

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA

(Creada por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



TESIS

**Evaluación de la dependencia a los videojuegos en
los estudiantes 3° grado de secundaria de una
institución educativa en Junín**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicología Educativa

PRESENTADO POR:

Leibell Rosa Manturano Cuba

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y TUTORÍA**

HUANCABELICA, PERÚ

2022

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
(Creada por Ley N° 25265)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CERTIFICADA ISO 9001 Y 21001
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huancavelica, a los 24 días del mes de octubre del año 2022, a horas diecinueve con cuarenta y cinco minutos, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados con Resolución N° 0688-2022- D-FCED-UNH de fecha (23.06.2022) conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE (A) : Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA
: <https://orcid.org/0000-0003-3628-6410>
: D.N.I. N° 08840439

SECRETARIO (A) : Dr. ALVARO IGNACIO CAMPOSANO CORDOVA
: <https://orcid.org/0000-0001-8215-3438>
: D.N.I. N° 23274957

VOCAL : MTRO. MARCO ANTONIO BAZALAR HOCES
: <https://orcid.org/0000-0002-1701-9117>
: D.N.I. N° 15760184

Con la finalidad de llevar a cabo la sustentación de tesis de forma virtual sincrónica*, a través del Aplicativo MEET. La tesis titulada: "EVALUACIÓN DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES 3° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN JUNÍN", pertenece a:

EGRESADOS (AS) : LEIBELL ROSA MANTURANO CUBA
: D.N.I. N° 41360711

Terminada la sustentación y defensa de la tesis de forma virtual sincrónica, el presidente de jurado evaluador comunica a él (la) egresado (a) y asistentes de forma virtual, que los jurados evaluadores abandonarán la sustentación virtual sincrónica por un momento, con el propósito de deliberar el proceso de la sustentación de tesis. Después de 15 minutos, los jurados evaluadores se reincorporan a la sala de sustentación virtual, donde el secretario del jurado evaluador da lectura del acta de sustentación virtual sincrónica, llegando a la siguiente deliberación:

EGRESADO (A) : LEIBELL ROSA MANTURANO CUBA

APROBADO (A) POR : UNANIMIDAD

DESAPROBADO (A) POR : =====

OBSERVACIONES:

Siendo las veintiún horas con quince minutos del mismo día, se da por concluida la sustentación virtual sincrónica. En conformidad a lo actuado firmamos al pie del acta.

PRESIDENTE

VOCAL

SECRETARIO

Directiva N° 001-VRAC-UNH

TÍTULO:

Evaluación de la dependencia a los videojuegos en los
estudiantes 3° grado de secundaria de una institución
educativa en Junín

AUTORA:

Leibell Rosa Manturano Cuba

ASESORA:

Dra. María Dolores Aguilar Córdova

<https://orcid.org/0000-0001-9897-3684>

D.N.I. N° 29526853

DEDICATORIA

Al Licenciado: Ananias Manturano Quintanilla, mi padre, quien fue asesinado frente a mis ojos a manos de terroristas, el 14 de julio de 1989, el como maestro de comunicación siempre decía, el uso de las tecnologías sin supervisión en los niños conllevaría un peligro social, es por ello esta tesis... cuando un maestro muere:

¡¡¡Nunca Muere!!!

Leibell

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios quien dio salud su inteligencia, tolerancia y amor a mi Sra. Madre Lic. Florlinda Cuba Arge, ella me enseñó que un verdadero docente lee y está en constante aprendizaje y aporte científico, Gracias Madre.

Leibell

ÍNDICE

Portada.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Título	iii
Autora.....	iv
Asesora.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice.....	viii
Resumen.....	x
Abstract	xi
Introducción	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema	14
1.2. Formulación del problema	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación	18
1.5. Limitaciones.....	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	20
2.2. Bases teóricas	24
2.3. Definición de términos.....	30
2.4. Hipótesis	31

2.5. Variable	31
2.6. Operacionalización de variables	33

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito temporal y espacial	34
3.2. Tipo de investigación	34
3.3. Nivel de investigación.....	34
3.4. Diseño de investigación	35
3.5. Población, muestra y muestreo	35
3.6. Técnicas e instrumento para recolección de datos	37
3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos	38

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de información	40
4.2. Discusión de los resultados	46
Conclusiones	49
Recomendaciones.....	50
Referencias bibliográficas	51
Anexos	54

RESUMEN

Problema: ¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín? Objetivo: Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de dicha institución educativa. Metodología: De tipo de campo, de nivel descriptivo, y de diseño no experimental, todo ello regido por el método científico. Muestra: 113 estudiantes. Técnica e instrumento: Encuesta y el Test dependencia a los videojuegos (TDV). Resultados: En un 63,7% existe un nivel regular de dependencia a los videojuegos en los estudiantes, en un 17,7% existe un nivel bajo de dependencia, en un 15,0% un nivel alto, y en un 3,5% un nivel muy alto. Sobre las dimensiones, se halló que en un 60,2% existe un nivel regular de abstinencia, en un 62,8% existe un nivel regular de abuso y tolerancia, en un 61,9% existe un nivel regular de problemas ocasionados por los videojuegos, y en un 64,6% existe un nivel regular de dificultad de control. Conclusión: Se determinó que existe un nivel regular de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la institución educativa en mención.

Palabras clave: Dependencia, videojuegos, adolescentes.

ABSTRACT

Problem: What is the level of dependence on video games among 3rd grade high school students of the "Santa Isabel" Public Educational Institution of Huancayo - Junín? Objective: To determine the level of dependence on video games in 3rd grade students of this educational institution. Methodology: Field type, descriptive level, and non-experimental design, all governed by the scientific method. Sample: 113 students. Technique and instrument: Survey and the Video Game Dependence Test (TDV). Results: 63.7% of the students had a regular level of dependence on video games, 17.7% had a low level of dependence, 15.0% a high level, and 3.5% a very high level. Regarding the dimensions, it was found that in 60.2% there is a regular level of abstinence, in 62.8% there is a regular level of abuse and tolerance, in 61.9% there is a regular level of problems caused by video games, and in 64.6% there is a regular level of difficulty of control. Conclusion: It was determined that there is a regular level of dependence on video games among 3rd grade high school students of the educational institution in question.

Keywords: Dependence, video games, adolescents.

INTRODUCCIÓN

Título: Evaluación de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes 3° grado de secundaria de una institución educativa en Junín. Problema: ¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín? Antecedentes: Se han encontrado determinados estudios como la investigación de Benalcázar (2016) en donde se halló en niños y niñas de una ciudad de Ecuador que muchos de ellos, sobre todo el género masculino en especial eran los que no solo dedicaban tiempo al uso de los videojuegos, sino que también abusaban del mismo, generándose alteraciones a nivel de su salud (sedentarismo y obesidad) así como de su comportamiento (violento). Sobre ello, en el estudio Rosas (2017) desarrollado en Panamá se determinó que los factores como el uso excesivo y el tipo de videojuego escogido influyen en la vida de los adolescentes, se afectan las relaciones con su familia y amigos, los estudios, actividades extracurriculares, realización de deportes, etc.; estos se ven quebrantados y se empiezan a observar las consecuencias en las diferentes áreas emocionales, personales, sociales, espirituales, etc., del joven. Asimismo, en el estudio de Huahuasoncco (2018) desarrollado en una escuela en Puno, se encontró que el uso de los juegos online era alto, del cual un 74.5% estudiantes si los usaban en forma excesiva y un 25.5% no le daban tal uso, y que dicho exceso generaba dependencia en el estudiante, siendo uno de los factores de riesgo de desarrollar tal dependencia era porque en la mayoría de casos los estudiantes se encontraban solos en casa, se encontraban abandonados por los padres o por la influencia de los amigos; y ello, es una realidad que preocupa, y que motiva seguir investigando al respecto, pues de acuerdo con Andrade y Moscoso (2018) ante la falta de acuerdos, entre los expertos, sobre los rigores para definir al abuso de videojuegos como trastorno de la conducta, se recomienda la realización de nuevas y más amplias investigaciones que permitan obtener resultados concluyentes, a fin de aportar en conocer y comprender dicha patología como en desarrollar un tratamiento oportuno y pertinente. Situación que merece mucha atención, mayor aun en los tiempos actuales de pandemia por el coronavirus COVID-19 en donde se presume que dicha dependencia ha ido en

aumento, pues los niños, adolescentes y jóvenes han estado en mayor grado expuestos casi todo el día a Internet, pasando el tiempo de ocio en las redes sociales o en los videojuegos online o en consolas como Play Station, de ahí la relevancia de investigar al respecto a fin de aportar en la mejora de la salud y educación del estudiante peruano.

Objetivo: Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo en Junín. Hipótesis: El estudio no cuenta con hipótesis por tener un alcance descriptivo simple.

