

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD.

CARRERA DE **PSICOLOGÍA**

“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN UNA
COMUNIDAD VIRTUAL DE VIDEOJUGADORES
EN PERÚ”

Tesis para optar al título profesional de:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

Autor

Washington Yomark Alva Florian

Asesora:

Dra. Blanca Julissa Saravia Angulo
<https://orcid.org/000-0001-8308-1210>

Trujillo - Perú

JURADO EVALUADOR

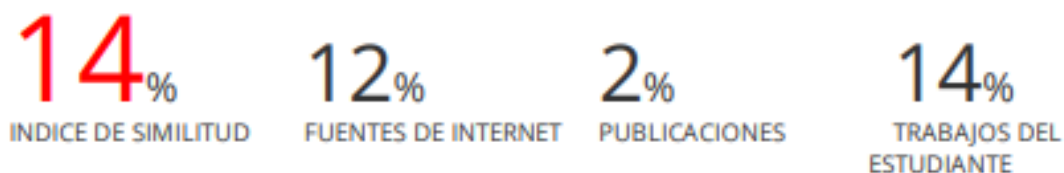
Jurado 1 Presidente(a)	Tania Guadalupe Valdivia Morales	40026059
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	Heber Domingo Seminario Ortiz	70013377
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	Romy Angelica Díaz Fernández	18180326
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a:

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza, fidelidad y amor que han estado conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres Washington y Judith quienes me demostraron Amor y paciencia y gracias a ello poder haber llegado a cumplir un sueño más, gracias por inculcar en mí el esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanas y a mi pareja por su gran cariño y apoyo incondicional, durante este proceso de Resolución, gracias por estar conmigo en todo tipo de momentos, oraciones, consejos palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona.

A la Universidad Privada Del Norte de la ciudad de Trujillo – La libertad, a toda la Facultad de Psicología, a mis profesores en general, quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a todos mis amigos y amigas, gracias por brindarme su apoyo cuando más las necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad muchas gracias.

AGRADECIMIENTO

Agradezco enormemente al Grupo virtual de videojugadores Desafío Seven, que participaron de forma anónima y voluntaria. También, un gran agradecimiento, a los psicólogos que permitieron validar el Test de Dependencia a los videojuegos por V de Aiken, ellos fueron: David Manuel Aranaga Zavaleta (DNI 18186656), Carlos Castro Roeder (DNI 44550623) y Pedro Alberto, González Silva (DNI 71220966). Sin todo este valioso soporte humano, esta investigación no hubiese sido posible.

TABLA DE CONTENIDO

JURADO CALIFICADOR	2
INFORME DE SIMILITUD.....	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	7
RESUMEN	8
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	17
CAPÍTULO III: RESULTADOS	22
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	27
REFERENCIAS	31
ANEXOS	36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Datos sociodemográficos de la población evaluada de una comunidad virtual de videojugadores en Perú.....	18
Tabla 2 Nivel general de Dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.....	22
Tabla 3 Nivel de dimensión abstinencia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.....	23
Tabla 4 Nivel de dimensión Abuso y tolerancia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.....	24
Tabla 5 Nivel de Problemáticas ocasionadas por los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.....	25
Tabla 6 Nivel de Dificultad en el control en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.....	26

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de dependencia a los videojuegos, en una comunidad virtual de videojugadores en Perú, mediante un diseño básico, descriptivo simple de carácter transaccional; mediante un enfoque cuantitativo. Contando con una muestra conformada por 65 personas entre hombres y mujeres en Perú, obtenida mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. A su vez, las edades de los participantes se hallaron entre 13 a 35 años, donde el 71% tuvo de 21 a 30 años. Se empleó el instrumento psicológico, Test de Dependencia a los Videojuegos TDV de Chóliz y Marco(2011), en su versión adaptada en Perú de Ayala León (2021). A nivel general sobresalió una dependencia media en el uso de videojuegos (60%), mientras que un 8% manifestó una dependencia alta, y un 32%, dependencia baja. Consecutivamente, en el análisis por cada dimensión se descubrió, que, en abstinencia , predominó el nivel medio (68%), mientras que, en abuso y tolerancia, primó un nivel bajo (68%). Además, en problemáticas ocasionadas por los videojuegos, sobresalió el nivel medio (60%) y en dificultad en el control, destacó el nivel medio (62%), en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

PALABRAS CLAVES: Dependencia a los videojuegos, comunidad virtual, videojugadores.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En la actualidad, ante una sociedad cada vez más convulsionada, con diversos acontecimientos sociales que suceden de forma acelerada, el ser humano busca realizar actividades de esparcimiento, de disfrute o de ocio, que le faciliten obtener espacios de diversión, para aliviar el estrés, las preocupaciones y la ansiedad generada por la presión social y los deberes académicos, laborales y/o domésticos cotidianos. Sin embargo, existen plataformas digitales, que permiten acceder a realidades virtuales, llenas de creatividad y fantasía. Frente a dicho contexto, es allí, donde la industria del entretenimiento persigue generar productos y servicios que satisfagan esa necesidad socioemocional, siendo las empresas de videojuegos, una de las más rentables e influyentes a nivel global, incluso desplazando, a la industria del cine de Hollywood y la televisión (Tejedor, 2022).

Muestra de ello, en 2022, el videojuego de realidad aumentada, Pokémon Go desarrollado por Niantic, registró ventas de 4678 millones de euros, siendo descargada 590 millones de veces en todo el mundo, generando ganancias por compras dentro de dicha aplicación, tan solo en Asia Pacífico, de 1.840 millones de dólares, 792 millones de dólares en Europa, Medio Oriente y África, frente a 1860 millones de dólares en América continental, lo cual, indica la gran capacidad, dominio e impacto social, que los videojuegos poseen sobre la sociedad de consumo; convirtiendo a Pokémon, en la franquicia de medios más poderosa del planeta, sobrepasando incluso a megacorporaciones del cine y entretenimiento como Marvel Cinematic Universe (Tejedor, 2022).

Asimismo, en Estados Unidos, en una encuesta ejecutada por ESA Entertainment Software Association (2021), determinó que el 55% de videojugadores jugaron más videojuegos durante la pandemia por COVID 19. A su vez, el 90% establecieron que

continuarían jugando después que pase la pandemia (Herrero, 2020). Además, dentro de las razones por las cuales jugaban, el 55% señaló para aliviar del estrés (55%), mientras que un 48% lo realizaba por distracción durante el aislamiento social. Adicionalmente, el estudio determinó que, en Estados Unidos, el consumo de videojuegos aumentó de 63% al 82% durante la época de Covid-19 (Chiluisa & Gaibor, 2022).

En América latina, se calcula que existen 289 millones de usuarios de videojuegos, siendo el segundo segmento poblacional con mayor índice de crecimiento anual, considerándose a México, el país, que más ventas de equipos para videojuegos registra, seguido por Perú, donde el 20% de las laptops vendidas a nivel nacional, estarían destinadas al gaming, puesto que el 69% de los peruanos utiliza algún tipo de videojuego y el 75% lo practican, al menos una vez por semana (Havas Group, 2021).

Sin embargo, para Sapy Rahayu et al.(2023) los videojuegos son actividades de entretenimiento, cuyo uso inadecuado podría generar dependencia u adicción, debido dos posibles factores: la motivación social, referente a que un videojugador emplea los videojuegos como un medio de socialización virtual, ocasionando que la interacción con otros usuarios, le brinde un sentido de pertenencia a una comunidad, lo cual está ligado al principio de McClelland, que establece, la afiliación como una necesidad humana. Seguidamente, el otro factor es el sistema de recompensas, concepto vinculable al condicionamiento operante. Por lo cual, un videojugador optaría por continuar jugando en búsqueda de recibir mayores estímulos gratificantes, como premios y reconocimientos dentro de un contexto y sociedad virtual. Para Barbado y Díaz (2021), la dependencia a los videojuegos, es un patrón desadaptativo en el uso desmedido y excesivo de estos, provocando un deterioro o malestar clínicamente significativo.

Adicionalmente, Walia et al., (2022) determinaron que la dependencia a los videojuegos estaría relacionada a la experiencia hedónica, es decir, al placer, disfrute, excitación, diversión e incluso a un sentido de felicidad. A su vez, en los videojugadores con índices más altos de dependencia; buscarían percibir sensaciones extremas o adrenalínicas. Por ende, jugarían con mayor intensidad, además, el hecho de jugar más horas y días, liberaría mayores niveles de dopamina, volviéndoles más vulnerables a evidenciar frustración, decepción e insatisfacción. Sin embargo, en videojugadores con dependencia media o baja, no experimentarían dicho patrón de caída y subida, porque su experiencia hedónica estaría más relacionada con los eventos que ocurren dentro del juego y no a la búsqueda de vivir experiencias adrenalínicas. Continuadamente, a mayor dependencia a los videojuegos habría más posibilidades de dedicar más tiempo y dinero a jugar, descuidando el tiempo con la familia, relaciones de pareja, estudio o trabajo.

En el campo de la psicología, la dependencia a los juegos virtuales es un constructo relativamente nuevo, el término videojuego es empleado para conceptualizarse como programas informáticos o aplicaciones interactivas, que conforman escenarios de juego de práctica digital y recreativa, ofreciendo experiencias lúdicas, de entretenimiento y diversión, estando disponibles las 24 horas, requiriendo solo de accesibilidad a conexión de internet (Sánchez Domínguez et al., 2021).

