

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de **PSICOLOGÍA**

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

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en psicología

Autora:

Valeria Del Carmen Alva Hurtado

Asesor:

Mg. Claudia Karina Guevara Cordero

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

Lima - Perú

JURADO EVALUADOR

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

Jurado 2	CALLER LUNA JUAN BAUTISTA	07143496
	Nombre y Apellidos	Nro. Colegiatura o DNI

Jurado 3	NOMBERTO LUPERDI ANA ZOILA	09863503
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

INFORME DE SIMILITUD

SIMILITUD TESIS ALVA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

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

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 80 words

TABLA DE CONTENIDO

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

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

ÍNDICE DE TABLAS

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

RESUMEN

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

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

ABSTRACT

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

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

NOTA

El contenido de la investigación no se encuentra disponible en **acceso abierto**, por determinación de los propios autores amparados en el Texto Integrado del Reglamento RENATI, artículo 12.

REFERENCIAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Scharager, J., & Reyes, P. (2001). Muestreo no probabilístico. *Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Psicología, 1*, 1-3. Recuperado de: https://www.academia.edu/4230919/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_Escuela_de_Psicolog%C3%ADaAutor_Judith_Scharager_Asistente_Pablo_Reyes_MUESTREO_NO_PROBABIL%C3%8DSTICO_Qu%C3%A9_es_el_Muestreo_No_Probabil%C3%ADstico

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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