



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO
ACADÉMICO EN ESCOLARES DE UNA I.E.P DE SAN
JUAN DE LURIGANCHO, LIMA”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Psicología

Autores:

Giuliana Gabriela Castellares Pariona

Mirela Lizeth Diaz Diaz

Asesor:

Dr. Renzo Martínez Munive

<https://orcid.org/0000-0002-1882-9437>

Lima - Perú

2023

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	KELLY MILAGRITOS CASANA JARA	43562136
	Nombre y Apellidos	Nº DNI
Jurado 2	KARIM ELISA TALLEDO SANCHEZ	43300453
	Nombre y Apellidos	Nº DNI
Jurado 3	OSCAR IVAN ALFARO BUSTAMANTE	45628715
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

INFORME DE SIMILITUD

"Adicción a videojuegos y Rendimiento Académico en escolares de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima"

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
2	www.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
3	Coromina Barrueto Luis Manuel. "Conducta antisocial : bullying y cyberbullying en observadores adolescentes", TESIUNAM, 2021 Publicación	<1 %
4	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
6	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Perú Trabajo del estudiante	<1 %
7	ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %

DEDICATORIA

Dedico primero a Dios por orientarme en cada decisión que he tomado, asimismo, a mis padres por apoyarme a lograr mis objetivos y metas, también por sus sabios consejos que me enseñaron a tomar buenas decisiones y aprender un poco de ellos.

GIULIANA

A dios por ser mi guía y haberme encaminado al lugar en donde me encuentro. A mis padres, por su apoyo y afecto en cada momento, a pesar de las adversidades. A mi familia, por haberme apoyado a llegar hasta esta etapa de mi vida.

MIRELA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por la dedicación y la confianza que me han brindado con los pasos de los años, también por estar en cada triunfo y caída a mí lado, asimismo, por enseñarme a entender que cada equivocación es un aprendizaje y a levantarme para ser más fuerte. También me dirijo a mis hermanas por el apoyo incondicional que me otorgan y me empujan para alcanzar mis metas cada vez que me lo propongo y por hacerme barras por cada logro. De igual manera a todos los docentes de la Universidad Privada del Norte, por los conocimientos y la formación académica que me siguen brindando y la confianza que me tienen, motivándome a seguir luchando por ser mejor persona en el ámbito laboral y personal.

GIULIANA

A Dios por ser mi fortaleza y sustento durante estos años de estudio. A mis padres por haber confiado en mi capacidad como profesional, por el apoyo incondicional y momentos de ánimo. A cada docente que me enseñó a amar y apreciar esta hermosa carrera, por la orientación y conocimientos impartidos para ser grandes profesionales. A mi querida Universidad Privada del Norte, por haberme acogido en la formación de esta bella carrera. Y a todas las personas que nos han apoyado en que este trabajo se lleve a cabo.

MIRELA

Índice

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD.....	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO.....	5
ÍNDICE DE TABLAS.....	7
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
1. INTRODUCCIÓN	10
1.1 REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	10
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
1.3 OBJETIVOS.....	18
1.4 HIPÓTESIS.....	18
2 CAPÍTULO II. MÈTODO.....	20
2.1 TIPO Y DISEÑO DE ESTUDIO.....	20
2.2 PARTICIPANTES.....	20
2.3 TÉCNICA E INSTRUMENTOS.....	20
2.4 PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	21
2.5 ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS	21
2.6 CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	22
3 CAPÍTULO III. RESULTADOS.....	23
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	28
3.1 DISCUSIÓN.....	28
3.2 LIMITACIONES	31
3.3 CONCLUSIONES.....	32
4 REFERENCIAS.....	34
5 ANEXOS.....	39

Índice de Tablas

TABLA 1.....	23
TABLA 2.....	24
TABLA 3.....	25
TABLA 4.....	26
TABLA 5.....	27

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en escolares de nivel secundaria de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. También presenta un enfoque cuantitativo y de tipo correlacional - descriptivo, La población estuvo compuesta 100 estudiantes, entre hombres y mujeres entre los 12 a 17 años, del primer hasta el quinto de secundaria en una institución privada ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho, los resultados indican que existe una correlación altamente significativa entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico ya que $p < 0.05$, también se observa un coeficiente de correlación negativo medio ($r = -.434$).

Palabras clave: Rendimiento académico, Adicción, Videojuegos, correlación,

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the relationship between video game addiction and academic performance in high school students of an I.E.P. in the district of San Juan de Lurigancho, Lima. It also presents a quantitative approach and correlational - descriptive type, The population was composed of 100 students, between males and females between 12 to 17 years, from the first to the fifth year of high school in a private institution located in the district of San Juan de Lurigancho, the results indicate that there is a highly significant correlation between addiction to video games and academic performance as $p < .05$, also observed a negative correlation coefficient average ($r = -.434$).

Key words: Academic performance, Addiction, Video games, correlation,

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

Desde el año 2020, el mundo ha vivido una crisis sanitaria causada por el SARS-CoV-2, lo cual puso en evidencia las deficiencias en el sistema educativo en sus distintos niveles, viéndose obligado a adaptar los procesos educativos presenciales a virtuales usando las tecnologías de la información, logrando mantener los procesos educativos sin riesgos de contraer el coronavirus. Con el uso de las nuevas tecnologías de información se llevó a cabo un mayor uso de servicios ligados a internet como las redes sociales o videojuegos, generando un cambio en el estilo de comunicación, entretenimiento y trabajo (Ramírez, 2020).

Cada día se registran casos con respecto a la Adicción a videojuegos debido a la facilidad para acceder a los juegos en línea provocando un descuido total en el rendimiento académico y a las actividades diarias en niños y adolescentes. De igual manera, este problema está relacionado con síntomas conductuales, emocionales, reacciones somáticas problemas de atención y concentración y falta de comunicación familiar (Olarte y Taboada, 2018).

Actualmente, muchas personas utilizan el internet para poder comunicarse alrededor del mundo facilitando la interacción social mediante el uso de aparatos tecnológicos. Por añadidura, el aumento paulatino del uso de internet para llevar a cabo actividades de entretenimiento como los videojuegos, se considera que presentan un rol esencial en la manera de entretenerse de la población adolescente (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2018). Además, las empresas de los videojuegos están desarrollándose de manera progresiva ya que existen cifras que sobrepasan los 3000 millones de personas que utilizan este tipo de entretenimiento (Entertainment Software Association, 2020). Del mismo modo, el INEI (2020) refiere que el 92,7% de la población juvenil menor de 18 años de edad utiliza el internet para actividades de ocio como videojuegos, descargar o ver películas o escuchar música, el 78,9% para buscar información y el 71,4% para comunicarse mediante el correo electrónico o aplicaciones.

González, Espada y Tejeiro (2017) manifiesta que la etapa de la adolescencia es la más vulnerable en cuanto a la adicción por los videojuegos dado que muchos jóvenes presentan problemas emocionales como también la mala influencia social que conlleva al uso excesivo de este tipo de entretenimiento. Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud (2019) manifiesta que el uso adictivo de estas herramientas de entretenimiento es un problema muy grave para la salud física y mental del individuo por lo que se ha incluido en la nueva clasificación de trastornos mentales como CIE - 11.