Al respecto, el Informe de Tesis se ha estructurado en cuatro capítulos, considerando el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, e así que: en el Capítulo I, encontramos el planteamiento del problema que se conforma por la descripción y formulación del problema, los objetivos de la investigación, así como las consideraciones que justifican el estudio y sus limitantes. En el Capítulo II, encontramos el marco teórico que se conforma por los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, la definición de términos, y la identificación de la variable así como su operacionalización. En el Capítulo III, encontramos la metodología de la investigación que se conforma por el ámbito temporal y espacial del estudio, el tipo, nivel y diseño de la investigación; la población, la muestra y el muestreo, las técnicas e instrumentos de investigación, así como las técnicas y procesamiento de análisis de datos. En el Capítulo IV, encontramos los resultados de la investigación y la discusión de estos, todo ello, con la debida objetividad. Por último, encontramos las respectivas conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

La autora.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

El juego siempre ha estado presente en el desarrollo evolutivo de la humanidad, desde la prehistoria hasta la actualidad, solamente que hoy en día se utiliza la tecnología para desarrollar una modalidad de juego llamada videojuego. Si bien los videojuegos surgieron en el año de 1952 como un medio de entretenimiento y pasatiempo, desde sus orígenes a la fecha estos ha venido adquiriendo características cada vez más atractivas para los jugadores y popularizándose su uso en cantidades masivas, hoy en día su uso masivo y descontrolado viene generando un gran impacto en la salud de las personas (Farfan y Muñoz, 2016). De ahí que a nivel mundial se viene comprobando la gran influencia que estas tecnologías, como la televisión, la computadora, el celular, los videojuegos o las redes sociales, por su omnipresencia en los hogares o en las escuelas, tienen sobre la salud humana, mayor preocupación al respecto, cuando se comprueba que los más afectados con el uso excesivo de los videojuegos son los infantes, adolescentes y jóvenes quienes progresivamente comienzan a desarrollar dependencia viéndose afectados en su salud, en su proceso de socialización así como en su proceso educativo (Benalcázar, 2016).

Es así que en el ámbito internacional, en la investigación de Ramos (2014) llevada a cabo en Uruguay se encontró que los Millennials uruguayos experimentaban cierta alteración de sus procesos de socialización y educativo al estar constantemente

inmersos en los videojuegos online. Por su parte, Amaro y Yépez (2016) en su estudio desarrollado en Venezuela encontraron que la dependencia a los videojuegos generaba riesgos en el desarrollo psicosocial de los adolescentes, pues a muchos de ellos les costaba relacionarse con su familia por estar jugando, en algunas ocasiones pasaban largas horas imitando a sus personajes de videojuegos, lo que les impedía asistir a eventos sociales, así como también descuidaban los estudios. Asimismo, en el estudio de Benalcázar (2016) desarrollado en Ecuador, se halló que muchos infantes, sobre todo los del género masculino eran lo que no solo dedican tiempo al uso de los videojuegos, sino que también abusan del mismo, generándose alteraciones a nivel de su salud (sedentarismo y obesidad) así como de su comportamiento (violento). Sumado a ello, en el estudio de Rosas (2017) desarrollado en Panamá se determinó que los factores como el uso excesivo y el tipo de videojuego escogido influyen en la vida de los adolescentes, se afectan las relaciones con su familia y amigos, los estudios, actividades extracurriculares, realización de deportes, etc.; estos se ven quebrantados y se empiezan a observar las consecuencias en las diferentes áreas emocionales, personales, sociales, espirituales, etc., del joven. Es así que en el estudio de Sánchez y Silveira (2019) desarrollado en México se encontró que el 10.6% de los adolescentes presentaban un alto nivel de dependencia a los videojuegos, situación preocupante.

En el ámbito nacional, en la investigación de Farfan y Muñoz (2016) desarrollada en Chiclayo se encontró en los estudiantes de dos instituciones educativas (nacional y particular) que estos presentaban en un 43% y 33% respectivamente niveles moderado y grave de dependencia a los videojuegos lo que a su vez repercutía negativamente en su proceso de socialización y en su proceso educativo. De igual forma en el estudio de Jara et al. (2017) desarrollado en Huánuco, se encontró entre los estudiantes de dos instituciones educativas (nacional y particular) un 31.66% y un 28,57% respectivamente presentaban abuso en el uso de los videojuegos, estudiantes con cierta tendencia a desarrollar dependencia. Por su parte, en el estudio de Quispe y Miranda (2017) llevado a cabo en Arequipa se encontró que el 70% de los estudiantes presentaban indicios de adicción a los juegos de Internet, es así que el 60% de estos estudiantes se sentían aislados, incomprensidos, poco queridos, recurriendo a los juegos de Internet como medio para socializar, generando un descontrol de impulsos

y sentimientos emocionales cambiantes de humor, poca comunicación familiar y baja autoestima. Sumado a ello, en la investigación de Huahuasoncco (2018) desarrollada en Puno, se encontró que el uso de los juegos online era alto, del cual un 74.5% de los estudiantes si los usaban en forma excesiva, y que dicho exceso generaba dependencia en el estudiante, siendo uno de los factores de riesgo de desarrollar tal dependencia era porque en la mayoría de casos los estudiantes se encontraban solos en casa, se encontraban abandonados por los padres o por la influencia de los amigos, situación que evidencia la realidad que a muchos estudiantes en el país les toca vivir, realidad que evidentemente repercute en forma negativa en su salud y educación, y ello llama la atención y preocupa.

Precisamente en el ámbito local, en la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de nivel secundaria que se ubica en el distrito y provincia de Huancayo en la región de Junín, se fue tomando conocimiento de parte de los padres de familia que a raíz de la pandemia COVID-19, por el mayor acercamiento que han tenido estos con sus menores hijos, han percibido que muchos de ellos se la pasaban todo el día en las redes sociales, como en Facebook, pero no solo para chatear o publicar sino para jugar online en grupos de amistades, mientras que otros se la pasaban jugando en la computadora videojuegos que se instalaban gratuitamente o con la consola de Play Station, sin embargo, lo preocupante de ello, es que muchos descuidaban sus responsabilidades cotidianas, como apoyar en la limpieza de la casa, de los animales o en el regado del jardín, por estar inmersos en los videojuegos, asimismo, con el retorno de la escuela de manera remota, de igual forma se comenzó a percibir que tomaban como excusa ingresar a la computadora o estar con el celular para hacer las actividades escolares, sin embargo, en reiteradas veces se les habían sorprendido no haciendo dichas actividades sino chateando o jugando en línea distrayéndose y dejando de lado sus responsabilidades escolares. Asimismo, los padres de familia agregaban que dicha preocupación se agudizaba, porque comenzaron a experimentar ciertas conductas en sus menores hijos al prohibirles los videojuegos, conductas como irritabilidad, intranquilidad, angustia y agresividad, las cuales llaman la atención y preocupan, motivo por el cual surgió el interés por desarrollar el presente estudio a fin de conocer si los estudiantes en mención han desarrollado cierto nivel de dependencia

a los videojuegos, y a partir de ello proponer intervenciones educativas y clínicas si fuera el caso, contribuyendo de esta manera en la mejora de la salud y educación del estudiante.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de abstinencia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín?
- b) ¿Cuál es el nivel de abuso y tolerancia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín?
- c) ¿Cuál es el nivel de problematización ocasionada por los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín?
- d) ¿Cuál es el nivel de dificultad de control en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de abstinencia en los estudiantes de 3° grado de secundaria

de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín.

- b)** Identificar el nivel de abuso y tolerancia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín.
- c)** Identificar el nivel de problematización ocasionada por los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín.
- d)** Identificar el nivel de dificultad de control en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín.

1.4. Justificación

El estudio encuentra su justificación en:

- a)** El aspecto teórico, porque se ha hecho una búsqueda exhaustiva a nivel regional y en especial local, y no se ha encontrado mayor estudio o información relevante sobre el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de la educación básica regular en la región de Junín, por lo que tal situación reveló la falta de conocimiento regional y local sobre el particular, lo que validó la realización del presente estudio a fin de aportar en este sentido.
- b)** El aspecto práctico, porque se buscó generar valiosos conocimientos que permitieran conocer y comprender mejor esta problemática (dependencia a los videojuegos en los estudiantes), conocimientos que sirven a modo de diagnóstico objetivo para que las autoridades educativas, maestros y padres de familia de dicha institución educativa de Huancayo adopten las medidas pertinentes y oportunas para sensibilizar al estudiante sobre los efectos negativos del uso descontrolado de los videojuegos, y sobre ello desarrollar una intervención

educativa a los estudiantes que presenten niveles altos de esta patología.

- c) El aspecto metodológico, porque se ha dado una ruta metodológica objetiva que permite a futuros investigadores tomar en cuenta el estudio que se les brinda en sus alcances metodológicos científicos (tipo, nivel y diseño de investigación, técnica e instrumentos, y técnicas de procesamiento y análisis de datos); constituyéndose de esta manera el estudio en una herramienta metodológica para futuras investigaciones, contribuyendo en este sentido en enriquecer la investigación científica en el campo educativo de manera general, y en la psicología educativa de manera particular.