Dentro de la cultura de los videojuegos, el término *gamer*, es empleado con recurrencia, inclusive en la literatura científica, siendo un anglicismo equivalente a “*jugador de videojuegos*”; o *videojugador*, siendo este último, reconocido oficialmente por la Real Academia de la Lengua Española. Por consiguiente, *gamer* o videojugador, hace referencia a una persona con cultura y habilidad para practicar, habitualmente el uso de un videojuego o varios, llegando a dedicar tiempo y esfuerzo en dicha actividad, la cual generará un disfrute lúdico y representará una actividad recurrente. Además, los catalogados videojugadores

pueden jugar únicamente, en búsqueda de ocio y entretenimiento. Sin embargo, algunos videojugadores pueden hacerlo, de forma profesional, logrando participar en eventos y competencias nacionales e internacionales (Fuentes Arismendi , 2021).

En el pasado, los videojuegos se limitaban al uso de consolas tecnológicas destinadas principalmente a niños y adolescentes, pero, en la actualidad los videojugadores provienen de diferentes países, culturas, edades y género, conformando con el auge del internet, en comunidades virtuales cada vez más amplias y globales, configurando una identidad colectiva en torno a la actividad del uso de los videojuegos (Toaza Caisaguano & Lara Salazar, 2022). Adicionalmente, las interacciones entre los miembros de una comunidad virtual no se limitan solo al mundo digital, sino que se consolidan de forma física o presencial, participando activamente en torneos, ferias o reuniones de confraternidad. A su vez, las comunidades virtuales tienen normas de convivencia, jerarquías, lideradas por moderadores o administradores de grupo, empleando como medios de difusión y encuentro, las redes sociales de internet, como WhatsApp, Facebook, Telegram, entre otras (Luna, 2021).

Pese, a los prejuicios o mitos que puedan existir en la cultura popular, sobre todo en poblaciones más conservadoras, para diversos conocedores en la materia, el jugar videojuegos es una actividad saludable, de entretenimiento, que además tiene beneficios psicológicos positivos, porque ayuda a mejorar la capacidad de respuesta, ante determinados inconvenientes o imprevistos de la vida; además estimula la creatividad, la atención y la memoria visual. Asimismo, fortalece la capacidad de planteamientos de estrategias y el liderazgo, favoreciendo el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. Inclusive, podrían conformar una metodología adicional de educación (Iberdrola, 2021). No obstante, solo cuando, las horas de juego no se dosifican y se da un uso excesivo de este medio, llega a ser perjudicial para la salud mental (Chóliz et al, 2017).

En cuanto al diagnóstico de la dependencia a los videojuegos, el Manual Diagnóstico de Trastornos Mentales DSM V, estableció el trastorno de juego por internet, el cual se caracterizaría por un patrón comportamental de jugar juegos virtuales de forma persistente, habitual y recurrente, que ocasiona deterioro o malestar clínicamente significativo, en un lapso de 12 meses. Aunque, debido a la novedad de dicho fenómeno psicológico, todavía existen ciertos criterios diagnósticos que deberán ser descritos con mayor amplitud y detalle (Carbonell, 2020).

Dentro de la dependencia a los videojuegos basándose en los criterios del DSM V Chóliz y Marco (2011) crearon el Test de Dependencia a los Videojuegos(TDV) , dividiendo el constructo en 4 dimensiones principales:

Abstinencia : Malestar emocional cuando no es posible usar los videojuegos, necesitando su uso para aliviar problemas psicológicos (Ayala León, 2021).

Abuso y tolerancia : Tendencia a jugar progresivamente más que a un inicio y de forma más excesiva (Cáceres Ccahuana, 2021).

Problemáticas ocasionadas por los videojuegos : Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos (Alave & Pampa, 2018).

Dificultad en el control : Dificultades para dejar de jugar, a pesar, que se reconozca que no es adecuado ni funcional realizarlo en ese momento o situación (Sánchez Domínguez, 2021).

Existen diversos antecedentes de estudios que han buscado analizar el nivel de dependencia de videojuegos:

A nivel internacional, se hallan:

Molina Córdova (2022) en Ecuador, analizó la dependencia a los videojuegos en universitarios videojugadores. En un estudio cuantitativo, no experimental. A través de un muestreo probabilístico aleatorio, con una muestra de 127 estudiantes, cuyas edades se ubicaron entre 18 a 45 años. Empleó el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco(2011). Se estableció una predominancia en nivel bajo(55,9%), mientras que el 18,10% evidenció una dependencia media y no hubo casos de dependencia alta u adicción a los videojuegos.

Jirón y Sánchez(2022) en Ecuador, buscaron identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en videojugadores de diversas universidades, cuya muestra estuvo conformada por 98 personas, de 18 años en adelante, donde el 65.3% tuvo entre 22 a 29 años. Como instrumentos se empleó el Test de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco(2011). Además del cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados evidenciaron que el 33% mostró una dependencia muy baja, el 42% baja, 19% media y 6% dependencia alta, Aunque, se halló que, a mayor dependencia a los videojuegos, más conductas agresivas manifestará un individuo, el nivel de agresividad en la población examinada fue baja(57%) y muy baja(23%).

A nivel nacional:

Ayque Ñañez et al.(2020) en Perú, indagó el nivel de dependencia a los videojuegos en videojugadores de 16 a 30 años en tiempos de pandemia por coronavirus, mediante un análisis descriptivo simple, con un enfoque cuantitativo, siendo la muestra conformada por 179 personas, mediante un muestreo por conveniencia. Emplearon el Test de Chóliz y

Marco(TDV). Hallaron como resultados que el 50,2%, presentó un nivel bajo de dependencia a los videojuegos. Mientras que un 38,41% se ubicó en un nivel medio. Asimismo, un 11,29% manifestó una dependencia alta.

Corrales Llerena(2019) en Perú, buscó determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en universitarios, mediante un estudio descriptivo, cuantitativo, no experimental . En una muestra de 45 alumnos, cuyas edades fluctuaron entre 16 a 35 años, seleccionados mediante un muestreo aleatorio simple. Se empleó el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco(2011). Se determinó que el 51% manifestó un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, estableciéndose que tenían otras prioridades sociales como los estudios.

Luego de exponerse los antecedentes internacionales y nacionales más resaltantes, se establece, que la dependencia a los videojuegos, sigue siendo un constructo psicológico, necesario a analizar. Por lo tanto, conforma una justificación de la presente tesis:

A nivel teórico, este estudio permitirá ampliar los conceptos y definiciones sobre la dependencia a los videojuegos, generando mayor amplitud del conocimiento al respecto. Seguidamente, a nivel metodológico, es justificable porque, en base a los resultados, análisis estadístico y discusión permitirá servir de orientación y guía como antecedente de otras investigaciones dentro de la salud mental. También, posee una justificación de carácter práctico, porque, partiendo de los hallazgos alcanzados, se podrán crear programas o talleres psicológicos.

En cuanto a la justificación social, la presente tesis es significativa porque, permitirá ser empleado para ser analizado por centros de salud particulares y estatales, incentivando a que otros investigadores del sector salud, opten por abordar la problemática de la dependencia o adicción a los videojuegos en Perú.

Por todo lo anteriormente mencionado, se establece la necesidad de abordar la dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú?

1.3. Objetivos

Objetivo general

- Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de la dimensión abstinencia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.
- Identificar el nivel de la dimensión abuso y tolerancia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.
- Identificar el nivel de la dimensión problemáticas ocasionadas por los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.
- Identificar el nivel de la dimensión dificultad en el control en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación:

La presente investigación posee un enfoque cuantitativo, debido a que busca medir el constructo (dependencia a los videojuegos) a través de la aplicación de un instrumento psicométrico como lo es el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) originalmente de Chóliz y Marco (2017), cuya primera versión fue creada en 2011 en España. Además, para la presente tesis, se utilizó la adaptación de Ayala León en Perú (2021). Seguidamente, esta tesis, es también cuantitativa porque, emplea la estadística, para responder la pregunta de investigación y poder resolver los objetivos de estudio (Baena Paz, 2017).

En torno al fin investigativo, es básica porque, busca ampliar el conocimiento sobre un determinado fenómeno psicológico, en relación al alcance es no experimental, observacional o descriptiva simple porque, busca describir los hallazgos de una sola y única variable (dependencia a los videojuegos). Asimismo, en temporalidad es transversal porque, busca la aplicación de un instrumento psicológico, en un solo momento de aplicación (Baena Paz, 2017).