La Contraloría General de la República del Perú (2021) presentó el informe de Orientación de Oficio N° 9919-2021-CG/SADEN-SOO, lo cual refiere que la tercera parte de los alumnos de educación secundaria de instituciones educativas públicas en el Perú no alcanzaron una nota mínima satisfactoria durante el periodo de estudios del año 2020, presentando como principales causas, falta de un plan de datos, fallas en el servicio del internet, no contar con un equipo celular, usar un equipo compartido y la falta de conocimiento de los padres acerca de las nuevas tecnologías de información, indicando que el celular fue la herramienta principal de estudios. En síntesis, las diversas falencias y necesidades que se presentaron durante el 2020 exponen la necesidad de una mejora en la calidad educativa en el Perú ya que la gran mayoría de problemas que ocasionaron un bajo rendimiento académico están relacionados con la modalidad de aprendizaje a distancia por medio de la estrategia educativa "Aprendo en casa" desarrollada por el Ministerio de Educación. Igualmente, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2021) hace referencia al impacto que tuvo el covid-19 en el rendimiento académico en escolares del Perú, dando a conocer que 705 mil adolescentes detuvieron sus estudios entre el año 2019 y 2020, también se reportó que el 20% de los alumnos que tuvieron continuidad educativa en la modalidad de clases virtuales presentaron problemas de salud mental, mientras que un 70% de los alumnos en modalidad virtual presentaron problemas de rendimiento académico.

Además, se encontró en otra investigación que en el año 2018 se evaluaron 540,000 estudiantes de 79 países, revelando que el 76% de ellos alcanzó un nivel superior en matemáticas. También se informó que, en 24 países, el 50% de los participantes obtuvo resultados inferiores al promedio (Organisation for Economic Cooperation and Development, 2019).

En el ámbito de la investigación internacional, Lugo, Castillo y Estrada (2022) llevaron a

cabo un estudio que examinó la relación entre el uso problemático de las tecnologías, la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de primaria. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo correlacional y utilizó un diseño no experimental de corte transversal. La muestra consistió en 71 alumnos con edades comprendidas entre los 9 y 12 años. Se aplicaron dos escalas tipo Likert para evaluar el uso problemático de la tecnología y la motivación hacia el aprendizaje, y se midió el rendimiento académico. Los resultados revelaron relaciones estadísticamente significativas, ya que se observó un valor de $p < 0.01$ y un coeficiente de correlación de -0.305 entre el uso de videojuegos y el promedio académico. Estos hallazgos indican que el acceso temprano a la tecnología por parte de los niños los expone a un mayor riesgo de desarrollar un uso problemático. El estudio también demostró que existe una relación entre el uso problemático de la tecnología y el rendimiento académico. Además, se encontró que los estudiantes con calificaciones más bajas son aquellos que experimentan más dificultades debido al uso de la tecnología.

Pari (2021) exploró la influencia del videojuego Fortnite en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de comunicación. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y con un nivel descriptivo, utilizando un diseño no experimental. La muestra consistió en 67 estudiantes de sexto y séptimo ciclo de secundaria pertenecientes a una institución educativa privada en la ciudad de Arequipa. Se utilizaron dos instrumentos: un cuestionario dirigido a evaluar la adicción a los videojuegos y un registro de las notas de cada estudiante. Los resultados revelaron una relación significativa entre ambas variables, es decir, la adicción al juego Fortnite y el rendimiento académico. El coeficiente de correlación obtenido fue de $r = 0.938$, con un valor de p menor a 0.05. Por lo tanto, se concluyó que el videojuego Fortnite puede ser utilizado como una herramienta educativa que influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Gómez et al. (2020) examinaron la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de los adolescentes escolares en la Comunidad Valenciana, España. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño descriptivo-correlacional de corte transversal. La muestra incluyó a 1060 estudiantes de una institución educativa y se empleó un instrumento ad hoc para medir el uso de los videojuegos. Los resultados revelaron una asociación significativa entre el tiempo dedicado por los estudiantes a los videojuegos y su rendimiento académico ($p = 0.003$). En conclusión, se encontró una

relación entre ambas variables. Además, se observó que los adolescentes que destinaban más tiempo a los videojuegos durante la semana tenían más probabilidades de suspender asignaturas, mientras que aquellos que dedicaban más tiempo durante el fin de semana mostraban un mejor rendimiento académico.

Restrepo et al. (2019) investigaron la relación entre el rendimiento académico y el uso de videojuegos en estudiantes de educación secundaria. El estudio adoptó un enfoque descriptivo y correlacional de corte transversal. La muestra consistió en 335 estudiantes de entre 12 y 14 años, provenientes de cuatro colegios ubicados en el Municipio de la Estrella. Se utilizó el cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT) como instrumento de medición. Los resultados indicaron que no se encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes. El coeficiente de correlación obtenido fue de $r=0.090$, con un valor de p igual a 0.425. Como conclusión final de la investigación, se determinó que las variables estudiadas no están relacionadas. Además, se destacó la necesidad de realizar más investigaciones sobre el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. Esta área de estudio es importante debido al acceso cada vez más temprano de los jóvenes a tecnologías inmersivas.

Gozme y Uracchua (2019) examinaron la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes. El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque descriptivo-correlacional de corte transversal. La muestra consistió en 100 estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de secundaria de una institución educativa privada en la ciudad de Arequipa. Para este estudio, se utilizaron dos instrumentos. En primer lugar, se aplicó una encuesta sobre la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico. Luego, se utilizó la técnica de evaluación para medir el rendimiento académico, considerando los aspectos procedimentales, actitudinales y cognitivos. Los resultados del estudio revelaron una correlación significativa entre ambas variables, con un valor de p menor a 0.05 y un coeficiente de correlación de $r^2= -0.375$. Esto llevó a la conclusión de que cuanto mayor es la dependencia de los estudiantes hacia los videojuegos, menor es su rendimiento académico. En otras palabras, se encontró que un alto grado de dependencia de los videojuegos está asociado con un bajo rendimiento académico en los estudiantes.

Así mismo, dentro de los estudios Nacionales encontramos al López y Huamán (2020) investigaron la influencia del juego en red Dota 2 en el rendimiento académico de los

estudiantes. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño descriptivo-correlacional sin experimento. La muestra consistió en 28 estudiantes de tercer grado de educación secundaria de una institución educativa en la ciudad de Arequipa. Se emplearon dos cuestionarios para recopilar los datos: uno relacionado con la dependencia del videojuego y otro enfocado en el rendimiento académico. Los resultados del estudio indicaron que no se encontró una relación significativa entre ambas variables, es decir, no se observó una asociación entre la adicción al videojuego y el rendimiento académico de los estudiantes. Esto se basa en el hecho de que el valor de p obtenido no fue menor a 0.05. En conclusión, se determinó que el tiempo dedicado al videojuego Dota 2 no tiene ninguna relación con el rendimiento académico de los estudiantes según los resultados de esta investigación.