1.5. Limitaciones

Durante el desarrollo de la presente investigación se tuvieron limitaciones tanto en el aspecto económico como en el aspecto de la salud. Como bien es sabido sin salud y sin economía no se puede llevar a cabo una investigación. Es así que el presupuesto asignado a la investigación se vio comprometido debido a gastos que no fueron previstos, precisamente dichos gastos se generaron por el crítico estado de salud debido al contagio de COVID-19. Es así que superada progresivamente la crisis de salud se retomó no solo la labor docente sino también diversas actividades inherentes a la investigación, como la coordinación con los padres de familia y con los estudiantes para llevar a cabo la aplicación del test, así como la coordinación con el asesor externo en estadística para el procesamiento de los resultados. Sumado a dichas limitaciones, en cuanto al instrumento, la única limitación que se tuvo fue el hecho de que no se pudo aplicar de manera presencial el test, por lo que se optó por una aplicación remota. En suma, tales limitaciones fueron superadas. Asimismo, es preciso advertir, que no hubo mayor limitación en el control de la variable de estudio, ni mucho menos en la selección de la muestra o corroboración de los resultados; por lo que, superadas las limitaciones, se pudo culminar de manera satisfactoria la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Benalcázar (2016). *Efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la Escuela Padre Doménico Leonati de la ciudad de Otavalo*. Tesis de Licenciatura en Enfermería en la Universidad Técnica del Norte en Ibarra, Ecuador. Objetivo: Determinar los diferentes efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños. Metodología: El estudio fue de tipo descriptiva y de diseño no experimental de corte transversal. Muestra: Conformada por 89 niños. Conclusiones: Se determinó que el género masculino en especial son los que no solo dedican tiempo al uso de los videojuegos, sino que también abusan del mismo, por esta razón existen alteraciones a nivel de salud, ya que jugar durante más de dos horas al día puede incrementar el riesgo de sedentarismo y obesidad puesto a que no se realiza ninguna actividad física mientras se utiliza una consola de videojuegos. También se determinó que los diferentes tipos de videojuegos (de lucha, acción, entre otros) pueden influir en el comportamiento de los niños tanto en el hogar como en la escuela ya que lo único que enseñan es violencia y la violencia genera agresividad en los infantes. Por último, se determinó que los videojuegos en si no son perjudiciales para la salud por el contrario también ofrecen efectos positivos sobre la misma siempre y cuando estos sean supervisados por un adulto y durante un tiempo determinado.

Rosas (2017). *Terapia cognitivo conductual para la atención psicológica de*

adolescentes que presentan conductas adictivas relacionadas al trastorno por juego en Internet. Tesis de Maestría en Psicología Clínica en la Universidad de Panamá en Asunción de Panamá, Panamá. Objetivo: Aplicar una terapia individual con un enfoque cognitivo conductual a adolescentes con conductas adictivas relacionadas al trastorno por juego en Internet. Metodología: El estudio fue de tipo cuantitativo longitudinal y de diseño cuasi-experimental. Muestra: Conformada por 48 adolescentes. Conclusiones: Se determinó que el Trastorno por juego en Internet es una patología de reciente data, incluida en el apartado de trastornos que requieren de mayor investigación en el DSM-5 [Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales], y lo que equivale a la necesidad de contar con más investigación al respecto. También se determinó que el hecho de invertir el tiempo de ocio en jugar videojuegos, en sí mismo, no es perjudicial, sino la serie de componentes negativos que pueden acompañar su elección como opción de entretenimiento. Es importante señalar que la idea no es satanizar los videojuegos en sí, ya que también presentan muchos beneficios que valen la pena aprovechar. Por último, se determinó que los factores como el uso excesivo y el tipo de videojuego escogido influyen en la vida de los adolescentes, se afectan las relaciones con su familia y amigos, los estudios, actividades extracurriculares, realización de deportes, etc.; estos se ven quebrantados y se empiezan a observar las consecuencias en las diferentes áreas emocionales, personales, sociales, espirituales, etc., del joven.

Andrade y Moscoso (2018). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”.* Cuenca, 2018. Tesis de Titulación en Medicina en la Universidad de Cuenca en Cuenca, Ecuador. Objetivo: Determinar la prevalencia y factores asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes adolescentes. Metodología: El estudio fue de tipo cuantitativo, transversal y observacional, de nivel correlacional y de diseño transversal. Muestra: Conformada por 246 estudiantes. Conclusiones: Se determinó que la prevalencia de adicción a los videojuegos fue del 31% (69 de 222) y de este subgrupo el 72.4% fueron varones. También se determinó que los factores asociados a la adicción a videojuegos fueron: sexo masculino, cursar educación básica, inicio en videojuegos antes de los 9 años, jugar todos los días, disponer más de 4 horas libres

por día, jugar más de 3 horas diarias, no realizar actividades además del estudio, disfunción familiar, ansiedad, depresión, consumo y adicción a otras drogas diferentes del alcohol. Además, se determinó que el grado de asociación calculado por la razón de prevalencia fue desde una máxima probabilidad de aumentar el riesgo de adicción en 5 veces (jugar todos los días) hasta un mínimo de 1.9 veces (consumo y adicción a las drogas). Por último, se determinó que ante la falta de acuerdos, entre los expertos, sobre los rigores para definir al abuso de videojuegos como trastorno de la conducta, según la CIE-11 [Clasificación Multiaxial de los Trastornos Psiquiátricos en Niños y Adolescentes], se recomienda la realización de nuevas y más amplias investigaciones que permitan obtener resultados concluyentes.

2.1.2. A nivel nacional

Farfan y Muñoz (2016). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016*. Tesis de Licenciatura en Psicología en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo en Chiclayo. Objetivo: Determinar si los niveles de dependencia son mayores en estudiantes de una institución educativa privada que en estudiantes de una institución educativa nacional. Metodología: El estudio fue de tipo descriptivo, de nivel comparativo y de diseño no experimental. Muestra: Conformada por 401 estudiantes. Conclusiones: Se encontró que los varones presentan niveles de dependencia más elevados a comparación de las mujeres en todas sus categorías. También se encontró que la plataforma de videojuegos más empleada por los estudiantes es el Play Station y la computadora. Además, se encontró que la mayor parte de la población hace uso de los videojuegos los fines de semana durante menos de dos horas al día. Por último, se encontró que los estudiantes que juegan en los Land Center presentan dependencia grave a los videojuegos, quienes juegan con amigos y otros familiares presentan niveles moderados de dependencia, y los estudiantes que viven solo con el padre presentan nivel moderado de dependencia a videojuegos.

Quispe y Miranda (2017). *Adicción a los juegos de internet en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada María de Sales*

Brignole del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa 2017. Tesis de Licenciatura en Educación Primaria en la Universidad Nacional de San Agustín en Arequipa. Objetivo: Describir la adicción a los juegos de Internet en los estudiantes. Metodología: El estudio fue de tipo cuantitativo, y de nivel y diseño descriptivo. Muestra: Conformada por 30 estudiantes. Conclusiones: Se encontró que el 70% de los estudiantes presenta indicios de adicción a los juegos de Internet, coincidiendo en comportamientos como privación del sueño. También se encontró que los tipos de juegos que más prefieren los estudiantes en un 50% se encuentran entre lucha, aventura, acción, estrategia, juegos que llaman la atención por la evolución de sus gráficos modernos, pero con contenidos violentos y poco educativos. Además, se encontró en el sentido emocional, que un 60% de estudiantes se sienten aislados, incomprensidos, poco queridos, recurriendo a los juegos de Internet como medio para socializar, generando un descontrol de impulsos y sentimientos emocionales cambiantes de humor, poca comunicación familiar, baja autoestima. Por último, se encontró que el 60% de estudiantes tiene una mala relación familiar, en donde no tienen control del tiempo que pasan en el Internet, se sienten confusos en cuanto a sus sentimientos y emociones, no controlan sus impulsos, muchas veces llegando a tener problemas para dormir.

Huahuasoncco (2018). *Uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundaria públicas, de la ciudad de Juliaca - 2018.* Tesis de Licenciatura en Educación Secundaria Matemática e Informática en la Universidad Nacional del Altiplano en Puno. Objetivo: Describir el uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundarias públicas. Metodología: El estudio fue de tipo descriptivo simple. Muestra: Conformada por 305 estudiantes. Conclusiones: Se encontró que el uso de los juegos online es alto, del cual un 74.5% estudiantes si los usan en forma excesiva y un 25.5% no le dan tal uso. También se encontró que el juego Dota 2 y Wolteam son los juegos que frecuentemente los estudiantes acceden a través de plataformas de juego mediante Internet. Además, se encontró que en la mayoría de los casos los estudiantes aprendieron a jugar mediante un amigo, en las cabinas públicas haciendo un gasto mínimo, menor a cinco soles semanalmente. Asimismo, se encontró que los estudiantes pierden su tiempo al usar los juegos online, pues la mayoría de ellos pierde aproximadamente cinco horas a la

semana y algunos estudiantes usan más horas. Por último, se encontró que los estudiantes acceden a los juegos online porque los estudiantes se encuentran solos en casa, se encuentran abandonados por los padres o por la influencia de los amigos.