2.2. Población y muestra:

La población fue finita conformada por 245 miembros de la comunidad virtual de videojugadores Desafío Seven, la cual está constituida por usuarios de Pokémon Go, Defense of the Ancients (Dota) versión 1 y 2 y Diablo Inmortal. A la par, la muestra estadística estuvo conformada por 65 miembros de dicha comunidad virtual empleándose, un muestreo no probabilístico por conveniencia, descrito a detalle en la siguiente tabla:

Tabla 1

Datos sociodemográficos de la población evaluada de una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

Características Sociodemográficas	n	%
Lugar de residencia		
1. La Libertad	38	58.5%
2. Lima	15	23.1%
3. San Martín	3	4.6%
4. Callao	3	4.6%
5. Arequipa	1	1.5%
6. Tacna	1	1.5%
7. Piura	1	1.5%
8. Ancash	1	1.5%
9. Huánuco	1	1.5%
10. Puno	1	1.5%
Rango de edades		
13 a 15 años	2	3%
16 a 20 años	9	14%
21 a 26 años	26	40%
27 a 30 años	20	31%
31 a 35 años	8	12%
Sexo		
Masculino	62	95%
Femenino	3	5%

Nota: N=65

En la tabla 1, se observa que la muestra estuvo conformada por evaluados que residen en 10 departamentos del Perú, a su vez, la mayoría fue del departamento de La Libertad (58,5%), mientras que el 23.1% fue de Lima. En cuanto a la edad, el rango más predominante fue de 21 a 26 años (40%), seguido por el de 27 a 30 años(31%). Además, el 95% fue conformado por el género masculino.

Asimismo, para delimitar la muestra, se aplicaron criterios de inclusión y de exclusión:

Criterios de inclusión:

- Videojugadores que pertenezcan a la comunidad virtual Desafío Seven.
- Que vivan únicamente en el Perú.
- Hombres y mujeres.
- Edades entre 13 a 35 años.

Criterios de exclusión:

- Videojugadores que no hayan llenado el formulario de Google Forms del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV).
- Videojugadores suspendidos por el administrador de la comunidad virtual Desafío Seven, por mala conducta u otra amonestación.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos:

La técnica aplicada fue la encuesta, la cual está creada para recoger información de carácter cuantitativo y cualitativo de una población estadística a través del uso de Test, cuestionarios o escalas, siendo, una herramienta que busca obtener información o conocer la realidad psicológica de una muestra. Además, se empleó el análisis estadístico para responder la pregunta de investigación y lograr resolver los objetivos planteados (Baena Paz, 2017).

En relación a los instrumentos de medición, se empleó El Test de dependencia a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco, elaborado por primera vez en 2011. Además, para esta investigación se usó la adaptación peruana de Ayala León (2021) realizada en Lima.

En su composición, este instrumento psicométrico posee 25 ítems, divididos en 4 dimensiones: Abstinencia, conformada por los ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25. Abuso y tolerancia: 1, 5, 8, 9, 12. Problemáticas ocasionadas por los videojuegos: 16, 17, 19 y 23 también Dificultad en el control: 2, 15, 18, 20, 22 y 24.

Para la calificación del TDV, se obtuvo mediante una escala de respuestas de 5 opciones: Totalmente en desacuerdo (0), En desacuerdo (1), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2), De acuerdo (3) y Totalmente de acuerdo (4), teniendo un puntaje mínimo de 0 y un máximo de 100 puntos. Calificándose en niveles alto, medio y bajo, conforme a los baremos (Ver en Anexos).

En cuanto a la confiabilidad, en la aplicación original de Chóliz y Marco obtuvieron una confiabilidad de alfa de Cronbach de 0.94, mientras que en la aplicación de Ayala León (2021) en Lima, obtuvo 0.80. Asimismo, en la presente tesis, se obtuvo un alfa de Cronbach de 0.93, lo cual, avala la confiabilidad del instrumento.

Para la validez interna, se realizó por validación de jueces, consultándose a 3 psicólogos peruanos, determinándose un puntaje por escala V de Aiken por ítem de 1, lo cual garantiza la validez del test (Ver en anexos).

2.4. Procedimiento:

Inicialmente, se realizó la validación del instrumento psicométrico por criterio de 3 jueces, conformado por 3 psicólogos (Ver anexos).

Seguidamente se gestionó la autorización del administrador general de la Comunidad Virtual de Videojugadores Desafío Seven, otorgándole el link por Google Forms para que sea llenado por los miembros del grupo, aplicándose de forma previa, una prueba piloto con el debido consentimiento informado a 30 participantes de otra comunidad virtual similar y al verificarse mediante la estadística descriptiva, que los resultados arrojaron un nivel de confiabilidad aceptables y una validez ítem test adecuados, se prosiguió con la aplicación oficial del Test de forma remota por Google Forms a 65 personas más, esta vez a la Comunidad Desafío Seven.

Al finalizarse la aplicación, se realizó mediante Excel, cuadros estadísticos, donde se agruparon los resultados obtenidos, aplicándose específicamente una estadística descriptiva, orientada por frecuencias simples y porcentajes.

2.5. Aspectos éticos:

En cuanto a los principios éticos, fueron orientados partiendo del Código de Ética y Deontología del Psicólogo (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

En el Capítulo III, correspondiente al psicólogo investigador, se han cumplido a cabalidad todos los criterios estipulados, en especial, los siguientes puntos:

En el Artículo 24, establece que el investigador psicólogo, debe contar con el consentimiento informado de los participantes (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

En el Artículo 26, el psicólogo al publicar su investigación, debe presentar todos los documentos originales y no cometer plagio (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

En el Artículo 27, determina que el psicólogo investigador, no debe utilizar Test psicológicos que no hayan sido validados científicamente en Perú u el extranjero (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

CAPÍTULO III: RESULTADOS

Tabla 2

Nivel general de Dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

Niveles	N	%
Dependencia alta	5	8%
Dependencia media	39	60%
Dependencia baja	21	32%

N=65

En la Tabla 2 se observa que el 60% presentó un nivel medio de dependencia media hacia los videojuegos, lo cual refiere existe un moderado patrón comportamental de utilizar el videojuego de forma persistente, habitual y recurrente (Carbonell, 2020).

Tabla 3
Nivel de dimensión abstinencia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

Niveles	N	%
Alto	0	0%
Medio	44	68%
Bajo	21	32%

N=65

En la Tabla 3, se establece que el 68% se ubicó en nivel medio de la dimensión abstinencia , lo cual refiere que gran parte de los participantes de la investigación manifestaron un moderado malestar emocional cuando no es posible usar los videojuegos, necesitando utilizarlos para aliviar problemas psicológicos (Ayala León, 2021).

Tabla 4
Nivel de dimensión Abuso y tolerancia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

Niveles	N	%
Alto	0	0%
Medio	21	32%
Bajo	44	68%

N=65

En la Tabla 4, predominó que el 68% se ubicó en un nivel bajo en la dimensión abuso y tolerancia, lo cual, refiere que la mayoría de los examinados, no evidenciaron una desarrollada tendencia a jugar progresivamente más que a un inicio y de forma más excesiva (Cáceres Ccahuana, 2021).

Tabla 5

Nivel de Problemáticas ocasionadas por el uso de los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

Niveles	N	%
Alto	16	25%
Medio	39	60%
Bajo	10	15%

N=65

En la Tabla 5, destacó el nivel medio (60%) en la dimensión problemáticas ocasionadas por el uso de los videojuegos, lo cual representaría: la mayoría experimentó moderadas consecuencias negativas por el uso excesivo de los videojuegos (Alave & Pampa, 2018).

Tabla 6
Nivel de Dificultad en el control en una comunidad virtual de videojugadores en Perú.

Niveles	N	%
Alto	4	6%
Medio	40	62%
Bajo	21	32%

N=65

En la Tabla 6, es observable que en la dimensión dificultad en el control, de uso de los videojuegos, el 62% se posicionó en un nivel medio, lo cual reflejaría: la mayoría, manifestó complicaciones para dejar de jugar, a pesar, que reconozcan que no es adecuado ni funcional realizarlo en determinado momento o situación (Sánchez Domínguez, 2021).

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En la presente investigación, el objetivo general fue determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú, hallándose que hubo una predominancia de una dependencia media(60%) , como se observa en la Tabla 2, lo cual refleja que la mayoría de los evaluados, que el jugar videojuegos , resultaría una actividad de ocio regularmente recurrente en ellos. Estos hallazgos coinciden con los de Valle Ramírez (2022), en cuyo análisis destacó también, el nivel medio(74%), Siendo, la facilidad de la accesibilidad a través del teléfono móvil. Ante ello, Cáceres Ccahuana (2021), aseveró, si la dependencia a videojuegos es moderada, no implicaría una adicción tecnológica. Por su parte, el uso problemático de los videojuegos dependerá en gran medida de la calidad del entorno y las habilidades sociales de los videojugadores, mientras más desarrolladas estén, no habría una dependencia patológica, manteniéndose un equilibrio entre la vida virtual y la real.

En relación, al primer objetivo específico de identificar el nivel de la dimensión abstinencia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú, resaltó un nivel medio (68%), como es visible en la Tabla 3. Esto refiere: la mayoría de los participantes, manifestaron un moderado malestar emocional al no poder utilizar los videojuegos, sintiendo necesidad de volver a jugar, para aliviar tensión, ansiedad o estrés. Estos hallazgos, difieren de los Ayque Ñañez et al.(2020), en cuyos análisis, destacó un nivel bajo(53,67%). Frente a lo mencionado, partiendo de los alcances de López et al. (2021), en individuos con niveles medios o bajos de abstinencia , la probabilidad que este cuadro empeore y desarrollen una adicción a los videojuegos, dependerá de la sensibilidad a la ansiedad, el estrés y la dureza mental, denominándose así, a la capacidad de lograr un adecuado rendimiento y bienestar psicológico, pese a las diversas exigencias situacionales de la vida.