Olarte y Taboada (2018) examinaron la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes. El estudio fue de naturaleza cuantitativa, con un enfoque descriptivo-correlacional de corte transversal. La muestra consistió en 207 estudiantes de tercero, cuarto y quinto grado de nivel secundaria en una institución educativa ubicada en Ayacucho. Se utilizaron dos instrumentos para recopilar los datos. En primer lugar, se empleó un cuestionario que exploraba las experiencias relacionadas con los videojuegos. Además, se utilizó la ficha de ejecución del rendimiento académico proporcionada por el Ministerio de Educación. Los resultados obtenidos revelaron una relación significativa entre las variables estudiadas, es decir, la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. Se encontró un coeficiente de correlación de $r=0.932$, lo cual apoya la hipótesis alternativa (H1). Además, el valor de p fue menor a 0.05, lo que indica que los resultados son estadísticamente significativos. En conclusión, este estudio evidencia que existe una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en los adolescentes. Los hallazgos destacan la importancia de considerar la influencia de la adicción a los videojuegos en el desempeño escolar de los estudiantes.

Para entender más sobre la Adicción a Videojuegos, Fernández (2022), se describe el trastorno de juego como una serie de comportamientos relacionados con los juegos que se repiten de manera constante y pueden generar problemas significativos en la vida diaria de una persona. Este patrón persistente y recurrente de comportamiento de juego se extiende por un período de al menos 12 meses. Dicho trastorno puede tener un impacto negativo en

la salud mental y física de la persona, afectando diversos aspectos de su vida, como lo social, académico, laboral y personal. Los síntomas asociados a este trastorno pueden variar e incluir la falta de control sobre el tiempo dedicado a los juegos, una dependencia emocional hacia los mismos, una disminución en las relaciones interpersonales y un deterioro de la salud tanto física como mental. Es importante reconocer estos síntomas y buscar ayuda si se sospecha que se está experimentando este trastorno.

El uso problemático de videojuegos está especificado dentro de las adicciones conductuales, y hace referencia a la un patrón de conductas recurrentes a juegos digitales por un periodo promedio de 12 meses, en algunos casos puede ser un menor tiempo si se cumplen todos los criterios establecidos para este diagnóstico, los principales síntomas descritos son la dependencia sin causa aparente por alguna necesidad biológica o química, deduciendo así un motivo psicológico derivado de una motivación afectiva o condicionada, lo cual mantiene una relación directa a manifestaciones de dependencia (OMS, 2018).

Soper y Miller (1983), la adicción a los videojuegos se asemeja a otras adicciones conductuales, ya que implica una participación compulsiva en comportamientos relacionados con los juegos, lo cual lleva a una falta de interés en otras actividades. Esta adicción puede manifestarse a través de síntomas físicos y mentales.

Caro (2017) propone como principales causas de la Adicción a videojuegos al uso inadecuado de las nuevas tecnologías de información y falta de control parental, también Navarro y Rueda (2017) hacen referencia a una dependencia psicológica debido a una dependencia por los mismos y el aumento exponencial de las actividades que se pueden realizar en espacios virtuales, logrando en la persona una sensación de malestar cuando no tiene acceso a estos medios. En la misma línea de investigación, Peralta y Torres (2021) explica que los videojuegos tienden a generar una adicción que desencadena en problemas como hurto, violencia e incluso el suicidio, lo cual se concluye que la Adicción a videojuegos es un estado emocional que ocasiona un deseo incontrolable de tener acceso sin restricción a juegos electrónicos.

Carbonell (2020) propone que la Adicción a videojuegos se da de forma paulatina debido que al aumentar el tiempo expuesto a los videojuegos provoca una distorsión en la continuidad de las actividades cotidianas lo cual desencadena un aumento en el uso de

videojuegos. Igualmente, Rodríguez y García (2021) indican que el trastorno por videojuegos está determinado por un comportamiento insistente y recurrente frente a la práctica de videojuegos por un espacio de tiempo aproximado de doce meses, también hacen referencia a la cantidad de violencia que se expresan en los videojuegos, los cuales son posibles causas de cambio de hábitos saludables

Los síntomas de la Adicción a videojuegos según Mora et al (2022) incluyen la pérdida de interés en otras actividades, aislamiento social, cambios en el estado de ánimo, falta de sueño, pérdida de apetito y disminución del rendimiento escolar o laboral. Los jugadores adictos también pueden experimentar cambios físicos en su cuerpo, como dolores de cabeza, problemas de visión, tendinitis y fatiga ocular. Además, pueden desarrollar una obsesión por el juego, lo que puede llevar a mentir sobre el tiempo dedicado a jugar, sentirse irritables cuando no están jugando y experimentar síntomas de abstinencia cuando intentan dejar de jugar. Los jugadores adictos también pueden experimentar problemas emocionales como la depresión y la ansiedad debido a su aislamiento social y la vergüenza que sienten por su adicción. En general, los síntomas de la adicción a los videojuegos pueden variar de leves a graves y pueden tener un impacto significativo en la calidad de vida de la persona afectada y en las personas cercanas a ella. Es importante buscar ayuda si se cree que se está experimentando adicción a los videojuegos.

Griffiths (2009) propone seis dimensiones para detectar la adicción, las cuales son la focalización, la cual significa que cuando el individuo está jugando, se convierte en la actividad más esencial dominando sus sentimientos, pensamientos y conductas. Modificación del estado de ánimo, en donde el adicto padece de una excitación al realizar la actividad o al consumir sustancias buscan escapar de sus problemas y realidad y sentirse mejor con sí mismo. Tolerancia, es un procedimiento donde es necesario aumentar el periodo de juego para adquirir las mismas consecuencias de modificación del estado de ánimo que acontece al inicio por lo que la persona cuando esta enlazado con los videojuegos, el periodo de tiempo va a aumentar involucrando más esta conducta. Síntomas de abstinencia, relacionado al estado emocional y física del individuo que fomentó un sentimiento de estrés y frustración cuando la actividad se disminuye o detiene. Conflicto, surgen los problemas provocados por dedicar mucho tiempo a los videojuegos como los interpersonales, intrapersonal, laborales, sociales y académicos. Recaída, es cuando la persona vuelve a presentar un uso excesivo de los videojuegos luego del periodo

de abstinencia y control.

En el rendimiento académico, durante la etapa escolar se generan distintas situaciones que pueden influir de manera significativa en el proceso de formación, lo cual es más importante en la secundaria debido a los cambios hormonales que se generan durante la adolescencia que coincide con la etapa escolar, a su vez los alumnos disponen de diversas estrategias y habilidades que facilitan su aprendizaje, pero también pueden llegar a experimentar actitudes negativas hacia ella, tales como la pérdida del interés y los estudios, agotamiento físico y psicológico provocando una reducción en la motivación a estudiar y una caída en el rendimiento académico y en casos extremos ocasiona la deserción escolar (Usán y Salavera, 2018).

El rendimiento académico es un constructo complejo cuya herramienta de medición son las calificaciones, lo cual es la representación numérica del conocimiento que se presenta frente a un campo de estudio o área de conocimiento, cuyos factores principales son la inteligencia verbal, la inteligencia abstracta, la atención, la memoria, las funciones ejecutivas, los factores neuropsicológicos y sociales niveles de educación de los padres, entorno social y centro de estudios (Cid, 2018).