2.1.3. A nivel local

Luego de haber realizado una búsqueda exhaustiva en bibliotecas y repositorios institucionales de universidades tanto públicas como privadas de la región Junín, así como de repositorios de universidades nacionales, a la fecha, no se ha podido encontrar estudios que traten la misma problemática o relacionadas a esta, ya sea a nivel local o regional, por lo que hasta el momento no se ha podido contar con antecedentes locales. Asimismo, cabe mencionar que dicha situación ha otorgado al estudio mayor preponderancia toda vez que a falta de investigaciones locales o regionales, el estudio sirve como referente para futuras investigaciones en la región y el país.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Dependencia a los videojuegos

2.2.1.1. Definición

La DSM-5 ha incluido a la dependencia a los videojuegos dentro de las adicciones conductuales, ya que generan la participación recurrente y persistente durante varias horas en videojuegos implicando un deterioro o malestar clínicamente significativo (Carbonell, 2014).

Yilmaz et al. (2017) nos pone de conocimiento que la Asociación Americana de Psicología [APA] en referencia a la dependencia a los videojuegos menciona:

La dependencia del juego en Internet es un patrón excesivo y prolongado de juego virtual, que resulta en un conjunto de síntomas cognitivos y conductuales, incluida la pérdida progresiva de control sobre los juegos, la tolerancia y los síntomas de abstinencia, análogos a los síntomas de los trastornos por consumo de sustancias. (p. 17)

La Organización Mundial de la Salud [OMS] (2018, como se citó en Huamán, 2019) sobre la dependencia a los videojuegos menciona:

Este tipo de patología se considera un padecimiento mental determinada trastorno de juego y se pronuncia por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente. En el que el individuo se incapacita para controlar sus ansias de jugar, indagando ansiosamente en la manera de complacerse. (p. 45)

Por su parte Sueldo (2020) sobre la dependencia a los videojuegos afirma que se trata de un “patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control” (p. 52).

Al respecto, es relevante mencionar que los videojuegos traen consigo una serie de beneficios (agudeza visual, rapidez mental, creatividad, entre otros), sin embargo su uso excesivo repercute en un desarrollo inadecuado de los estudiantes, es así que cuando el tiempo de horas predestinadas a los videojuegos altera el desarrollo normal de las actividades de los niños, adolescentes y jóvenes, causando variaciones en los estados de ánimo, somnolencia, disminución de tiempo dedicado a sus tareas académicas y actividades de recreación, este acto de diversión se convierte en una problemática, por ello es fundamental que el maestro desde su ámbito de acción pueda identificar en forma oportuna dicha situación problemática para coadyuvar en el respectivo tratamiento a fin de salvaguardar la salud e integridad del estudiante.

2.2.1.2. Dimensiones de la dependencia a los videojuegos

Chóliz y Marco (2011) refieren que hay 4 dimensiones, las cuales son:

A. Abstinencia

Se refiere al malestar que se presenta por la falta del uso de los videojuegos, como a la utilización de los mismos para así poder calmar o disminuir los conflictos.

B. Abuso y tolerancia

Hace referencia a que se juega de manera progresiva desde un inicio y de forma descontrolada.

C. Problemas asociados a los videojuegos

Son los resultados nocivos que se tiene al jugar de manera desmesurada y que afecta específicamente en las relaciones con otras personas, así como en la alteración de hábitos sanos llegando a influir en la pérdida de sueño y en la variación de comidas inadecuadas.

D. Dificultad de control

Impedimento que se obtiene al dejar de jugar en una ocasión ya estando sumido en el videojuego, así como el deseo incontenible de iniciar el juego siendo ocasionada por muchas circunstancias.

2.2.1.3. Motivos que generan la dependencia a los videojuegos

El psiquiatra Martín Nizama explicó cuáles son los principales motivos por lo que muchos niños, jóvenes y adultos caen en la dependencia a los videojuegos y la conectividad a Internet. ¿Cuáles son las causas?, principalmente la falta de afecto. En primer lugar, porque el niño está abandonado por los padres, son hijos huérfanos de padres vivos, que buscan refugio para evadir la soledad, expresó el especialista. Un motivo más sería que estas personas no estarían desarrollando adecuadamente su personalidad y tendrían un desarrollo retrasado (inmadurez), razón por la cual serían impulsivos y buscarían experiencias de riesgo para satisfacer su ansiedad. Otro sería el vacío espiritual porque no tienen afecto y cariño; la droga tecnológica les llena ese vacío y poco a poco se hacen cautivos de esa conducta compulsiva que es la adicción a la conectividad, que puede ser videojuegos, redes sociales o la cybervigilancia, indicó Nizama. Por otro lado, resaltó que estos motivos no están relacionados con los gamers, que sí tienen un control de su vida y del tiempo que le dedican a los videojuegos; sino más bien, se refiere a los honguitos, que pierden el contacto con la realidad y pierden el interés por el estudio y el trabajo (Huahuasoncco, 2018).

2.2.1.4. Factores facilitadores a la dependencia a los videojuegos

Labrado et al. (2014) consideran cuatro condiciones como factores etiológicos más específicos que puede estar facilitando el desarrollo de una dependencia a los videojuegos:

A. Características de la persona

Algunos aspectos personales están especialmente asociados al desarrollo del juego. El primero es el género. Los videojuegos son mucho más seguidos por varones que por mujeres (90% de varones en los juegos multijugador en Internet) y en una edad media más temprana. La edad o nivel educativo no establecen distinciones tan claras entre los jugadores menores, si bien el tipo de juego cambia con la edad.

Respecto a las características de personalidad, destaca la relación del uso de videojuegos con tendencias interpersonales evasivas y esquizoides, soledad e introversión, inhibición social, agresión y hostilidad, inclinación al aburrimiento, búsqueda de sensaciones, bajo autocontrol y rasgos de personalidad narcisista, baja autoestima, neuroticismo elevado, estado y rasgo de ansiedad, baja inteligencia emocional, baja autoeficacia en la vida real y reducida afabilidad.

B. Característica del entorno

Incluyen tanto aspectos físicos (por ejemplo, dispositivos para acceder al juego, espacios o lugares, condiciones ambientales) como sociales e interpersonales (por ejemplo, amigos que animan a jugar, padres que facilitan o dificultan el acceso al juego, valoración social del hecho de jugar...). Entre estos destaca como factor determinante la accesibilidad del juego. También habría que considerar aquí si el entorno facilita conductas alternativas al juego para las distintas funciones de éste (divertirse, afrontar demandas,...).

C. Características estructurales del juego

Entre estas se pueden destacar: a) características de la identidad (por ejemplo, creación y desarrollo del avatar) y de la narrativa del juego (tema, género, forma de contar la historia, etc.), ya que los juegos más personalizables y en cuyo desarrollo el jugador se implica más muestran un mayor poder adictivo; b) características de presentación: gráficos, sonidos, contenido explícito, publicidad, etc., pues las presentaciones enriquecidas, con importante marketing y contenidos de actualidad (principalmente en los adolescentes), hacen más atractivo el videojuego; c) manipulación y control de características (accesibilidad, entradas de usuarios, qué y

cómo guardar, gestión del juego por parte del jugador); d) características de recompensa/castigo del juego (proveer al jugador de un rol activo que le conceda jugar de manera continuada y reiterada, con posibilidad de obtener recompensa de manera inmediata, desarrollando tensión emocional mientras se juega, con capacidad para generar deseo de control en el jugador), y e) características sociales (utilidad social, características del líder, red social de apoyo, etc.).

D. Motivación para jugar

En parte va a estar determinada por los factores personales, ambientales y los propios del juego. Pueden actuar también motivaciones específicas para jugar, entre ellas: manejo de las emociones negativas, estrés, miedo y escape, disociación, emoción y desafío, entretenimiento, amistad/relaciones virtuales, lealtad, empoderamiento, dominio, control, reconocimiento, recompensa e inmersión. En resumen, motivaciones asociadas a una gestión disfuncional, socialización y satisfacción personal, además del valor reforzador del juego en sí.

2.2.1.5. Modelos teóricos científicos de la dependencia a los videojuegos

Dentro de las teorías que brindan explicación a la dependencia a los videojuegos, se sitúa en primera instancia a la teoría de utilización y recompensas, la cual explica que las personas usan fuentes de información como medio para alcanzar objetivos propios, siendo éstas intercedidas por estímulos individuales y colectivos. Los usuarios utilizan el dispositivo como un calmante/depresor y no como un estimulante por lo que se origina un comportamiento dependiente al encontrar sensaciones de placer a conductas relacionadas con el ocio y contacto interpersonal (Paredes y Ríos, 2017).

Otra de las teorías es la de dependencia al medio, como un desencadenante del elevado y fácil acceso que tienen los usuarios respecto a diversos sistemas de medios, considerando que los medios de comunicación son la fuente principal de todo proceso comunicativo y que permite a la población en general conseguir objetivos personales y colectivos, no obstante al representar un elemento de elevada importancia puede

convertirse en una necesidad para el individuo, que a la larga le provoca dependencia (Sánchez, 2019).