Seguidamente, el segundo objetivo específico, radicó en identificar el nivel de la dimensión abuso y tolerancia , a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú, expuesto en la Tabla 4, predominó que el 68% se ubicó en un nivel bajo, lo cual, refleja, la mayoría de los participantes no mostraron un desarrollado deseo de jugar una mayor cantidad de horas, de forma progresiva y desmedida, esto es vinculable, con lo de Corrales Llerena(2019) quien también, halló una mayor frecuencia del nivel bajo(51%) en dicha dimensión. Ante ello, según Capafons (2020) establece que pese a existir una mayor tendencia a desarrollar abuso y tolerancia, hacia el uso excesivo de los videojuegos, en juegos virtuales colectivos, donde existe cooperación en equipo, como los que emplean con mayor frecuencia, los miembros de la comunidad indagada. Sin embargo, también, prima la capacidad de tolerancia a la frustración, es decir la predisposición a aceptar la derrota dentro del videojuego sin que ello, conlleve a una baja autoestima.

En cuanto al tercer objetivo específico, en la Tabla 5, destacó el nivel medio (60%) en la dimensión problemáticas ocasionadas por el uso de los videojuegos, lo cual representaría, que la mayoría habría experimentado ciertas consecuencias regularmente negativas, derivadas del uso de los videojuegos, lo cual coincidiría con los análisis de Chóliz et al.(2021) donde destacó el nivel medio(50,14%) en dicha dimensión . Frente a tal panorama, Milán et al. (2021), determinaron que en el caso de quienes presentan niveles problemáticos medios o bajos derivados del uso de los videojuegos, no habría un daño significativo en la calidad de vida, ni a nivel físico, psicológico, ni social en los videojugadores.

Respecto al cuarto objetivo específico consistió en identificar, el nivel de la dimensión dificultad en el control , en el uso de los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores de Perú, detallado en la Tabla 6, el 62% se posicionó en un nivel medio, lo cual manifestaría, que, la mayoría de los evaluados, exhibe un moderado esfuerzo

emocional para dejar los videojuegos. Ante esto, es relacionable con lo expuesto por Molina Córdova(2022), en cuyo análisis, predominó el nivel bajo de dependencia(55,9%). Esto es explicable, a partir de Rodríguez y Padilla (2021), quienes establecieron que los videojugadores con niveles moderados de dificultad en el control, de uso de los videojuegos suelen emplear dicha tecnología, con el fin de esparcimiento, recreación y ocio, no llegando a conformar un mecanismo de escapismo de la realidad. Sin embargo, para que no llegue a manifestarse un uso patológico y adictivo, influenciará la capacidad de regulación emocional y control de la impulsividad.

Luego, de describirse los resultados, dentro de las limitaciones para la presente investigación, radicaría que el número de participantes, lo cual, limita la validez externa de los resultados, es decir, está restringida la generalización de los hallazgos, siendo estos básicamente aplicables solo a la población de estudio. Del mismo modo, el rango de edad fue también limitado, conformado por videojugadores que residen en Perú de 13 a 35 años. Sin embargo, solo el 3% tuvo entre 13 a 15 años, mientras el 40% tuvo de 21 a 26 años, siendo los porcentajes por rango de edades, disímil y no homogéneo. Sin embargo, estas fueron características propias de la naturaleza de la muestra.

Asimismo, dentro de la implicancia social y práctica del estudio, los resultados en el presente trabajo, conforman un precedente para investigar la dependencia a los videojuegos, un constructo psicológico, relativamente nuevo, cuyo historial de criterios diagnóstico, aún se viene escribiendo (Carbonell, 2020).

Conclusiones

- El 60% presentó un nivel de dependencia media hacia los videojuegos, lo cual refiere existió un moderado patrón comportamental de utilizar el videojuego de forma persistente, habitual y recurrente sin llegar a ser clínicamente significativas.
- El 68% presentó un nivel medio en la dimensión abstinencia , lo cual refiere que la mayoría de los videojugadores analizados, manifestarían un moderado malestar emocional cuando no es posible usar los videojuegos, necesitando utilizarlos para aliviar problemas psicológicos.
- El 68% presentó un nivel bajo en la dimensión abuso y tolerancia, lo cual, refiere que los videojugadores examinados, en mayoría, no reflejarían una desarrollada tendencia a jugar progresivamente más que a un inicio y de forma más excesiva.
- El 60% presentó un nivel medio en la dimensión problemáticas ocasionadas los videojuegos, lo cual representaría, que la mayoría de los videojugadores, habría experimentado moderadas consecuencias negativas por el uso excesivo de los videojuegos, sin ser clínicamente significativas.
- El 62% presentó un nivel medio en la dimensión dificultad en el control de uso de los videojuegos , lo cual reflejaría, que la mayoría presentó moderadas complicaciones para dejar de jugar, a pesar, que se reconozca que no es adecuado ni funcional realizarlo en un determinado momento o situación .

REFERENCIAS

- Alave, S., & Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* [Universidad Peruana Unión]. <https://docplayer.es/89221093-Universidad-peruana-union.html>
- Ayala León, M. (2021). *Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana* [Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/12767e63-9ada-44bf-bcd7-fc0be5b44805/content>
- Ayque Ñañez, V., Carhuachuco Castañeda, A., Figueroa Yupanqui, Y., Elguera Bernal, M., & Nuñez Pillaca, A. (2020). *Dependencia de videojuegos de jóvenes de entre 16 a 30 años de edad en tiempos de pandemia en el Perú*. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-del-peru/psicologia-descriptiva-para-psicologia/dependencia-a-los-videojuegos-de-jovenes-entre-15-a-30-anos-de-edad-en-tiempos-de-pandemia-en-el-peru/16432310>
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*. <http://file:///C:/Users/Usuario/Downloads/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf>
- Barbado, A., & Díaz, M. (2021). *Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca*. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>
- Barragán, R. (2023, abril 15). *Super Mario Bros. ya es la película de videojuegos más exitosa de la historia; ¿cuáles le siguen?* Meristation. <https://as.com/meristation/noticias/super-mario-bros-ya-es-la-pelicula-de-videojuegos-mas-exitosa-de-la-historia-cuales-le-siguen-n/>
- Cáceres Ccahuana, S. (2021). *Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos Instituciones Educativas de Lima – Sur* [Universidad Autónoma del Perú]. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2167>

- Calla Ramos, E., & Mango Rodriguez, N. (2022). *Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102164/Calla_RBE-Mango_RN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Capafons, J. (2020). *Factores relacionados con la adicción a los videojuegos: Un estudio empírico sobre las variables psicológicas y del juego*. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23980/Factores relacionados con la adiccion a los videojuegos Un estudio empirico sobre las variables psicologicas y del juego..pdf?sequence=1](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23980/Factores_relacionados_con_la_adiccion_a_los_videojuegos_Un_estudio_empirico_sobre_las_variables_psicologicas_y_del_juego..pdf?sequence=1)
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 Y LA CIE-11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(2). <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Chiluisa , E., & Gaibor, I. (2022). Vista de Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438–1459. <https://orcid.org/0000-0002-5838-2756>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 418–426.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57–69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Chóliz, M., D'Aubeterre, M., Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., & Rodríguez, D. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de psicopatología y psicología clínica*, 26(1), 57. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de Ética y Deontología*. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

- Corrales Llerena, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* [Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>
- Fuentes Arismendi, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020* [Universidad Peruana Unión]. http://200.121.226.32:8080/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia_Tesis_Maestro_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Havas Group. (2021, noviembre 24). *El gaming es consumido por el 69% de los peruanos.* Marketers by Adlatina. <http://www.marketersbyadlatina.com/articulo/9025-el-gaming-es-consumido-por-el-69%25-de-los-peruanos>
- Herrero, P. (2020, diciembre 26). *La industria del videojuego facturó en 2020, en todo el mundo, más que el cine y los deportes juntos en EEUU.* Meristation. https://as.com/meristation/2020/12/26/noticias/1608992024_963325.html
- Huaman, K. Q. (2019). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Estatal de Lima Sur* [Universidad Autónoma del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1067>
- Iberdrola. (2021, abril 22). *¿Por qué tus hijos sí deberían jugar a videojuegos?* Iberdrola.com. <https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>
- Jirón Jiménez, J. F., & Sánchez Andino, C. F. (2022). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes universitarios de la ciudad de Quito* [Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5130>
- López, C., Álvarez, O., González, J., & Castillo, I. (2021). *Vista de Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la*

- dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 124–137.
<https://revistas.um.es/cpd/article/view/466831/319021>
- Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., & Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista de psicopatología y psicología clínica*, 26(1), 57. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>
- Molina Córdova, C. (2022). *Personalidad y su relación con la dependencia a los video juegos en estudiantes universitarios* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36771>
- Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Ruiz, E. (2023, mayo 22). *Las grandes compañías de videojuegos experimentan a fondo con Inteligencia Artificial*. La Razón. https://www.larazon.es/tecnologia/grandes-companias-videojuegos-experimentan-fondo-inteligencia-artificial_20230522646b86926cbd630001b69eda.html
- Sánchez Domínguez, J., Telumbre Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). *Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen*. Researchgate.net. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sapty Rahayu, F., Nugroho, L. E., & Ferdiana, R. (2023). The influence of video game structural characteristics and gaming motivation on gaming disorder among Indonesian gamers. *AIP Conference Proceedings*, 2654(1). <https://doi.org/10.1063/5.0124797>
- Tejedor, O. (2022, mayo 4). *Pokémon es “la franquicia de medios más valiosa del mundo”, según un reciente estudio*. www.marca.com; Marca. <https://www.marca.com/videojuegos/nintendo/2022/05/04/62725628268e3e557f8b4600.html>