Olmedo (2020) ofrece otra definición indicando que el rendimiento académico se establece como el producto del esfuerzo del estudiante en el contexto educativo, y se cuantifica por medio de las calificaciones escolares. Dando relevancia a las expectativas generadas por los docentes, familia y los propios estudiantes en relación al éxito académico debido a las conductas y actitudes que pueden traer beneficios o desventajas en la dinámica escolar y sus resultados, mientras que Nivelá, Echeverría y Morillo (2019) refieren que los estilos de aprendizaje son factores importantes en el rendimiento académico de los estudiantes y que si no se toma en cuenta estos factores se puede obtener rendimientos académicos bajos.

Rendimiento individual, involucra los conocimientos, habilidades, prácticas, aspiraciones y actitudes que presenta el individuo frente a su periodo de formación, mientras que el rendimiento social se considera rendimiento social al espacio social, el entorno escolar, conformado por los directores, profesores, auxiliares y compañeros (Mariam, 2009).

Los padres son los responsables del desarrollo de habilidades de los hijos, por lo que deben optar en premiar el buen desempeño mediante conductas afectivas como incentivar la motivación, la resiliencia y felicitar por los buenos logros (Argudin, 2005).

La existencia de recientes casos de bajo rendimiento académico en los estudiantes de una secundaria de la I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho en los estudiantes de 1° a 5° de secundaria, es un tema preocupante, teniendo como posibles causas al consumo excesivo de videojuegos, lo cual está relacionado con la nueva modalidad de aprendizaje a distancia que se viene usando desde el año 2020, implicando problemas de atención.

Comentado [OIAB1]: Mejorar la justificación. Incluir como aporta el trabajo a nivel teórico, metodológico y práctico

1.2 Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes de una I.E.P. de San Juan de Lurigancho, Lima?

1.3 Objetivos

Objetivo General

Determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y rendimiento académico en escolares de nivel secundaria de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.

Objetivos Específicos

- Establecer la relación entre la dimensión focalización en escolares y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Conocer la relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Analizar la relación entre la dimensión tolerancia y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Determinar la relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Conocer la relación entre la dimensión conflicto y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Establecer la relación entre la dimensión recaída y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.

1.4 Hipótesis

Hipótesis general

- Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en escolares de nivel secundaria de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.

Hipótesis específicas

- Existe relación entre la dimensión focalización en escolares y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Existe relación entre la dimensión modificación del estado de ánimo y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Existe relación entre la dimensión tolerancia y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Existe relación entre la dimensión síntomas de abstinencia y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Existe relación entre la dimensión conflicto y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.
- Existe relación entre la dimensión recaída y el rendimiento académico de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima.

2 CAPITULO II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de estudio

Este estudio se basa en un enfoque cuantitativo y tiene un diseño correlacional-descriptivo, donde se busca analizar la relación entre diferentes variables. Además, se utiliza un diseño no experimental de corte transversal, lo que implica que no hay manipulación de variables y el estudio se realiza en una única ocasión (Hernández et al., 2014).

Comentado [OIAB2]: Definir en que consiste un enfoque cuantitativo, que es correlación , etc.

2.2 Participantes

La población objetivo de este estudio consistió en 100 estudiantes, tanto hombres como mujeres, con edades comprendidas entre los 12 y 17 años, que cursaban desde el primer hasta el quinto grado de secundaria en una institución privada ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho. Según Hernández y Torres (2018), la población se define como el conjunto de individuos que comparten características similares. La muestra, por su parte, estuvo compuesta por esos mismos 100 estudiantes, y se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Hernández (2021), este tipo de muestreo implica seleccionar individuos que están disponibles y dispuestos a participar en la investigación.

Los criterios de inclusión fueron estudiantes de ambos sexos con edades entre 12 a 17 años, que participen de forma voluntaria en la investigación y que firmen el consentimiento informado.

Los criterios de exclusión corresponden estudiantes que no tengan un registro de notas actualizado a la fecha de recolección de datos, que no completaron el instrumento de evaluación, no asistieron a clases en las fechas de valuación.

2.3 Técnica e instrumentos

Escala de HAMM-1ST de Videojuegos

La escala de HAMM-1ST de Videojuegos creada por Mendoza (2013) en escolares de Lima cuyas dimensiones son focalización (6 ítems), modificación del estado de ánimo (6 ítems), tolerancia (6 ítems), síntomas de abstinencia (6 ítems), conflicto (6 ítems) y recaída (6 ítems). La administración del instrumento es individual o grupal cuyo tiempo de aplicación es 25

minutos dirigido a estudiantes entre 11 a 17 años. Los ítems poseen 5 alternativas de respuesta como nunca (0) – raras veces (1) – a veces (2) – con frecuencia (3) – siempre (4)

Su muestra estuvo conformada por 650 escolares del distrito de los Olivos – Lima en el año 2013, con respecto a su validez de contenido, se empleó el estadístico V de Aiken obteniendo un valor de de .95 siendo considerado adecuado, en la validez de constructo se reportó un índice de Kaiser – Meyer – Olkin (KMO) de .971 con una media de 28.51 y una varianza de 57.799, en relación a la confiabilidad del instrumento se reportó un Alfa de Cronbach de .957, siendo considerado adecuado ya que supera el valor mínimo requerido de .70.

Promedios de los estudiantes del primer bimestre de su rendimiento académico

Se solicitó a la Institución Educativa Privada ubicada en el departamento de Lima, las calificaciones del primer bimestre de los estudiantes de secundaria. Cuyas equivalencias son AD (logro destacado), A (logro), B (en proceso), C (con dificultades). Tomando como referencia los cursos pertenecientes al área de ciencias, letras y números.

Comentado [OIAB3]: Esta es una escala valorativa del MINEDU, describir la escala y como se utiliza.

2.4 Procedimientos de recolección de datos

Se seleccionó el instrumento que presente una validación en la realidad peruana y se procedió a contactarse con los representantes de la institución educativa respectiva para obtener el permiso e iniciar con el proceso de recolección datos.

Cada tutor de cada aula informó a los estudiantes sobre la investigación que se realizaba en la institución educativa. En primer lugar, se mencionó los objetivos como también el consentimiento informado indicando su participación voluntaria en dicho estudio. El tiempo máximo de aplicación fue de 25 minutos.

Al término de la aplicación se procedió a revisar la base de datos para eliminar los cuestionarios que están incompletos o con la misma respuesta en todas las preguntas para evitar resultados erróneos al momento de realizar el análisis estadístico

2.5 Análisis estadísticos de los datos

Los datos recolectados fueron registrados en el programa en Microsoft Excel 2020 y luego fueron exportados al programa IBM SPSS 26 Statistics para el análisis estadístico y describir las frecuencias y porcentajes para los datos sociodemográficos en cuanto al género, edad y

grado escolar, también se realizó el análisis descriptivo de los Ítems del instrumento empleado detallando datos estadísticos como la media, desviación estándar, asimetría, curtosis, relación ítem-test y coeficiente alfa. Después, se evaluó la normalidad de los instrumentos mediante el estadístico Kolmogorov-Smirnov para confirmar el tipo de estadístico (paramétrico o no paramétrico), quedando como elección Rho de Spearman debido a que la prueba de normalidad dio un valor de p menor a 0.05, luego se procedió a realizar las pruebas de hipótesis para establecer la correlación entre las variables de estudio.