Por otra parte, se ubica la teoría de la adaptación, la cual explica cómo el individuo puede adaptarse y experimentar los nuevos avances tecnológicos con el pasar de los años, por ejemplo; algunas generaciones más adultas, aprendieron a utilizar las tecnologías de manera progresiva, sin embargo, los infantes, adolescentes y jóvenes han nacido dentro de la era digital, debido a ello aprenden con mayor rapidez y dependen de las nuevas tecnologías para su interacción y comunicación con terceros (Marriner, 2007, como se citó en Sánchez, 2019).

2.2.1.6. Consecuencias de la dependencia a los videojuegos

Las consecuencias que causan una adicción son inevitables, por lo que al enfocarse en las consecuencias que desencadenan la dependencia a los videojuegos mencionaremos algunas que afectan principalmente a los adolescentes.

Al respecto, en RPP Noticias (2014) se ha identificado que:

Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía. (p. 20)

En otras circunstancias, cuando hay una patología psiquiátrica asociada, los chicos y chicas pueden confundir la realidad con la fantasía del juego y presentar síntomas de agresividad, que en situaciones extremas puede tener desenlaces fatales.

Cuando los adolescentes confunden la realidad con la fantasía juega un papel muy importante el contenido que posee el videojuego que esté jugando, ya que tomando en cuenta el estado emocional y psicológico del estudiante, juega un papel muy importante el contenido del juego ya que si es adecuado no tendrá repercusiones graves en la conducta del menor no obstante si el contenido de este es agresivo con

escenas violentas este puede tener reacciones violentas y fatales tanto para el mismo como para los que lo rodean ya sean amigos, compañeros y familiares (Toledo, 2015).

Asimismo, se da a conocer hay muchas consecuencias perjudiciales para la salud ya que: a) El joven puede estar absorto al jugar a un videojuego, sin atender cuando le llaman. b) Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando. c) No aparta la vista de la televisión o pantalla. d) Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba. e) Trastornos del sueño. f) Mayor distanciamiento de la familia y amigos. g) Problemas con los estudios. h) No respeta de ninguna manera los horarios estipulados. (Jefes Maestros, 2012, como se citó en Toledo, 2015, p. 21)

La dependencia a los videojuegos en los adolescentes es un caso muy cebero sobre todo si la adicción va acompañada de alguna patología psiquiátrica puesto que el adolescente puede asociar los contenidos representados en los videojuegos con la vida real, lo cual se desencadena en cambios de conducta como la agresividad, por lo que siempre es de suma importancia tomar en cuenta el historial del adolescente para abordar la dependencia a los videojuegos ya que al confundir la realidad con las vivencias o escenas de los videojuegos estas pueden desencadenar accidentes o agresiones a sus familiares o amigos (Toledo, 2015).

2.3. Definición de términos

Tenemos:

- **Ansiedad:** Estado de ánimo que va acompañado de congojas, preocupaciones ante acontecimientos futuros (Armas, 2019, p. 15).
- **Conflictos:** Repercusiones negativas que tiene la conducta con sus familiares y demás aspectos de su entorno debido al uso descontrolado del videojuego (Jara et al., 2017, p. 21).
- **Dependencia:** Adicción psicológica en el que el comportamiento incrementa un daño o defecto inmanejable por el sujeto que tiene como consecuencias, insomnio, estrés, delirios, angustia, entre otros pueden llegar a dañar o alterar las áreas

psicológicas, fisiológicas y cognitivas (Gil y Vida, 2007, como se citaron en Huamán, 2019, p. 6).

- **Plataforma de videojuego:** Soporte mediante el cual se desarrolla el videojuego, estas pueden ser computadoras, tablets, laptops, Smartphone como videoconsolas (Zeebo, Play Station, Nintendo Wii, entre otras) (Farfan y Muñoz, 2016, p. 13).
- **Prominencia:** Importancia que toma el videojuego en la vida de la persona (Jara et al., 2017, p. 21).
- **Videojuego:** Aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico (Jara et al., 2017, p. 31).

2.4. Hipótesis

De acuerdo con Arias (2012) el estudio no ha requerido de formulación de hipótesis ya que se trata de un estudio de naturaleza descriptiva simple. Es así que los estudios de esta naturaleza no requieren como requisito indispensable la formulación de hipótesis toda vez que estos estudios tienen como regla general observar y cuantificar la modificación de una o más características en un grupo de estudio, motivo por el cual cada característica o variable en estos estudios es analizada de manera autónoma o independiente sin requerir la formulación de hipótesis para cumplir con su objetivo central.

2.5. Variable

Variable de interés: Dependencia a los videojuegos

Sueldo (2020) sobre la dependencia a los videojuegos afirma que se trata de un “patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control” (p.52).

Dimensiones:

D1: Abstinencia

D2: Abuso y tolerancia

D3: Problemas ocasionados por los videojuegos

D4: Dificultad de control

2.6. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable de la investigación

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Dependencia a los videojuegos	Sueldo (2020) sobre la dependencia a los videojuegos afirma que se trata de un “patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control” (p.52).	La variable de interés (dependencia a los videojuegos) se evaluó mediante la aplicación en forma remota del Test de dependencia a los videojuegos (TDV), el mismo que se encuentra constituido por 25 ítems con escala de valoración politómica. Instrumento que ha permitido medir el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la referida escuela.	Abstinencia	- Irritabilidad. - Intranquilidad. - Obsesión. - Sentimiento de tristeza.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.	Test de dependencia a los videojuegos (TDV)
			Abuso y tolerancia	- Necesidad de jugar. - Tiempo exceso de juego. - Olvidar actividades cotidianas.	1, 5, 8, 9 y 12.	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	- Conflictos familiares. - Insomnio. - Agresividad. - Decir mentiras.	16, 17, 19 y 23.	
			Dificultad de control	- Desvelos. - Angustia. - Distracción.	2, 15, 18, 20, 22, 24.	

Nota: Elaboración propia.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito temporal y espacial

Tenemos:

- **Ámbito temporal:** El estudio se desarrolló durante el II semestre del año 2021.
- **Ámbito espacial:** El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de nivel secundaria, que se ubica en el distrito y provincia de Huancayo en la región de Junín.

3.2. Tipo de investigación

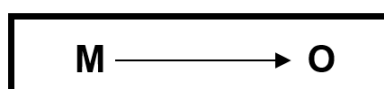
Siguiendo las consideraciones de Palella y Martins (2012) el estudio ha sido de tipo de campo, pues buscó recolectar información de manera directa o indirecta sobre la variable de interés (dependencia a los videojuegos) sin establecer cierta manipulación o control sobre tal variable de estudio.

3.3. Nivel de investigación

De acuerdo con Palella y Martins (2012) el estudio ha sido de nivel descriptivo, pues buscó describir, registrar, analizar e interpretar de manera objetiva la variable de interés (dependencia a los videojuegos) en un determinado momento histórico (durante el año 2021, en tiempos de pandemia COVID-19).

3.4. Diseño de investigación

En atención a lo señalado por Palella y Martins (2012) el estudio se ha regido por un diseño no experimental, pues no se buscó manipular intencionalmente la variable de interés (dependencia a los videojuegos), sino solo se limitó a analizar dicha variable tal y cual se presentó en su contexto real. Al respecto, es relevante considerar el esquema del presente diseño investigativo:



Donde:

M = Muestra de estudio.

O = Recopilación de información relevante (dependencia a los videojuegos) de la muestra.

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

Siguiendo las consideraciones de Arias (2012), en el presente estudio la población estuvo conformada por todos los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de varones que se ubica en el distrito y provincia de Huancayo en la región de Junín en el año 2021, que hacen un total de 706 estudiantes, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2

Población de estudio

Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo			
Nivel educativo	Grados	Secciones	Estudiantes
Secundaria	Tercero	“A”	29
Secundaria	Tercero	“B”	28
Secundaria	Tercero	“C”	29
Secundaria	Tercero	“D”	27
Secundaria	Tercero	“E”	27
Secundaria	Tercero	“F”	30

Secundaria	Tercero	“G”	27
Secundaria	Tercero	“H”	27
Secundaria	Tercero	“I”	26
Secundaria	Tercero	“J”	28
Secundaria	Tercero	“K”	30
Secundaria	Tercero	“L”	28
Secundaria	Tercero	“LL”	27
Secundaria	Tercero	“M”	28
Secundaria	Tercero	“N”	27
Secundaria	Tercero	“O”	26
Secundaria	Tercero	“P”	27
Secundaria	Tercero	“Q”	26
Secundaria	Tercero	“R”	25
Secundaria	Tercero	“RR”	26
Secundaria	Tercero	“S”	26
Secundaria	Tercero	“T”	26
Secundaria	Tercero	“U”	29
Secundaria	Tercero	“V”	25
Secundaria	Tercero	“W”	27
Secundaria	Tercero	“X”	25
Total			706

Nota: Nómina de matrícula de los estudiantes de 3° grado de secundaria de una Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín - 2021.

3.5.2. Muestra

Partiendo de las consideraciones de Arias (2012), en el presente estudio la muestra estuvo compuesta por todos los estudiantes de 3° grado “A”, “B”, “C” y “D” de secundaria, que hacen un total de 113 estudiantes.