- Toaza Caisaguano, T., & Lara Salazar, M. (2022). Vista de Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593–10610. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151
- Torres, A., & Carbonell, X. (2015). Vista de Adicción a los videojuegos en línea: Tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 33(2), 67–75. <https://raco.cat/index.php/Aloma/article/view/301484/391085>
- Valle Ramírez, R. (2022). Videojuegos y estudiantes universitarios cubanos. *Opuntia Brava*, 14(4),333. <https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/opbrv14&div=122&id=&page=>
- Walia, B., Kim, J., Ijere, I., & Sanders, S. (2022). Video game addictive symptom level, use intensity, and hedonic experience: Cross-sectional questionnaire study. *JMIR Publications*, 10(2), e33661. <https://doi.org/10.2196/33661>

ANEXOS

Anexo N° 1. *Consentimiento Informado*

Sección 1 de 2

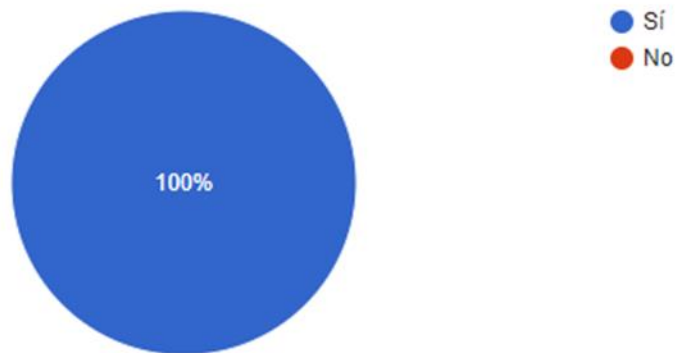
Cuestionario

Hola, soy el investigador Yomark Alva Florián. Estoy realizando una investigación, por lo cual, requiero tu ayuda, en el llenado de este cuestionario.

1. Es totalmente anónimo, no requiere que coloques tu nombre en ningún lado.
2. Tan solo debes marcar, la opción que más te represente con toda la sinceridad posible, no hay opción ni correcta ni incorrecta.
3. A su vez, te recuerdo, que el llenado de este cuestionario es totalmente voluntario.
4. Mi celular es 938 526 076, cualquier consulta me la podrás hacer.

¿Aceptas participar voluntariamente del estudio?

70 respuestas



Anexo N° 2.

Tabla 7

Matriz De Consistencia

Problema	Objetivos	Variable	Metodología	Población/ Muestra
¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú, 2023?	<p>Objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú. <p>Objetivos específicos</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de la dimensión abstinencia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú. -Identificar el nivel de la dimensión abuso y tolerancia en una comunidad virtual de videojugadores en Perú. - Identificar el nivel de la dimensión problemáticas ocasionadas por los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú. - Identificar el nivel de la dimensión dificultad en el control en una comunidad virtual de videojugadores en Perú. 	Dependencia a los videojuegos.	La presente investigación posee un enfoque cuantitativo, en torno al fin es básica, en relación al alcance es no experimental, observacional o descriptiva simple. Asimismo, en temporalidad es transversal.	La población fue finita conformada por 245 miembros de la comunidad virtual de videojugadores Desafío Seven. A la par, la muestra estadística estuvo conformada por 65 miembros que vivían en Perú, de dicha comunidad virtual.

Anexo N° 3:

Tabla 8 *Matriz de Operacionalización de variables*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores/Descripción	Ítems
Dependencia a los videojuegos	Patrón desadaptativo en el uso desmedido y excesivo de los videojuegos, provocando un deterioro o malestar clínicamente significativo (Barbado & Díaz, 2021).	Resultados obtenidos del Test de Dependencia a los Videojuegos adaptado por Ayala León (2021).	Abstinencia	Malestar emocional cuando no es posible usar los videojuegos, necesitando su uso para aliviar problemas psicológicos (Ayala León, 2021).	3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25.
			Abuso y tolerancia	Tendencia a jugar progresivamente más que a un inicio y de forma más excesiva (Cáceres Ccahuana, 2021).	1, 5 8, 9, 12.
			Problemáticas ocasionadas por los videojuegos	Consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos (Alave & Pampa, 2018).	16, 17, 19 y 23
			Dificultad en el control	Dificultades para dejar de jugar, a pesar, que se reconozca que no es adecuado ni funcional realizarlo en ese momento o situación (Sánchez Domínguez, 2021).	2, 15, 18, 20, 22 y 24.

Anexo N° 4.

Ficha técnica del Test de Dependencia a los videojuegos (TDV)

INFORMACIÓN GENERAL

-Nombre del test: Test de Dependencia de videojuegos (TDV)

-Autor y año: Chóliz, Mariano; Marco, Clara (2011).

-Constructo evaluado: Dependencia a los videojuegos.

-Total de Ítems: 25(1 al 25)

-Dimensiones evaluadas: Son 4 en total, divididas en los siguientes ítems:

- Abstinencia (3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25).
- Abuso y tolerancia (1, 5 8, 9, 12).
- Problemáticas ocasionadas por los videojuegos (16, 17, 19 y 23).
- Dificultad en el control (2, 15, 18, 20, 22 y 24).

-Tiempo de aplicación: No existe límite de tiempo.

-Edad de aplicación: De 10 años en adelante.

-Forma de aplicación: Individual o colectiva (Auto aplicada).

-Descripción: El instrumento mide la dependencia a los videojuegos.

-Tipos de Ítems: Escala Likert.

-Alternativas de respuesta:

- Totalmente en desacuerdo.
- En Desacuerdo.
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- De acuerdo.
- Totalmente de acuerdo.

INSTRUCCIONES Y CALIFICACIÓN

1. Para calcular los resultados del instrumento, el primer paso está en contabilizar los puntajes obtenidos, teniendo en consideración cada tipo de respuesta.
 - Totalmente en desacuerdo= 0 puntos.
 - En Desacuerdo= 1 punto.
 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo= 2 puntos.
 - De acuerdo=3 puntos.
 - Totalmente de acuerdo=4 puntos.
2. La calificación se realiza mediante la sumatoria de Puntajes directos. Por consiguiente, para tener el puntaje de Dependencia a los videojuegos, es la sumatoria de todos los ítems del 1 al 25. A su vez, para hallar el puntaje de las 4 dimensiones, es la sumatoria, de sus ítems correspondientes:
 - Abstinencia (Sumatoria de 10 ítems: 3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25).
 - Abuso y tolerancia (Sumatoria de 5 ítems: 1, 5 8, 9, 12).
 - Problemáticas ocasionadas por los videojuegos (Sumatoria de 4 ítems: 16, 17, 19 y 23).
 - Dificultad en el control de uso de los videojuegos(Sumatoria de 6 ítems: 2, 15, 18, 20, 22 y 24).
3. Luego de obtenerse los puntajes directos, mediante la sumatoria de los respectivos ítems. Estos pueden ser clasificados en 3 niveles posibles, según Chóliz y Marco(2011):
 - Nivel alto
 - Nivel medio o moderado
 - Nivel bajo
4. A continuación, se ubican los puntajes directos, a nivel global (Dependencia a los videojuegos) y el de sus 4 dimensiones: Abstinencia , Abuso y tolerancia, Problemáticas ocasionadas por los videojuegos y Dificultad en el control, mediante los baremos presentados en la siguiente Tabla 9

Tabla 9
Baremos del Test de Dependencia a los videojuegos(TDV)

Niveles	General	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemáticas	
				ocasionadas por los videojuegos	Dificultad en el control
Bajo	0-33	0-13	0-7	0-5	0-8
Medio	34-67	14-27	8 a 13	6 a 11	9 a 16
Alto	68-100	28-40	14-20	12 a 16	17 a 24

Anexo N° 5*Test de Dependencia a los videojuegos (TDV)***Instrucciones**

A continuación, se te presentarán una serie de preguntas. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso de los videojuegos . Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Test de Dependencia a los videojuegos (TDV)

ITEMS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	0	1	2	3	4
1. Paso mucho más tiempo con los videojuegos ahora, que cuando comencé.					
2. Si me falla el videojuego, voy a la casa de familiares o amigos.					
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y el videojuego no funciona, no abre, no hay conexión o se detiene de un momento a otro.					
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5. Dedico mucho tiempo extra con temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas, me dedico más a dibujar los personajes, revisar, comentar, criticar y compartir información en redes sociales sobre videojuegos.					
6. Si estoy un tiempo sin jugar, me siento vacío y no sé qué hacer.					
7. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego.					
8. Ya no es suficiente para mí, jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9. Ahora, dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.					
10. Me importa mucho subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.					