2.6 Consideraciones éticas

El presente estudio está desarrollado bajo la normativa del Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú (2017) señalando que en el artículo 22 se especifica que todo trabajo de investigación debe tener en cuenta en la recolección de datos el consentimiento informado de cada persona que acepte participar de forma voluntaria. Del mismo modo, en el artículo 26 se menciona que el investigador no debe plagiar u omitir datos durante el proceso de desarrollo del estudio científico y en el artículo 27 se señala que en toda investigación se deben utilizar instrumentos psicológicos con adecuadas propiedades psicométricas para obtener resultados aceptables.

En tal sentido se siguió la estructura proporcionada en el manual de normas de la Asociación Americana de Psicología, lo cual respalda la fiabilidad y veracidad de los resultados obtenidos. Asimismo, se aplicaron los principios de integridad y justicia al llevar a cabo la investigación, asegurándose de respetar y mantener la veracidad e integridad de los datos obtenidos a través de las encuestas realizadas a los participantes, sin hacer ninguna distinción, tal como se establece en los principios éticos de la conducta de los psicólogos de la APA (Asociación Americana de Psicología, 2020).

3 CAPÍTULO III. RESULTADOS

A continuación, se presentarán los resultados sociodemográficos, estadísticos descriptivos de los ítems y prueba de normalidad y pruebas de hipótesis.

1. Características sociodemográficas de la muestra

Tabla 1

Características sociodemográficas de la muestra

Variable	Grupos	f	%
Edad	12 años	25	25
	13 años	15	15
	14 años	26	26
	15 años	17	17
	16 años	14	14
	17 años	3	3
Género	Masculino	47	47
	Femenino	53	53
Grado	Primero de Secundaria	32	32
	Segundo de Secundaria	14	14
	Tercero de Secundaria	26	26
	Cuarto de Secundaria	11	11
	Quinto de Secundaria	17	17

En la tabla 1 podemos observar la frecuencia y el porcentaje de la muestra en relación a su edad, género y grado educativo, en donde podemos resaltar que un 26.3% de la muestra tiene 14 años, mientras que solo el 3% tiene 17 años, con respecto al género se observa que el 47% es de género masculino y el 53% es de género femenino, en tanto en el grado educativo resalta que el 32% se encuentra en primero de secundaria, mientras que el 11% se encuentra en cuarto de secundaria.

Tabla 2

Estadísticos descriptivos de la escala HAMM-1ST de videojuegos

Adicción a Videojuegos	Media	D.E.	Asimetría	Curtosis
Ítem 1	2.58	1.246	0.308	-0.757
Ítem 2	2.40	1.362	0.664	-0.684
Ítem 3	1.83	1.098	1.247	0.708
Ítem 4	1.61	0.977	1.469	1.172
Ítem 5	2.03	1.173	0.869	-0.221
Ítem 6	2.02	1.253	1.008	-0.008
Ítem 7	2.02	1.088	0.833	-0.216
Ítem 8	1.85	1.320	1.399	0.640
Ítem 9	1.80	1.116	1.221	0.517
Ítem 10	1.65	1.053	1.879	3.156
Ítem 11	1.84	1.149	1.353	1.006
Ítem 12	2.19	1.345	0.719	-0.827
Ítem 13	2.44	1.349	0.616	-0.698
Ítem 14	2.36	1.432	0.653	-0.923
Ítem 15	2.02	1.220	0.923	-0.215
Ítem 16	1.87	1.353	1.380	0.519
Ítem 17	1.71	1.154	1.573	1.501
Ítem 18	2.07	1.380	0.966	-0.457
Ítem 19	1.59	1.161	1.785	1.845
Ítem 20	2.40	1.456	0.619	-1.017
Ítem 21	2.00	1.301	1.105	0.029
Ítem 22	1.64	1.092	1.729	2.136
Ítem 23	1.86	1.212	1.154	0.102
Ítem 24	1.86	1.262	1.423	0.889
Ítem 25	1.72	1.170	1.549	1.347
Ítem 26	2.63	1.516	0.516	-1.182
Ítem 27	1.90	1.225	1.149	0.170
Ítem 28	1.80	1.229	1.474	0.978
Ítem 29	1.86	1.294	1.279	0.332
Ítem 30	2.02	1.340	1.027	-0.266
Ítem 31	2.03	1.396	1.140	-0.047
Ítem 32	2.17	1.371	0.970	-0.285
Ítem 33	1.74	1.234	1.549	1.135
Ítem 34	1.59	1.204	1.997	2.671
Ítem 35	1.38	1.017	2.667	5.965
Ítem 36	1.66	1.179	1.768	2.023

Nota: D.E. = Desviación estándar

La tabla 2 evidenció el análisis del comportamiento que tuvieron los ítems de la escala

HAMM-1ST de videojuegos al ser aplicada en una muestra de estudiantes de educación secundaria. La media de los ítems tuvo un rango entre 1.38 a 2.61. Así mismo, los valores de curtosis y asimetría se encontraron dentro de la normalidad univariada, con excepción de 9 ítems en asimetría y 7 ítems en curtosis (Pérez y Medrano, 2010).

Tabla 3
Estadísticos descriptivos de promedio de notas

	Media	D. E	Asimetría	Curtosis
Promedio Final	14.54	2.76	-1.872	6.738

Nota: D.E.= Desviación estándar

En la tabla, se observan los estadísticos descriptivos del promedio de notas, en donde se evidencia una media de 14.54, con una desviación estándar de 2.76, en relación a la asimetría y curtosis se evidencian valores no se encuentran dentro de la curva de normalidad (± 1.5).

2. Prueba de normalidad

Tabla 4
Prueba de normalidad por variables

	Kolmogorov-Smirnov		
	K-S	gl	p.
Rendimiento académico	0.206	100	0.000
Adicción a los Videojuegos	0.145	100	0.000

Nota: gl= grados de libertad, p = significancia

La tabla 4 muestra los resultados de la prueba de normalidad aplicada a las variables promedio de notas y Adicción a videojuegos, obteniendo un valor de la significancia menor que .05, por tanto, estas variables tienen un comportamiento que no se ajusta a la curva normal por consiguiente en el contraste de las hipótesis de estudio se usara estadística no paramétrica. (Rho de Spearman).

Tabla 5

Medidas de normalidad

Prueba de normalidad por dimensiones

	Kolmogorov-Smirnov		
	K-S	gl	p.
Focalización	0.147	100	0.000
Modificación del estado de ánimo	0.149	100	0.000
Tolerancia	0.188	100	0.000
Síntomas de abstinencia	0.253	100	0.000
Conflicto	0.204	100	0.000
Recaída	0.176	100	0.000

Nota: gl: grados de libertad, p: significancia estadística

La tabla 5 muestra los resultados de la prueba de normalidad para las dimensiones de Adicción a videojuegos, obteniendo un valor de la significancia menor que .05, por tanto, estas variables tienen un comportamiento que no se ajusta a la curva normal por consiguiente en el contraste de las hipótesis de estudio se usara estadística no paramétrica. (Rho de Spearman).