3.5.3. Muestreo

De acuerdo con Arias (2012) se empleó el muestreo no probabilístico en su modalidad intencional, pues del total de la población (706) se eligieron en forma intencional como muestra solo 113 estudiantes, de las secciones “A”, “B”, “C” y “D”, teniendo como criterio preestablecido que dichas secciones fueron elegidas ya que solo

de ellas se tenía el consentimiento oral de los directivos de participar en el estudio, y porque la autora tuvo mayor disponibilidad y acercamiento a los estudiantes de dichas secciones.

3.6. Técnicas e instrumento para recolección de datos

En el presente estudio, como técnica se empleó la encuesta, mientras que como instrumento se aplicó vía remota el Test de Dependencia al Móvil (TDM) con la finalidad de medir el nivel de dependencia al móvil en las unidades de análisis ya mencionadas. A continuación, se presenta la ficha técnica del instrumento en mención a fin de conocer sus características:

Tabla 3

Ficha técnica del instrumento de recolección de datos

Características técnicas del instrumento	
Nombre del instrumento	Test de Dependencia a los videojuegos (TDV)
Autores	Chóliz, M. y Marco, C.
Adaptación peruana	Salas, E. y Merino C.
Tomado de	Arteaga, T.
Finalidad	Medir el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria.
Dirigido	A los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo en Junín en el año 2021.
Forma de aplicación	En forma remota.
Forma de administración	En forma individual.
Tiempo de duración	15 a 20 minutos (aproximadamente).
# de ítems	25 ítems
Dimensiones a evaluar	D1: Abstinencia (10 ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25). D2: Abuso y tolerancia (5 ítems: 1, 5, 8, 9 y 12). D3: Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems: 16, 17, 19 y 23). D4: Dificultad de control (6 ítems: 2, 15, 18, 20, 22, 24).

Variable a evaluar	V-I: Dependencia a los videojuegos (25 ítems: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 y 25).
Codificación	Primera sección del instrumento 0 = Totalmente en desacuerdo (TED) 1 = Un poco en desacuerdo (UED) 2 = Neutral (N) 3 = Un poco de acuerdo (UD) 4 = Totalmente de acuerdo (TD) Segunda sección del instrumento 0 = Nunca (N) 1 = Rara vez (RV) 2 = A veces (AV) 3 = Con frecuencia (CF) 4 = Muchas veces (MV)
Baremación	La baremación se muestra en forma detallada en el capítulo III (presentación de los resultados).
Validez	Se aplicó un análisis factorial confirmatorio, donde la organización factorial fue proveniente de un estudio de componentes, por el cual se obtuvieron 4 factores, Abstinencia que representa el (40.43% de la varianza), Abuso y Tolerancia que representa el (5.49% de la varianza), Problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de la varianza) y Dificultad en el control que representa el (4% de la varianza) (Salas, Merino, Cholí y Marco, 2017).
Confiabilidad	Para la confiabilidad se empleó el Alfa de Cronbach, hallando una valoración de 0.94, quiere decir que el instrumento es notablemente de confianza (Salas, Merino, Cholí y Marco, 2017).

Nota: Elaboración propia.

3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos

En atención a Valderrama (2013) en el presente estudio se emplearon:

Como primer paso, se llevó a cabo la consistenciación de datos, mediante la cual se pudo depurar de la data matriz los datos innecesarios o los valores perdidos.

Como segundo paso, los datos se agruparon en tablas de distribución de frecuencias y figuras estadísticas en función a los objetivos del estudio, siendo dichos datos tabulados mediante la utilización de IBM SPSS V. 26.

Como último paso, se procedió a interpretar de manera objetiva todo el tratamiento estadístico descriptivo a fin de evitar sesgo alguno.

Asimismo, cabe mencionar que no se llevó a cabo prueba estadística inferencial, toda vez que en el presente estudio no se plantearon hipótesis por ser este de naturaleza descriptiva simple.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de información

En este subcapítulo se presenta en forma ordenada y didáctica los resultados hallados luego de la aplicación remota e individual del Test de dependencia a los videojuegos en las unidades de análisis (estudiantes de 3° grado de secundaria) de una institución educativa de Huancayo en Junín en el año 2020. Al respecto, se pone a consideración la presente baremación a fin de entender los niveles de medición expuestos en las tablas de distribución de frecuencias y figuras estadísticas, así tenemos:

Tabla 4

Baremación de la variable de interés (dependencia a los videojuegos)

Variable/Dimensiones	Niveles			
	Bajo	Regular	Alto	Muy alto
V: Dependencia a los videojuegos	[0 - 25>	[25 - 50>	[50 - 75>	[75 - 100]
D1: Abstinencia	[0 - 10>	[10 - 20>	[20 - 30>	[30 - 40]
D2: Abuso y tolerancia	[0 - 5>	[5 - 10>	[10 - 15>	[15 - 20]
D3: Problemas ocasionados por los videojuegos	[0 - 4>	[4 - 8>	[8 - 12>	[12 - 16]
D4: Dificultad de control	[0 - 6>	[6 - 12>	[12 - 18>	[18 - 24]

Nota: Elaboración propia.

Tabla 5

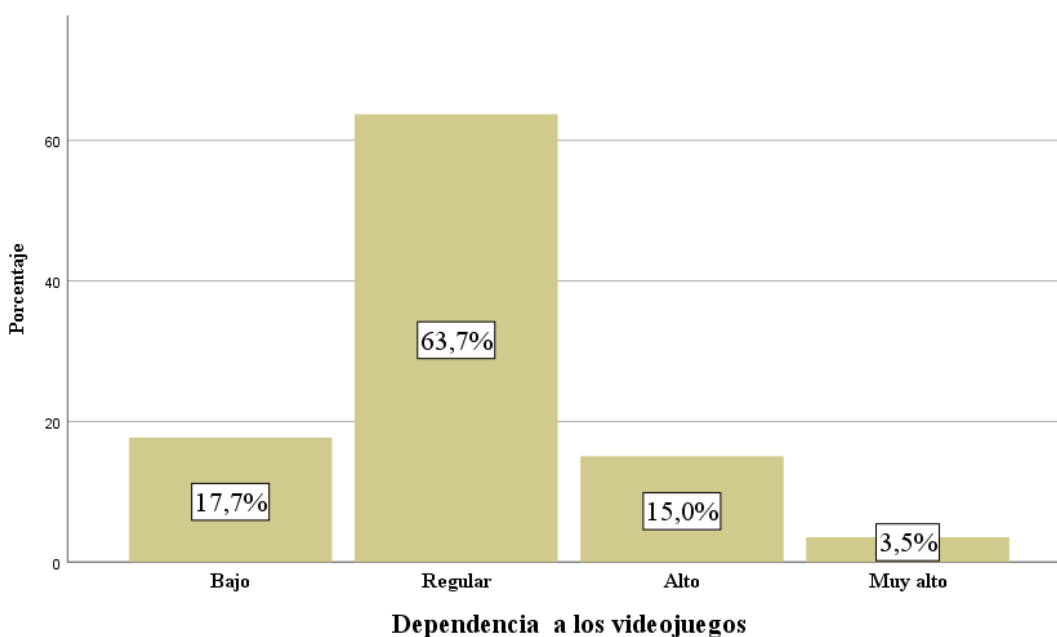
Tabla de distribución de frecuencias sobre la dependencia a los videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	20	17,7	17,7	17,7
	Regular	72	63,7	63,7	81,4
	Alto	17	15,0	15,0	96,5
	Muy alto	4	3,5	3,5	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

Nota: Tabla procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Figura 1

Figura de barras verticales sobre la dependencia a los videojuegos



Nota: Figura procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Interpretación: La tabla 5 y figura 1 nos muestra que: en un 63,7% existe un nivel regular de dependencia a los videojuegos en los estudiantes, mientras que en un 17,7% existe un nivel bajo de dependencia, en un 15,0% un nivel alto, y en un 3,5% un nivel muy alto.