ITEMS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	0	1	2	3	4
13.Me resulta muy difícil parar, cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14.Cuando me siento mal, jugar videojuegos me ayuda a sentirme mejor.					
15.Lo primero que hago cuando me levanto, los fines de semana o feriados, es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16.En varias ocasiones he llegado a jugar más de tres horas seguidas.					
17.He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar videojuegos.					
18.Cuando estoy aburrido me entretengo con un videojuego.					
19.Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20.En cuanto tengo un poco de tiempo me distraigo con un videojuego, aunque solo sea un momento.					
21.Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22.Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es jugar con mis videojuegos.					
23. He mentido a mi 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).					
24.Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o probar nuevas estrategias para ganar el videojuego, etc.).					
25.Cuando tengo algún problema busco algún videojuego para distraerme.					

Anexo N° 6. Matriz de evaluación de expertos

Jurados 1 Gonzáles Silva Pedro Alberto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación tentativo:	“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN GAMERS DE LIMA, 2023”
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables
Apellidos y nombres del experto:	González Silva, Pedro Alberto
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependencia a los videojuegos

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una “x” en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	x		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	x		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	x		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	x		

Sugerencias:

Seguir las correcciones sugeridas en las preguntas.

Firma del experto:



Jurado 2. Carlos Castro Roeder

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

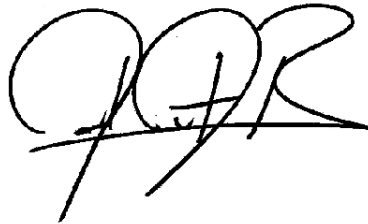
Título de la investigación tentativo:	"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN GAMERS DE LIMA, 2023"
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables
Apellidos y nombres del experto:	Carlos Castro Roeder
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependencia a los videojuegos

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Jurado 3: David Aranaga Zavaleta

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación tentativo:	"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN GAMERS DE LIMA, 2023"			
Línea de investigación:	Salud pública y Poblaciones vulnerables			
Apellidos y nombres del experto:	ARANAGA ZAVALETA DAVID HANUEL			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Dependencia a los videojuegos			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias: <div style="text-align: center; font-family: cursive; font-size: 1.2em; color: blue;"> Todo en orden y claro </div>				
Firma del experto: <div style="text-align: center; font-family: cursive; font-size: 1.5em; color: blue;"> David H. Aranaga Zavaleta CPP 11812 </div>				

Anexo N° 7.**Propuesta de Programa Psicológico****“Yo y los videojuegos”****1. Introducción:**

El presente programa “Yo y los videojuegos ” estará dirigido a videojugadores de diversas etapas etarias: adolescentes, jóvenes y adultos. Con el fin, que puedan realizar dicha actividad con sumo entretenimiento, diversión y disfrute sin perjudicar sus obligaciones y deberes en otras labores diarias. Buscando la sana convivencia y transición entre el mundo virtual y real. Siendo ambos contextos, relevantes para los videojugadores del Perú y el mundo.

Aunque, la población evaluada de la presente tesis, no posee altos niveles de dependencia a los videojuegos en mayoría, el nuevo paradigma de la psicología, busca la prevención. Por lo tanto, no se requieren indicadores negativos o un bajo rendimiento en la medición de alguna variable psicológica, para aplicar un programa psicológico, como tradicionalmente se creía en el pasado. Debido a que los programas de salud mental, constituyen una alternativa de intervención, y beneficio hacia la comunidad, que deben estar de forma periódica (Valle Ramírez, 2018).

La existencia de videojuegos y su influencia en la sociedad es un hecho evidente a grandes luces, representan una de las industrias más poderosas del mundo, desplazando incluso al cine de Hollywood(Tejedor, 2022) . Aunado, al hecho, de la creciente exploración y empleo de la Inteligencia Artificial(IA), debido a la fascinación de los seres humanos, por los universos digitales. Todo ello, conlleva a pronosticar que los videojuegos, al ofrecer una realidad alternativa, artificial e inteligente, teniendo, además, una notoria vistosidad y

atractivo audiovisual y sensorial, conforman una opción seductiva para miles de millones de personas(Ruiz, 2023).

Dentro de las evidencias más recientes y resaltantes de la trascendencia sociocultural de los videojuegos y su inmensa convocatoria masiva, multilingüe y pluricultural, involucrando tanto a niños, adolescentes, jóvenes y adultos, radica en el nuevo fenómeno cinematográfico representado por un filme basado en un personaje de Videojuegos: Mario Bros, el cual, rompió récords de taquilla, con más de 204 millones de dólares de recaudación solo en la primera semana de estreno, lo cual, sería un claro ejemplo que los videojuegos están y estarán más fortalecidos que nunca, llegando a ser, incluso más que un entretenimiento, conformando hasta un estilo de vida(Barragán, 2023). Por consiguiente, la psicología como la ciencia de la conducta humana, no puede ser ajena a su abordaje y análisis.

2. Objetivos

Objetivo general del programa.

- Promover el uso saludable de los videojuegos en la comunidad virtual de videojugadores Desafío Seven.

Para ello, el programa incluirá un programa de 4 sesiones, con una duración entre 45 a 60 minutos, mediante vía Zoom, cada sesión posee un objetivo específico.

- **Primera sesión:** Fortalecer la autoimagen, autoconcepto y autoestima de los videojugadores en la comunidad virtual Desafío Seven.

De tal forma, que valoren su yo virtual, su representante digital en el juego, tanto como su yo real, su yo diario, con el cual conviven en el mundo presencial, promoviendo que ambas versiones de sí mismos, pueden cooperar en armonía(Carbonel, 2020).

- **Segunda sesión:** Incentivar el reconocimiento de experiencias gratificantes y aprendizajes significativos que los videojuegos forjaron en las vidas de los videojugadores en la comunidad virtual Desafío Seven.

Porque, el jugar videojuegos también conlleva el descubrimiento de un mundo alternativo, del cual, pueden obtenerse enseñanzas relevantes para aplicar a la vida real(Capafons, 2020).

- **Tercera Sesión:** Debatir estereotipos sociales negativos o prejuicios sobre los videojuegos en la comunidad virtual Desafío Seven.

Al respecto, existen todavía, en pleno siglo XXI, ideas conservadoras o tradicionales, que tienden a juzgar de forma peyorativa, todo lo relacionados al mundo de los videojuegos, esto puede repercutir negativamente en el bienestar psicológico de los videojugadores (Chiluisa & Gaibor, 2022).

- **Cuarta Sesión:** Potenciar el trabajo en equipo tanto en el mundo virtual como presencial en la comunidad virtual Desafío Seven.

Ante ello, es importante conceptualizar, que, tanto en el mundo de los videojuegos, como en el mundo real, se requieren de otras personas para lograr nuestros objetivos tanto en el ámbito virtual como en el presencial (López et al., 2021).

3. Antecedentes

El presente programa es basado en la evidencia, es decir, recopila información sobre un programa previo sobre dependencia a los videojuegos.

Tórres y Carbonell (2015) elaboraron un Programa para prevenir la adicción a los videojuegos, teniendo en cuenta un módulo intrapersonal, el cual está centrado en fomentar el autoconcepto, la autoestima, autoimagen . A su vez, un módulo interpersonal focalizado en incentivar capacidades adaptativas de comunicación, generando asertividad, así como una mejor respuesta social y en forjar una socialización más constructiva frente a la crítica.

4. Metodología:

El programa se aplicará de forma virtual con temática relacionada a los videojuegos, a través del uso de la plataforma de ZOOM, por ende , cada participante deberá contar con alguna laptop, teléfono móvil, tableta electrónica o computadora de escritorio, entre otros dispositivos tecnológicos, además de conexión a internet que le permita participar.

La metodología será la exposición, siendo un intercambio de ideas, entre el moderador y participantes.