Tabla 6

Relación entre rendimiento académico y Adicción a videojuegos

		Adicción a los Videojuegos
Rendimiento académico	r_s	-,389**
	p	0.000

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 6 se observa el contraste de hipótesis de las variables rendimiento académico y Adicción de videojuegos, en donde podemos observar que existe una correlación altamente significativa entre ambas variables ya que la significancia es menor a 0.05, también se observa un coeficiente de correlación negativo medio ($r = -.389$).

Tabla 7

Relación entre rendimiento académico y las dimensiones de Adicción a videojuegos

Dimensiones de Adicción a los Videojuegos	Rendimiento académico	
	r_s	p
Focalización	-,316**	0.001
Modificación del estado de ánimo	-,260**	0.009
Tolerancia	-,371**	0.000
Síntomas de abstinencia	-,434**	0.000
Conflicto	-,343**	0.000
Recaída	-,445**	0.000

En la tabla 7 se evidencian las correlaciones entre las dimensiones de adicción a los Videojuegos, confirmando que existe relación en todos los casos ya que el valor de p fue inferior a 0.05.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

3.1 Discusión

El objetivo general fue determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en escolares de nivel secundaria de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Al completar la recolección de datos y su posterior análisis mediante el coeficiente de correlación de Spearman, se pudo confirmar la hipótesis alterna, Al respecto, Gómez et al. (2020), determinaron que existe una relación del uso de videojuegos y el rendimiento de estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de la Comunidad Valenciana. En la misma línea de investigación Olarte y Taboada (2018) confirmaron la relación entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en los alumnos del 3º al 5º grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” de Ayacucho., este resultado tiene sustento con la teoría de Gentile (2009), quien refiere en su teoría que existe una correlación negativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, además indica que la adicción a los videojuegos puede consumir mucho tiempo, lo que afecta negativamente las responsabilidades y tareas escolares.

Por otro lado, se buscó conocer la relación entre el rendimiento académico y la dimensión focalización en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. En donde se halló una correlación altamente significativa entre ambas variables. Al respecto, Lugo et al. (2022) en Chile, determinaron que existe una relación entre el uso problemático de las tecnologías, la motivación y el rendimiento académico en escolares de 9 a 12 años, estos resultados tienen sustento teórico en lo referido por Csikszentmihalyi (1990) que indica que aquellos estudiantes que tienen una mayor capacidad de focalización hacia los videojuegos suelen obtener peores resultados académicos.

Este estudio tuvo buscó conocer la relación entre el rendimiento académico y la dimensión modificación del estado de ánimo. Los resultados hallados confirmaron la

correlación entre la variable rendimiento académico y la dimensión modificación del estado de ánimo. Estos resultados presentan gran similitud a los resultados expuestos en la investigación de Gozme y Uracchua (2019) en donde sus resultados señalaron que existe una correlación significativa entre el rendimiento académico y la Adicción a videojuegos en 300 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Privada Eduardo Francisco Forga de Hunter, Arequipa. Además, Fredrickson (2001), refiere que los estados emocionales positivos, como la felicidad y la satisfacción, están asociados con un mejor rendimiento académico. Por el contrario, los estados emocionales negativos, como la tristeza y el estrés que son ocasionado por el consumo excesivo de videojuegos, pueden tener un impacto negativo en el rendimiento académico.

El siguiente objetivo fue analizar la relación entre el rendimiento académico y la dimensión tolerancia en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. En donde se pudo evidenciar una relación significativa entre ambas variables. Estos resultados son comparables a los presentados por Pari (2021) quien determinó la influencia de un videojuego con el rendimiento académico en el área de comunicación de los estudiantes del VI y VII ciclo de secundaria, de la institución educativa “San Andrés” del distrito de Hunter, Arequipa logrando confirmar la hipótesis general de su estudio, en tal sentido Johnson et al. (2019), refieren que los jugadores con alta tolerancia a los videojuegos tienden a dedicar más tiempo a jugar, lo que puede tener un impacto negativo en su capacidad para concentrarse en las tareas académicas y cumplir con sus responsabilidades escolares

También se buscó conocer la relación entre el rendimiento académico y la dimensión síntomas de abstinencia en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima., dando como resultado una correlación entre el rendimiento académico y la dimensión síntomas de abstinencia. Podemos comparar estos resultados a los presentados por Matos (2021) Quien determinó que existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento

académico en estudiantes de 3ro. de secundaria que estudian en la IE Fe y Alegría No. 37 - SJL, a su vez la teoría de Azizi et al. (2018), refiere que los síntomas de abstinencia, como la irritabilidad, ansiedad y dificultades de concentración, pueden surgir cuando los estudiantes experimentan la falta o reducción de ciertas actividades o estímulos, como los videojuegos. Estos síntomas pueden obstaculizar la atención, concentración y el proceso de aprendizaje, impactando negativamente en el rendimiento académico.

Otra interrogante de la investigación fue conocer la relación entre el rendimiento académico y la dimensión conflicto en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Los resultados confirmaron una correlación entre las variables analizadas. En la misma línea de investigación, Amado (2020) evidencio una correlación altamente significativa entre la Adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de 1^{ro} a 5^{to} de secundaria de una institución pública Huaraz. Estos resultados concuerdan con la teoría presentada por García et al. (2019). quienes refieren que el enfrentamiento con compañeros de clase o profesores puede generar estrés y distracción, lo que afecta la capacidad de concentración y el compromiso con los estudios. Esta situación puede llevar a un rendimiento académico inferior.

El último objetivo fue establecer la relación entre el rendimiento académico y la dimensión recaída en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. La evidencia encontrada mediante el análisis de correlación pudo confirmar una relación altamente significativa. Estos hallazgos son similares a los presentados por Calle (2018) Quien concluyó que existe una correlación significativa entre ambas variables en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso San Carlos, Puno. Amos estudios pueden coincidir con la teoría presentada por Zahra et al. (2020) quienes refieren que Las recaídas pueden llevar a una disminución en el tiempo y esfuerzo dedicado a las actividades académicas, lo que resulta en un bajo rendimiento. Además, las recaídas pueden generar síntomas de

ansiedad y depresión, impactando aún más el desempeño académico.

En relación a las implicancias teóricas de esta investigación podemos confirmar lo afirmado por Haro (2010). Quien señala que los juegos electrónicos presentan una incidencia en el bajo rendimiento académico a nivel escolar, ya que los juegos electrónicos están diseñados para mantener a los individuos el mayor tiempo posible jugando, generando una dependencia, lo cual genera una pérdida del interés en el ámbito académico en jóvenes estudiantes ya que aún se encuentran en proceso de formación y son vulnerables a las tácticas que usan las empresas desarrolladoras de videojuegos para mantener una afición que genera la necesidad de realizar transacciones virtuales con el fin de obtener mejoras en los juegos electrónicos.