Tabla 6

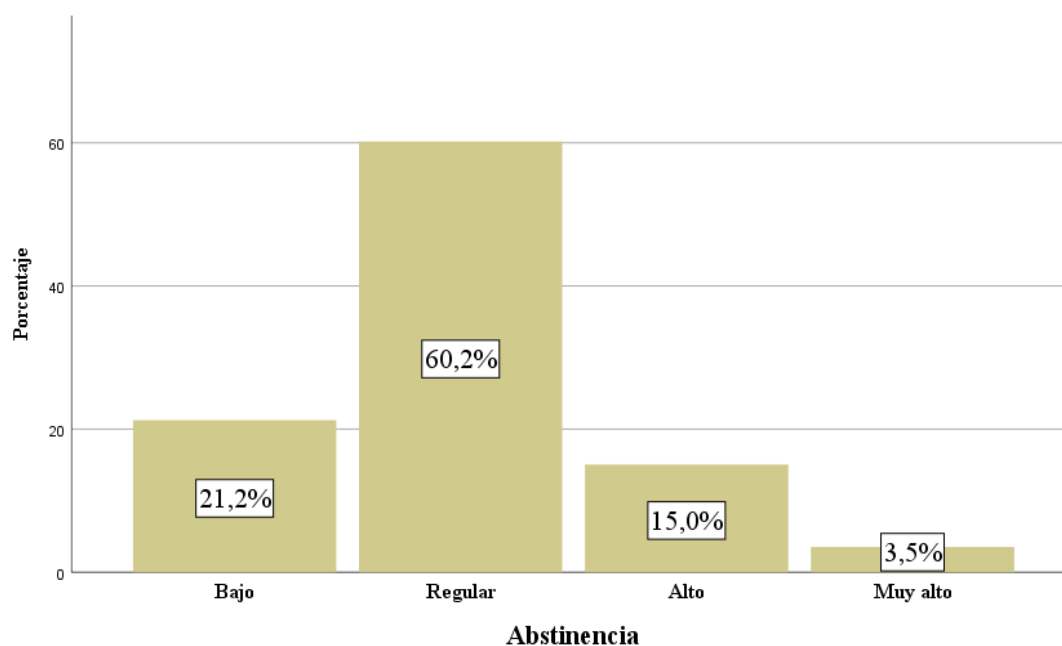
Tabla de distribución de frecuencias sobre la abstinencia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	24	21,2	21,2	21,2
	Regular	68	60,2	60,2	81,4
	Alto	17	15,0	15,0	96,5
	Muy alto	4	3,5	3,5	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

Nota: Tabla procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Figura 2

Figura de barras verticales sobre la abstinencia



Nota: Figura procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Interpretación: La tabla 6 y figura 2 nos muestra que: en un 60,2% existe un nivel regular de abstinencia en los estudiantes, mientras que en un 21,2% existe un nivel bajo, en un 15,0% un nivel alto, y en un 3,5% un nivel muy alto.

Tabla 7

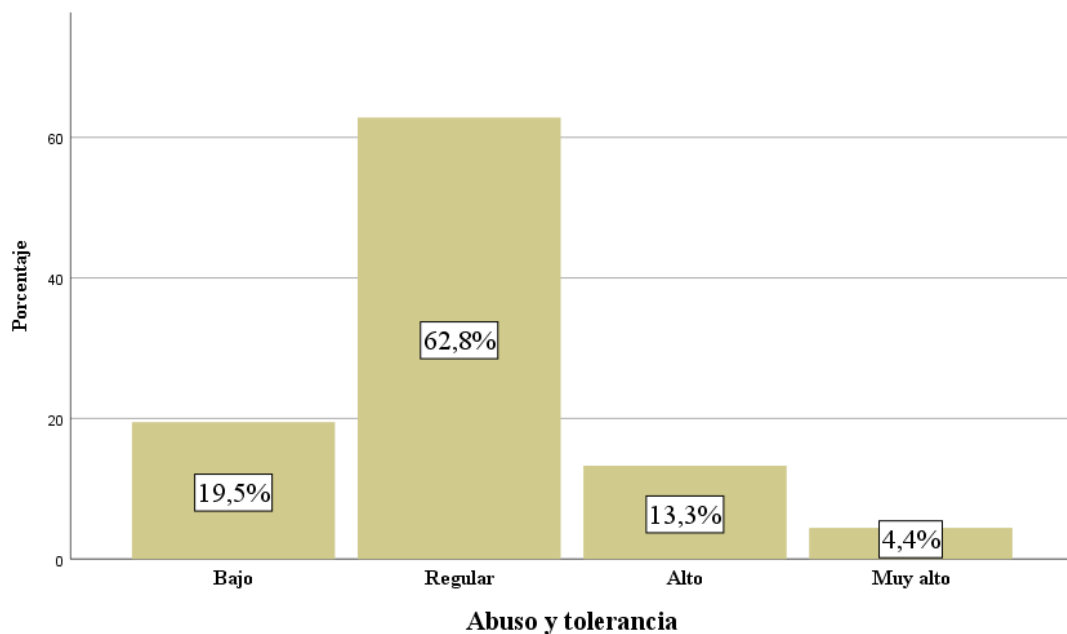
Tabla de distribución de frecuencias sobre el abuso y tolerancia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	22	19,5	19,5	19,5
	Regular	71	62,8	62,8	82,3
	Alto	15	13,3	13,3	95,6
	Muy alto	5	4,4	4,4	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

Nota: Tabla procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Figura 3

Figura de barras verticales sobre el abuso y tolerancia



Nota: Figura procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Interpretación: La tabla 7 y figura 3 nos muestra que: en un 62,8% existe un nivel regular de abuso y tolerancia en los estudiantes, mientras que en un 19,5% existe un nivel bajo, en un 13,3% un nivel alto, y en un 4,4% un nivel muy alto.

Tabla 8

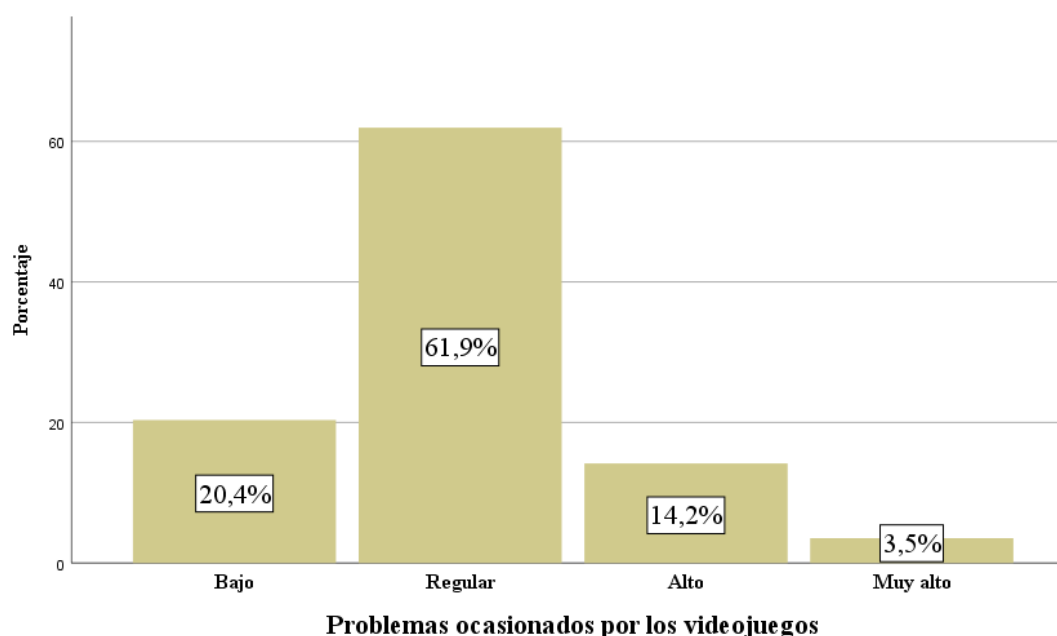
Tabla de distribución de frecuencias sobre los problemas ocasionados por los videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	23	20,4	20,4	20,4
	Regular	70	61,9	61,9	82,3
	Alto	16	14,2	14,2	96,5
	Muy alto	4	3,5	3,5	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

Nota: Tabla procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Figura 4

Figura de barras verticales sobre los problemas ocasionados por los videojuegos



Nota: Figura procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Interpretación: La tabla 8 y figura 4 nos muestra que: en un 61,9% existe un nivel regular de problemas ocasionados por los videojuegos en los estudiantes, mientras que en un 20,4% existe un nivel bajo, en un 14,2% un nivel alto, y en un 3,5% un nivel muy alto.

Tabla 9

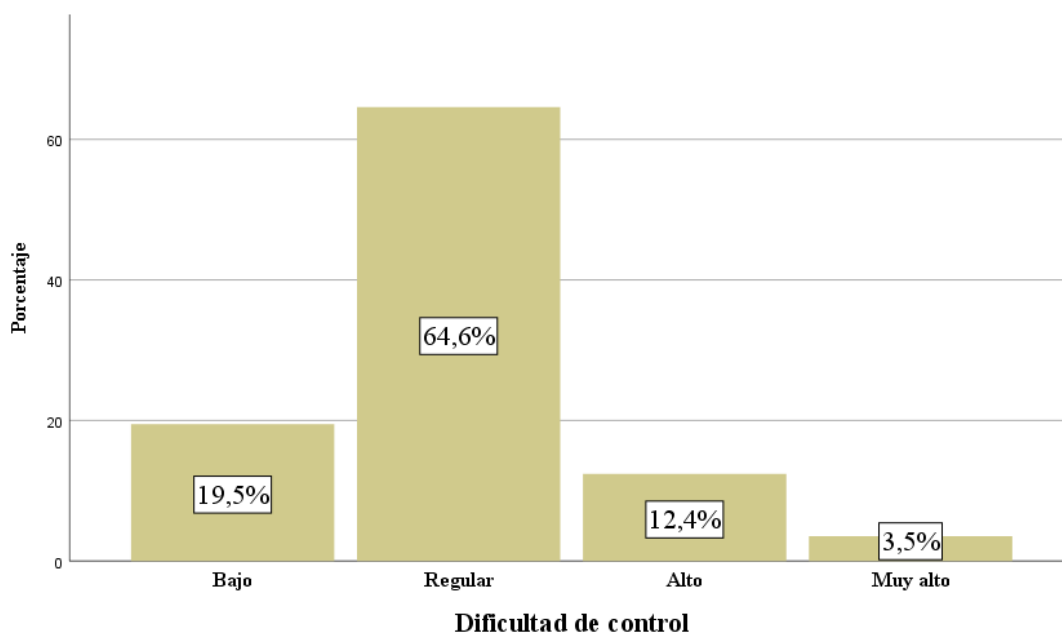
Tabla de distribución de frecuencias sobre la dificultad de control

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	22	19,5	19,5	19,5
	Regular	73	64,6	64,6	84,1
	Alto	14	12,4	12,4	96,5
	Muy alto	4	3,5	3,5	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

Nota: Tabla procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Figura 5

Figura de barras verticales sobre la dificultad de control



Nota: Figura procesada en IBM SPSS v. 26. Elaboración propia.