5. MATRIZ DE ACTIVIDADES

OBJETIVO	ACTIVIDAD	SESIÓN 1: YO Y LOS VIDEOJUEGOS																	
Fortalecer la autoimagen, autoconcepto y autoestima de los videojugadores, a través de los personajes de los videojuegos de la comunidad virtual Desafío Seven.	Inicio	1. El moderador da la bienvenida al Programa virtual “ <i>Yo y los videojuegos</i> ”; se presenta, especifica cuál es su profesión, realizando una breve descripción de su trayectoria. Además, explica el objetivo general y los específicos de cada sesión, esta actividad lo realizará mediante diapositivas en PowerPoint.																	
	Desarrollo	<p>2. A continuación, se explica el concepto teórico de: Autoimagen: Valoración de nuestras características físicas, corporales. Autoconcepto: Valoración de nuestras virtudes y defectos. Autoestima: Nivel de valoración de nuestra autoimagen y autoconcepto. El moderador resalta la importancia de dichas definiciones, ejemplifica con sumo detalle.</p> <p>3. A continuación, solicitan que cada participante realice en una diapositiva, juntando una foto de sí mismos, junto a la del personaje de videojuegos que más admiran. Posteriormente, se solicita que realicen una descripción de sí mismos, solicitando a dos voluntarios que compartan su actividad. Realizando una breve reflexión. Ejemplo:</p> <table border="1" data-bbox="672 635 2051 1082"> <thead> <tr> <th>Mi yo real</th> <th>Mi personaje de Videojuegos Favorito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>¿Quién soy yo?, ¿De dónde soy?</td> <td>¿Quién es mi personaje?, ¿De dónde es?</td> </tr> <tr> <td>Yo me llamo Yomark Alva, Soy psicólogo, soy de Perú.</td> <td>Mi personaje virtual se llama Pikachú, es un Pokémon y vive en el mundo de los Pokémon.</td> </tr> <tr> <td>¿Cómo me veo yo?, ¿Qué características físicas tengo?</td> <td>¿Cómo se ve mi personaje?, ¿Qué característica física tiene?</td> </tr> <tr> <td>Yo, soy de tes trigueña, delgado y algo alto.</td> <td>Pikachú es un roedor eléctrico, es pequeño, de color amarillo.</td> </tr> <tr> <td>¿Qué cualidades tengo yo, como persona?</td> <td>¿Qué cualidades tiene mi personaje como ser de los videojuegos?</td> </tr> <tr> <td>Soy perseverante, pacífico y amigable con los demás.</td> <td>Pikachú es leal, nunca abandona a su dueño.</td> </tr> <tr> <td>¿Cuál es la lección más valiosa que aprendí en los últimos años?</td> <td>¿Qué es lo que aprendí de mi personaje virtual en los últimos años?</td> </tr> <tr> <td>Aprendí, que debo ser más paciente con la vida, no tan desesperado.</td> <td>Pikachú me enseñó a ser leal, con él aprendí a ser leal con mis amistades, familia, nunca abandonarles, porque lo vi en él.</td> </tr> </tbody> </table>	Mi yo real	Mi personaje de Videojuegos Favorito	¿Quién soy yo?, ¿De dónde soy?	¿Quién es mi personaje?, ¿De dónde es?	Yo me llamo Yomark Alva, Soy psicólogo, soy de Perú.	Mi personaje virtual se llama Pikachú, es un Pokémon y vive en el mundo de los Pokémon.	¿Cómo me veo yo?, ¿Qué características físicas tengo?	¿Cómo se ve mi personaje?, ¿Qué característica física tiene?	Yo, soy de tes trigueña, delgado y algo alto.	Pikachú es un roedor eléctrico, es pequeño, de color amarillo.	¿Qué cualidades tengo yo, como persona?	¿Qué cualidades tiene mi personaje como ser de los videojuegos?	Soy perseverante, pacífico y amigable con los demás.	Pikachú es leal, nunca abandona a su dueño.	¿Cuál es la lección más valiosa que aprendí en los últimos años?	¿Qué es lo que aprendí de mi personaje virtual en los últimos años?	Aprendí, que debo ser más paciente con la vida, no tan desesperado.
Mi yo real	Mi personaje de Videojuegos Favorito																		
¿Quién soy yo?, ¿De dónde soy?	¿Quién es mi personaje?, ¿De dónde es?																		
Yo me llamo Yomark Alva, Soy psicólogo, soy de Perú.	Mi personaje virtual se llama Pikachú, es un Pokémon y vive en el mundo de los Pokémon.																		
¿Cómo me veo yo?, ¿Qué características físicas tengo?	¿Cómo se ve mi personaje?, ¿Qué característica física tiene?																		
Yo, soy de tes trigueña, delgado y algo alto.	Pikachú es un roedor eléctrico, es pequeño, de color amarillo.																		
¿Qué cualidades tengo yo, como persona?	¿Qué cualidades tiene mi personaje como ser de los videojuegos?																		
Soy perseverante, pacífico y amigable con los demás.	Pikachú es leal, nunca abandona a su dueño.																		
¿Cuál es la lección más valiosa que aprendí en los últimos años?	¿Qué es lo que aprendí de mi personaje virtual en los últimos años?																		
Aprendí, que debo ser más paciente con la vida, no tan desesperado.	Pikachú me enseñó a ser leal, con él aprendí a ser leal con mis amistades, familia, nunca abandonarles, porque lo vi en él.																		
Fin	4.	El moderador realiza una retroalimentación sobre la importancia de la autoimagen, autoconcepto y autoestima y cómo podemos nutrirla mediante los videojuegos y crear una alianza entre nuestro yo real y nuestros personajes de videojuegos, resaltando lo mejor de ambos.																	

OBJETIVO	ACTIVIDAD	SESIÓN 2: CON LOS VIDEOJUEGOS APRENDÍ...							
<p>Incentivar el reconocimiento de experiencias gratificantes y aprendizajes significativos que los videojuegos forjaron en las vidas de los videojugadores de la comunidad virtual Desafío Seven.</p>	Inicio	<p>1. El moderador saluda a todos los participantes, realizando una muy breve retroalimentación de los temas tratados en la sesión pasada.</p>							
	Desarrollo	<p>2. A continuación, se explica el concepto teórico de: Recuerdos: Imágenes del pasado que se almacenan en la memoria. Memoria: Capacidad de recordar, conformada por conjunto de recuerdos del pasado. Pasado: Tiempo anterior al presente. Realiza una analogía con dichos conceptos, realiza una reflexión sobre el tema.</p> <p>3. A continuación, solicitan que cada participante realizar un esfuerzo por recordar, los 3 recuerdos más significativos del pasado asociados a los videojuegos. Además, deben mostrar una imagen de cada videojuego que recuerden, para que sus compañeros puedan entender más su experiencia. Pide la colaboración de 3 voluntarios.</p> <table border="1" data-bbox="719 520 2141 863"> <thead> <tr> <th data-bbox="719 520 1431 584">Recuerdo del pasado sobre los videojuegos Ejemplo:</th> <th data-bbox="1431 520 2141 584">¿Qué aprendizaje me deja ese recuerdo del pasado, ahora en la actualidad?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="719 584 1431 708">1. Recuerdo que ... de niño tenía un examen muy difícil y jugué Mario Bros y gané, eso me dio ánimos, para estudiar para mi examen. Porque pensé que, si ganaba en el juego, también podía hacerlo en la escuela.</td> <td data-bbox="1431 584 2141 708">1. Aprendí...a que los videojuegos siempre han sido parte de mi vida, además me han ayudado desde muy pequeño.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="719 708 1431 772">2. Recuerdo que, de adolescente, falleció mi abuelito, entonces, jugaba FIFA.</td> <td data-bbox="1431 708 2141 772">2. Aprendí...a que los videojuegos me ayudaron a sobrellevar mi dolor de la pérdida de mi abuelito.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="719 772 1431 863">3. Recuerdo que, nunca había jugado Pokémon Go, sin embargo, una vez, lo vi a jugar a mi hija de 8 años, entonces, le ayudé a capturar Pokémones.</td> <td data-bbox="1431 772 2141 863">3. Aprendí...a que los videojuegos pueden ser divertidos en familia, si los usas correctamente.</td> </tr> </tbody> </table> <p>4. El moderador hace una reflexión con todas las experiencias compartidas por los participantes, dándole importancia a todas las vivencias, es vital, que sea empático e invite a una reflexión colectiva sobre las vivencias del pasado y el aprendizaje ligado a los videojuegos.</p>	Recuerdo del pasado sobre los videojuegos Ejemplo:	¿Qué aprendizaje me deja ese recuerdo del pasado, ahora en la actualidad?	1. Recuerdo que ... de niño tenía un examen muy difícil y jugué Mario Bros y gané, eso me dio ánimos, para estudiar para mi examen. Porque pensé que, si ganaba en el juego, también podía hacerlo en la escuela.	1. Aprendí... a que los videojuegos siempre han sido parte de mi vida, además me han ayudado desde muy pequeño.	2. Recuerdo que , de adolescente, falleció mi abuelito, entonces, jugaba FIFA.	2. Aprendí... a que los videojuegos me ayudaron a sobrellevar mi dolor de la pérdida de mi abuelito.	3. Recuerdo que , nunca había jugado Pokémon Go, sin embargo, una vez, lo vi a jugar a mi hija de 8 años, entonces, le ayudé a capturar Pokémones.
Recuerdo del pasado sobre los videojuegos Ejemplo:	¿Qué aprendizaje me deja ese recuerdo del pasado, ahora en la actualidad?								
1. Recuerdo que ... de niño tenía un examen muy difícil y jugué Mario Bros y gané, eso me dio ánimos, para estudiar para mi examen. Porque pensé que, si ganaba en el juego, también podía hacerlo en la escuela.	1. Aprendí... a que los videojuegos siempre han sido parte de mi vida, además me han ayudado desde muy pequeño.								
2. Recuerdo que , de adolescente, falleció mi abuelito, entonces, jugaba FIFA.	2. Aprendí... a que los videojuegos me ayudaron a sobrellevar mi dolor de la pérdida de mi abuelito.								
3. Recuerdo que , nunca había jugado Pokémon Go, sin embargo, una vez, lo vi a jugar a mi hija de 8 años, entonces, le ayudé a capturar Pokémones.	3. Aprendí... a que los videojuegos pueden ser divertidos en familia, si los usas correctamente.								
Fin	<p>5. El moderador realiza una retroalimentación sobre la importancia de utilizar el pasado para recordar aspectos que nos ayuden a mejorar, a su vez, que la memoria es una capacidad que debemos usar de forma adecuada. Además, que el pasado, debe ser evocado solo si nos enseña o educa sobre algún tema en específico, no para re-traumatizarnos. Cierra con las frases: <i>“Cuando obtenemos un aprendizaje de un recuerdo doloroso o triste, evitamos el trauma”</i> <i>“Cuando obtenemos un aprendizaje de un recuerdo feliz, será nuestro paraguas, cuando llegue la tormenta”.</i> <i>“Recuerdos felices o tristes, todas son útiles, si le hallamos un aprendizaje”.</i></p>								