También los resultados que se presentan en esta investigación nos confirman la necesidad de realizar talleres dirigidos a los alumnos, padres y docentes ya que es necesario una concientización de las causas y consecuencias acerca del consumo de videojuegos y en la institución educativa donde se realizó la recolección de datos.

Los resultados de la presente investigación confirman las evidencias psicométricas presentadas del instrumento usado para la variable que mide la Adicción a videojuegos, pero debido al tamaño de la muestra (100 estudiantes) se sugiere realizar un segundo análisis acerca de sus evidencias psicométricas en una población más extensa.

3.2 Limitaciones

Se presentaron diferentes limitaciones, entre las cuales podemos mencionar problemas con la conectividad a internet por parte de los estudiantes durante la reconexión de datos debido a la alta demanda de conectividad a internet en las fechas de recolección de datos, ya que se empleó un formulario virtual, también se reportó problemas con la predisposición por parte de

algunos alumnos para responder el formulario, así como también problemas relacionados con el tiempo de recolección de datos ya que algunos horarios destinados a la recolección de datos coincidían con fechas importantes dentro de la institución educativa, así como días no laborables.

3.3 Conclusiones

Existe relación entre bajo rendimiento académico y Adicción a videojuegos, lo cual indica que los estudiantes de secundaria que presentan bajo rendimiento académico probablemente tienen mayor grado de Adicción a videojuegos.

Se evidencia una relación entre rendimiento académico y focalización en videojuegos, haciendo referencia a que un rendimiento académico adecuado disminuye la focalización en videojuegos.

Existe relación entre rendimiento académico y la modificación del estado de ánimo, lo cual puede indicar que un rendimiento académico adecuado disminuye la modificación del estado de ánimo.

Se evidencia una relación entre rendimiento académico y la tolerancia hacia los videojuegos. Lo cual indicaría que un bajo rendimiento académico aumenta la tolerancia hacia los videojuegos.

Se confirmó la existencia de una relación entre rendimiento académico y la disminución de síntomas de abstinencia de videojuegos, este resultado revelaría que un adecuado rendimiento académico es un indicador de la disminución de síntomas de abstinencia de videojuegos.

Se evidencia que el rendimiento académico se relaciona con la disminución de conflictos por videojuegos, lo cual hacer referencia a que un adecuado rendimiento académico disminuye la disminución de conflictos por videojuegos.

Se comprobó que existe relación entre el rendimiento académico y la recaída hacia los videojuegos., lo cual nos da indicios que bajo rendimiento académico aumenta la recaída hacia los videojuegos.

4 REFERENCIAS

- Alcantara, J. (2005). *Cómo educar la autoestima*. Madrid: Ceac, S.A.
- Amado, M. M. N. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020 Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62038>
- American Psychological Association (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). El manual moderno.
- Argudin, Y. (2005). *Aprender a pensar leyendo bien*. Edit. Plaza y Valdez.
- Calle A. Y. (2018) Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso San Carlos-Puno-2017. Recuperado de: <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3277289>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la Cie11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo / Psychologist Papers*, <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Caro Mantilla, M. M. (2017). Adicciones tecnológicas: ¿Enfermedad o conducta adaptativa? *MediSur*, 15(2), 3. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727897X2017000200014&lang=es
- Cid, F. M. (2018). Relación entre el ejercicio físico y el rendimiento académico escolar: revisión actualizada de estudios. *EmásF: revista digital de educación física*, (53), 168-184. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6482543>
- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). *Código de ética y deontología*. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Contraloría General de la República del Perú. (2021). Más del 32 % de alumnos en 17 regiones no habría obtenido resultados satisfactorios en 2020. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/contraloria/noticias/483177-mas-del-32-de-alumnos-en-17-regiones-no-habria-obtenido-resultados-satisfactorios-en-2020>
- Organización Mundial de la Salud.. (2018). *Undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades: Informe del Director General* (No. EB144/22).

- Entertainment Software Association. (2020). 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. Recuperado de <https://www.theesa.com/esaresearch/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Fernández-Lara, S. (2022). ¿Son los videojuegos herramientas adecuadas para aprender a aprender? *Revista Colombiana de Educación*, (85), 239-239. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12500>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). 114 millones de estudiantes ausentes de las aulas de América Latina y el Caribe. Recuperado de <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/114-millones-de-estudiantes-ausentes-de-las-aulas-de-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe>.
- González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. Recuperado de <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/817>
- Gozme Fabian, Y., & Uracchua Masco, P. I. (2019). Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa.
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(65), 89-99. <http://hdl.handle.net/10637/11683>
- Haro, L. (2010). Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro durante el año electivo 2009/2010. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana Editores
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana
- Hernández González, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no

probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3).

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.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). El 75,1% de la población de 6 a 17 años de edad accedió a internet a través de un teléfono celular en el primer trimestre del 2020. Recuperado de <https://www.inei.gov.pe/prensa/noticias/el-751-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-de-edad-accedio-a-internet-a-traves-de-un-telefono-celular-en-el-primer-trimestre-del-2020>

López Alvarez, J., & Huaman Barriga, P. Y. (2020). Los juegos en línea DOTA 2 y su consecuencia en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús del distrito de Paucarpata de la provincia de Arequipa región Arequipa-2019.

Lugo, T. L. G., Castillo, M. A. S., & Estrada, D. Y. R. (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión*, 4(1), 92-106. <https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>

Mariam, D. (2009). *Técnicas de estudio*. México: Trillas.

Matos, M. M. (2021). Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67610>

Mendoza, H. (2013). Escala de HAMM-1ST de videojuegos.

Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Psicol. conduct*, 627-639. <https://doi.org/10.51668/bp.8322302s>

Navarro Mancilla, Á. A., & Rueda Jaimes, G. (2017). Adicción a Internet: revisión crítica de la literatura. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXVI(4), 691. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80636409.pdf>

- Nivela Cornejo, M. A., Echeverría Desiderio, S. V. y Morillo, R. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el contexto universitario. *Dominio de las Ciencias*, 5(1), 70-104. Recuperado de: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/993/1513>
- Organisation for Economic Cooperation and Development (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*, PISA, OECD Publishing, Paris. Recuperado de <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/a89c90e1-es.pdf?expires=1625549791&id=id&accname=guest&checksum=9C6D07ADF5D7588B628F878AC399105E>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Recuperado de <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Olarte y Taboada (2018) *Adicción a videojuegos está relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3º al 5º grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017*. Recuperado de <http://209.45.73.22/handle/UNSCH/2678>
- Olmedo-Plata, J. M. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico escolar desde las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(26), 143-159. Recuperado de <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1540/3216>
- Pari Viza, R. C. (2021). *Relación del videojuego fortnite, con el rendimiento académico del área de comunicación de los estudiantes del VI y VII ciclo de secundaria, de la institución educativa “San Andrés” del distrito de Hunter, Arequipa 2019*. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12917>
- Peralta Cabrejo, L. L., & Torres Flores, M. C. (2020). *Adicción a videojuegos en relación contra la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal Lima*. *Casus*, 5(3), 118-130. <https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/263/183>
- Ramírez-Montoya, M. S. (2020). *Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del CoVid-19*. *Campus Virtuales*, 9(2), 123-139. Recuperado de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/744>
- Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M., & Arboleda Sierra, W. (2019). *El*

rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 122-134. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>

Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S169561412021000200017&lang=e

Sánchez, H., Reyes, C. & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Perú: Bussiness Support Aneth S.R.L

Soper, WB y Miller, MJ (1983). Adictos al tiempo basura: una adicción emergente entre los estudiantes. *El Consejero Escolar*, 31 (1), 40-43.

Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología*, 32(125), 95-112. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ap/v32n125/2215-3535-ap-32-125-95.pdf>

5 ANEXOS

CONSENTIMIENTO INFORMADO

A través de la firma de este documento, brindo mi consentimiento para participar en esta investigación titulada “Adicción a videojuegos y Rendimiento Académico en escolares de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima”, desarrollado por Giuliana Gabriela Castellares Pariona y Mirela Lizeth Diaz Diaz estudiantes de pregrado del X ciclo de la Universidad Privada del Norte.

Entiendo que he sido elegido(a) para el estudio Adicción a videojuegos y Rendimiento Académico en escolares de una I.E.P de San Juan de Lurigancho.

Asimismo, reconozco que estoy participando de manera voluntaria y que la información que se obtendrá es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito, por esta razón no afectará mi situación personal. Además, sé que puedo retirarme en cualquier momento si no tengo la disposición para participar en la investigación.

Por otro lado, afirmo se me otorgó suficiente información sobre los aspectos éticos relacionados a mi participación y que puedo pedir más información en caso que lo considere importante.

Firma

Fecha: / /

Escala de Adicción a videojuegos(Mendoza,2013)

Nombres y Apellidos:

.....

Edad: Sexo:Institución Educativa:

.....

Publica () Privada ()

Grado y Sección: Hora Inicio:

Hora Termino:

INSTRUCCIONES

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca 2. Raras veces 3. A Veces 4. Con Frecuencia 5. Siempre

A continuación, podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					

4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					

29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Metodología
¿Cuál es la relación entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes de una Institución Educativa Privada – San Juan de Lurigancho, Lima 2022	Determinar la relación que existe entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en escolares de nivel secundaria de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.	Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y el rendimiento académico en escolares de nivel secundaria de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2022	<p>Variable 1: Adicción a videojuegos</p> <p>Rodríguez y García (2021) indican que el trastorno por videojuegos está determinado por un comportamiento insistente y recurrente frente a la práctica de videojuegos por un espacio de tiempo aproximado de doce meses, también hacen referencia a la cantidad de violencia que se expresan en los videojuegos, los cuales son posibles causas de cambio de hábitos saludables</p> <p>Variable 2: Rendimiento académico</p> <p>Olmedo (2020) indica que el rendimiento académico se establece como el producto del esfuerzo del estudiante en el</p>	<p>1. Tipos de investigación Enfoque de investigación: Cuantitativo Diseño de investigación: No experimental y correlacional Corte de investigación: transversal Alcance o nivel de investigación: correlacional.</p> <p>2. Población y muestra La población para esta investigación estuvo compuesta 100 estudiantes, entre hombres y mujeres donde la edad oscila entre los 12 a 17 años, cursando así del primer hasta el quinto de secundaria en una institución privada ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho. La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes.</p>
	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
	Establecer la relación entre la Adicción a videojuegos y la dimensión focalización en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de	Existe relación significativa la Adicción a videojuegos y la dimensión focalización en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Existe relación significativa entre la		

	<p>Lurigancho, Lima.</p> <p>Conocer la relación entre la Adicción a videojuegos y la dimensión modificación del estado de ánimo en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p> <p>Analizar la relación entre la Adicción a videojuegos y la dimensión tolerancia en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p> <p>Determinar la relación entre la Adicción a videojuegos y la dimensión síntomas de abstinencia en escolares de una I.E.P del distrito de</p>	<p>Adicción a videojuegos y la dimensión modificación del estado de ánimo en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p> <p>Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y la dimensión tolerancia en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p> <p>Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y la dimensión síntomas de abstinencia en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p> <p>Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y la dimensión conflicto en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de</p>	<p>contexto educativo, y se cuantifica por medio de las calificaciones escolares. Dando relevancia a las expectativas generadas por los docentes, familia y los propios estudiantes en relación al éxito académico debido a las conductas y actitudes que pueden traer beneficios o desventajas en la dinámica escolar y sus resultados.</p>	<p>3. Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escala de HAMM-1ST de Videojuegos - Registro de notas de los estudiantes de primero al quinto grado de secundaria <p>4. Análisis de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programa informático Microsoft Office Excel 2020. - Sistema Informático de estadística IBM SPSS 26.
--	--	--	--	--

	<p>San Juan de Lurigancho, Lima.</p> <p>Conocer la relación entre la Adicción a videojuegos y la dimensión conflicto en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p> <p>Establecer la relación entre la Adicción a videojuegos y la dimensión recaída en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p>	<p>Lurigancho, Lima.</p> <p>Existe relación significativa entre la Adicción a videojuegos y la dimensión recaída en escolares de una I.E.P del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima.</p>		
--	---	--	--	--

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIÓN	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Adicción a videojuegos	Los videojuegos tienden a generar una adicción que desencadena en problemas como hurto, violencia e incluso el suicidio, lo cual se concluye que la Adicción a videojuegos es un estado emocional que ocasiona un deseo incontrolable de tener acceso sin restricción a juegos electrónicos (Peralta y Torres, 2021).	Se medirá mediante el Escala de HAMM-1ST de Videojuegos diseñado por Mendoza (2013) compuesto por 36 ítems.	Focalización	1,7,13,19,25,31	ORDINAL
			Modificación del Estado de Ánimo	2,8,14,20,26,32	
			Tolerancia	3,9,15,21,27,33	
			Síntomas de abstinencia	4,10,16,22,28,34	
			Conflicto	5,11,17,23,29,35	
			Recaída	6,12,18,24,30,36	

<p>Rendimiento académico</p>	<p>El rendimiento académico es un constructo complejo cuya herramienta de medición son las calificaciones, lo cual es la representación numérica del conocimiento que se presenta frente a un campo de estudio o área de conocimiento, cuyos factores principales son la inteligencia verbal, la inteligencia abstracta, la atención, la memoria, las funciones ejecutivas, los factores neuropsicológicos y sociales niveles de educación de los padres, entorno social y centro de estudios (Cid, 2018)</p>	<p>El rendimiento académico consiste en el juicio acerca de los resultados obtenidos por el educando, al cabo de un determinado periodo de estudios luego del estudio de un tema o unidad, perteneciente a un área o disciplina. Por esa razón, se solicitará al director quien es la máxima autoridad de la Institución Educativa Privada, las calificaciones del primer bimestre de los estudiantes de nivel secundaria.</p>	<p>Promedio de notas final de todas las asignaturas matriculadas durante el año escolar en curso.</p>	<p>1</p>	<p>Ordinal</p>
------------------------------	---	--	---	----------	----------------