OBJETIVO	ACTIVIDAD	SESIÓN 3: DICEN DE MÍ: LOS PREJUICIOS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS...
Debatir estereotipos sociales negativos o prejuicios sobre los videojuegos en la comunidad virtual Desafío Seven.	Inicio	1. El moderador saluda a todos los participantes, realizando una muy breve retroalimentación de los temas tratados en la sesión pasada.
	Desarrollo	2. A continuación, se explica el concepto teórico de: Prejuicios: Opinión preconcebida, casi siempre negativa sobre algo o alguien. Estereotipos: Generalizaciones sobre los miembros de un grupo. 3. A continuación, el moderador menciona algunos estereotipos o prejuicios más comunes sobre los videojugadores. <ul style="list-style-type: none"> - "Los videojugadores son vagos, no hacen nada en todo el día" - "Los videojugadores son personas raras, no son normales" - "Los videojugadores no tienen metas en la vida, paran metidos en los videojuegos". - "Los videojugadores se refugian en los videojuegos, porque nunca tuvieron infancia" 4. El moderador lanza una reflexión sobre estos prejuicios sobre los videojugadores. Luego, solicita a los voluntarios, contestar si alguna vez se han sentido identificados con estos prejuicios o estereotipos. Además, si no les han dicho algunos otros que no hayan sido incluidos en la lista. 5. Luego, se solicita un trabajo grupal, asignado por el moderador, deben leer el caso y presentar alternativas de solución grupal. Cada grupo deberá presentar argumentos sólidos y consistentes.
CASO DE LAURA: <i>Laura es una adolescente de 13 años, siempre le han gustado los videojuegos. A pesar, que va muy bien en sus estudios. Sus padres, le han prohibido jugar videojuegos porque, le han dicho que son para "gente ociosa, sin futuro". Laura está muy triste, se ha enojado con sus padres y les ha quitado el habla. Sin embargo, los padres están dispuestos a cambiar su opinión, solo bajo una condición: Invitarán a un grupo de videojugadores para que les den razones del porqué deberían dejar a Laura, jugar videojuegos. Si llegan a convencer a los padres, ellos, dejarán jugar videojuegos a Laura.</i> Siendo ustedes el grupo de videojugadores expertos. ¿Qué le dirían a los padres de Laura?		
		6. El moderador realiza una reflexión con todas las alternativas de solución presentadas.
	Fin	7. El moderador realiza una retroalimentación sobre la importancia de enfrentar los prejuicios y estereotipos sobre los videojuegos, incentivando a que esto, no afecte la relación que los videojugadores mantienen con los videojuegos. Recordándoles, que, pueden ser exitosos y triunfadores tanto en el mundo real, como en el mundo de los videojuegos.

OBJETIVO	ACTIVIDAD	SESIÓN 4 TRABAJO EN EQUIPO EN EL MUNDO VIRTUAL Y REAL...
<p>Potenciar el trabajo en equipo tanto en el mundo virtual como presencial de los videojugadores en la comunidad virtual Desafío Seven.</p>	Inicio	<p>1. El moderador saluda a todos los participantes, realizando una muy breve retroalimentación de los temas tratados en la sesión pasada.</p>
	Desarrollo	<p>2. A continuación, se explica el concepto teórico de: Trabajo en equipo: Labor lograda mediante la unión de un grupo de integrantes con un objetivo en común. Sinergia: Es el logro de metas, mediante un esfuerzo conjunto funcional, que no se hubiese logrado, de haberse hecho la tarea de forma individual.</p> <p>3. Posteriormente, se les solicita a los participantes, enfrentar una situación, pero, deben hacerlo mediante sus personajes de videojuegos favoritos, estos deben trabajar en equipo.</p> <div data-bbox="712 523 2134 959" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">SITUACIÓN</p> <p>1. <i>Un enorme meteorito está por caer al planeta tierra, tienen 24 horas para resolverlo. Pero, no será tan fácil. Un ejército de 100 personas con poderes telequinéticos hará de todo con tal que el gigantesco meteorito caiga, son muy poderosos, pueden mover todo tipo de objetos solo con la mente. Pero, antes deberán vencer a un grupo de élite, conformado por otros 20 enemigos, que son los más fuertes del mundo, capaces de destruir aviones con sus manos, protegen a un solo villano capaz de controlar todo los océanos y mares.</i></p> <p style="text-align: center;">¿Qué harían sus personajes de videojuegos favoritos para enfrentar esta situación? Recuerden solo pueden utilizar 1 personaje por cada integrante del equipo, deben colocarle un nombre al equipo, nombrar un líder a cargo. Como única ventaja también, poseen un pequeño ejército de soldados de fuego, siendo 20 en total, los cuales deberán utilizar con mucha inteligencia. Porque, no hay refuerzos. Y ¡Dense prisa, el mundo, les necesita!</p> </div> <p>4. El moderador solicita socializar sus alternativas de solución a cada equipo.</p>
	Fin	<p>5. El moderador realiza una retroalimentación sobre la importancia del trabajo en equipo y la sinergia en el mundo real y el mundo de los videojuegos. Colocando la frase: <i>“Individualmente somos una gota. Juntos, somos un océano”.</i></p>

6. Cronograma de actividades.

Programa de Promoción de uso saludable de los videojuegos	Septiembre 2023			
	S1	S2	S3	S4
	1	8	15	22
Sesión 1: Yo y los videojuegos	X			
Sesión 2: Con los videojuegos aprendí...		X		
Sesión 3: Dicen de mí: los prejuicios sobre los videojuegos...			X	
Sesión 4: Trabajo en equipo en el mundo virtual y real...				X

7. Presupuesto.

El financiamiento total de las actividades corre por cuenta del investigador Yomark Washington Alva Florian, no se cobrará ningún honorario a la comunidad virtual Desafío Seven. Siendo un programa 100% virtual, requerirá únicamente que cada participante cuente con los recursos de tener conexión a internet y un equipo tecnológico funcional que les permita acceder a las sesiones del programa.

Anexo N° 8

Tabla 10

Validez por R de Pearson del Test De Dependencia a Los Videojuegos.

Ítems	R Pearson	Validez
1	0.49076	Válido
2	0.45926	Válido
3	0.53367	Válido
4	0.72542	Válido
5	0.84706	Válido
6	0.62058	Válido
7	0.67993	Válido
8	0.68974	Válido
9	0.72160	Válido
10	0.65666	Válido
11	0.72356	Válido
12	0.61759	Válido
13	0.75048	Válido
14	0.61406	Válido
15	0.64318	Válido
16	0.27692	Válido
17	0.68163	Válido
18	0.55074	Válido
19	0.44606	Válido
20	0.44504	Válido
21	0.48038	Válido
22	0.75055	Válido
23	0.59051	Válido
24	0.63192	Válido
25	0.72319	Válido

Asimismo, se obtuvo evidencia de validez de constructo por el método ítem test, alcanzando valores de 0.27 a 0.84, evidenciando que los ítems son válidos para medir la variable.

Anexo N° 9.
Tabla 11
Validez de Aiken por criterio de jueces para Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

Items	Primer Juez	Segundo Juez	Tercer Juez	Sumatoria	V	V General
1	1	1	1	3	1	
2	1	1	1	3	1	
3	1	1	1	3	1	
4	1	1	1	3	1	
5	1	1	1	3	1	
6	1	1	1	3	1	1.00
7	1	1	1	3	1	
8	1	1	1	3	1	
9	1	1	1	3	1	
10	1	1	1	3	1	
11	1	1	1	3	1	

Se obtuvo evidencia de validez de Aiken, alcanzando valores de 1, evidenciando que los ítems son válidos para medir la variable, al hallarse un coeficiente de Aiken de 1.

Anexo N° 10**Tabla 12**

Estadística de Confiabilidad para Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0.93	25

Para Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) se obtuvo que el Alfa de Cronbach de 0,93 lo cual, indica una confiabilidad adecuada.

Anexo N° 11

Tabla 13

Datos sociodemográficos complementarios

Características Sociodemográficas	N	%
¿Tienes Hijos?		
No	57	88%
Sí	8	12%
Estado Civil		
Soltero(a)	59	91%
Casado(a)	4	6%
Viudo(a)	1	1.5%
Divorciado(a)	1	1.5%
Ocupación		
Solamente trabajo	28	43.1%
Solamente estudio	16	24.6%
Estudio y trabajo.	13	20.0%
Estoy en búsqueda de un empleo	7	10.8%
No estudio ni trabajo	1	1.5%
Formación académica		
Egresado de una universidad	35	53.8%
Estudiante actual de universidad	25	38.5%
Estudiante actual de un colegio	3	4.6%
Estudios secundarios completos	1	1.5%
Egresado de un Instituto	1	1.5%

N=65