Interpretación: La tabla 9 y figura 5 nos muestra que: en un 64,6% existe un nivel regular de dificultad de control en los estudiantes, mientras que en un 19,5% existe un nivel bajo de dificultad, en un 12,4% un nivel alto, y en un 3,5% un nivel muy alto.

4.2. Discusión de los resultados

Partiendo de los resultados hallados en el presente estudio, se determina con objetividad que entre los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo en Junín, existe un nivel regular de dependencia a los videojuegos, lo que evidencia que estos presentan en un nivel regular abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, y dificultad de control, es así que en la tabla 5 y figura 1 se halló que el 63,7% de los estudiantes presentaban un nivel regular de dependencia, el 17,7% presentaba un nivel bajo, el 15,0% un nivel alto, y el 3,5% un nivel muy alto. En esta línea, en la tabla 6 y figura 2 se halló que el 60,2% de los estudiantes presentaban un nivel regular de abstinencia, el 21,2% presentaba un nivel bajo, el 15,0% un nivel alto, y el 3,5% un nivel muy alto, estos resultados evidencian que los estudiantes presentan intranquilidad, y sentimiento de tristeza por no jugar. Asimismo, en la tabla 7 y figura 3 se halló que el 62,8% de los estudiantes presentaban un nivel regular de abuso y tolerancia, el 19,5% presentaba un nivel bajo, el 13,3% un nivel alto, y el 4,4% un nivel muy alto, estos resultados evidencian que los estudiantes presentan necesidad de jugar algún videojuego, y extralimitaciones en el tiempo de juego así como también se sumergen tanto en el juego que olvidan sus actividades cotidianas. Además, en la tabla 8 y figura 4 se halló que el 61,9% de los estudiantes presentaban un nivel regular de problemas ocasionados por los videojuegos, el 20,4% presentaba un nivel bajo, el 14,2% un nivel alto, y el 3,5% un nivel muy alto, estos resultados evidencian que los estudiantes presentan conflictos familiares debido al tiempo excesivo que le dedican a los videojuegos, y también presentan insomnio e irritabilidad. Por último, en la tabla 9 y figura 5 se halló que el 64,6% presentaba un nivel regular de dificultad de control, el 19,5% presentaba un nivel bajo, el 12,4% un nivel alto, y el 3,5% un nivel muy alto, estos resultados evidencian que los estudiantes presentan desvelos y angustias por dejar de jugar así como mucha distracción y pérdida de la concentración. En efecto dichos resultados son preocupantes y llaman mucho la atención.

Similares resultados se han encontrado en otros estudios, es así que en la investigación de Quispe y Miranda (2017) se halló que el 70% de los estudiantes

presentaban indicios de adicción a los juegos de Internet. Por su parte, Huahuasoncco (2018) encontró en su estudio que el uso de los juegos online era alto, del cual un 74.5% estudiantes si los usaban en forma excesiva y un 25.5% no le daban tal uso. Sumado a ello, Andrade y Moscoso (2018) encontraron que la prevalencia de adicción a los videojuegos era del 31% (69 de 222) y de este subgrupo el 72.4% eran varones. En esta línea, Farfan y Muñoz (2016) halló en su investigación que los varones presentaban niveles de dependencia más elevados a comparación de las mujeres en todas sus categorías, ello explica porque los Landcenter o cabinas de Internet en su mayoría siempre albergan a la población adolescente masculina que femenina. Sobre la problemática es cuestión, es preciso citar la investigación Rosas (2017) ya que los factores como el uso excesivo y el tipo de videojuego escogido influyen en la vida de los adolescentes, pues estos ven afectadas sus relaciones con su familia y amigos, los estudios, actividades extracurriculares, realización de deportes, etc.; estos se ven quebrantados y se empiezan a observar las consecuencias de dicha dependencia en las diferentes áreas emocionales, personales, sociales, espirituales, etc., del estudiante.

Es así que en atención a Andrade y Moscoso (2018) desarrollar dependencia a los videojuegos genera en el adolescente no solo un sentimiento de soledad sino también problemas de salud como ansiedad, depresión, consumo y adicción a otras drogas diferentes del alcohol. Por su parte, Benalcázar (2016) pone en autos que el uso excesivo de los videojuegos genera alteraciones a nivel de salud, ya que jugar durante más de dos horas al día puede incrementar el riesgo de sedentarismo y obesidad puesto a que no se realiza ninguna actividad física mientras se utiliza una consola de videojuegos, y que sumado a ello, si los juegos son violentos estos generan agresividad en el estudiante. En tal sentido, en atención a la teoría de utilización y recompensas, el infante o adolescente utiliza el videojuego porque este le genere cierta recompensa (diversión, alegría, compañía y satisfacción), pero además de acuerdo con la teoría de la dependencia al medio, los estudiantes ingresan muchas veces al mundo del videojuego por la presión del grupo, o porque un amigo los llevo a jugar y les gusto el videojuego, o por estar alineado a las nuevas tendencias de diversión en red (teoría de la adaptación), sin embargo, sea cual fuere la circunstancia es preciso tener en cuenta el estudio de Rosas (2017) quien determinó que es importante señalar que la idea no

es satanizar los videojuegos en sí, ya que también presentan muchos beneficios que valen la pena aprovechar, pues desarrolla la agudeza mental, la atención detallada, la memorización de pasos o procedimientos, entre otras, por tanto, se hace relevante que los docentes como los padres de familia orienten al estudiante en el uso correcto de la tecnología, no solo de los videojuegos, sino también de las redes sociales, así como de Internet, pues en sí la tecnología tiene gran relevancia y utilidad para el hombre, solo que debe ser correctamente utilizada, y en ese sentido, la orientación de los padres y maestros es clave para contribuir en formar a las futuras generaciones con competencias digitales y con el sentido de que la tecnología es parte de la vida y que debe ser empleada de manera correcta.

CONCLUSIONES

En correspondencia con el objetivo general, se ha determinado que existe un nivel regular de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo en Junín, pues en dicho nivel se ubicaron la mayoría de los estudiantes (72) en un 63,7%, tal como se evidencia en la tabla 5 y figura 1.

En correspondencia con el objetivo específico 1, se ha identificado que existe un nivel regular de abstinencia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de dicha institución educativa de Huancayo en Junín, pues en dicho nivel se ubicaron la mayoría de los estudiantes (68) en un 60,2%, tal como se evidencia en la tabla 6 y figura 2.

En correspondencia con el objetivo específico 2, se ha identificado que existe un nivel regular de abuso y tolerancia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la referida institución educativa de Huancayo en Junín, pues en dicho nivel se ubicaron la mayoría de los estudiantes (71) en un 62,8%, tal como se evidencia en la tabla 7 y figura 3.

En correspondencia con el objetivo específico 3, se ha identificado que existe un nivel regular de problematización ocasionada por los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de dicha institución educativa de Huancayo en Junín, pues en dicho nivel se ubicaron la mayoría de los estudiantes (70) en un 61,9%, tal como se evidencia en la tabla 8 y figura 4.

En correspondencia con el objetivo específico 4, se ha identificado que existe un nivel regular de dificultad de control en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la referida institución educativa de Huancayo en Junín, pues en dicho nivel se ubicaron la mayoría de los estudiantes (73) en un 64,6%, tal como se evidencia en la tabla 9 y figura 5.

RECOMENDACIONES

Se recomienda al equipo directivo de la referida institución educativa convocar a una reunión a los docentes y padres de familia a fin de ponerles de conocimiento los resultados del presente estudio, y sobre ello, se tome la iniciativa de elaborar y ejecutar un proyecto educativo para sensibilizar a los estudiantes en el uso correcto de la tecnología, así como en el empleo sano y no obsesivo de los videojuegos.

Se recomienda al equipo directivo realizar las gestiones pertinentes para involucrar al psicólogo de la escuela en el proyecto educativo institucional y que contribuya en la sensibilización tanto de los estudiantes como de los padres de familia y docentes sobre los síntomas, causas y consecuencias de esta patología, siendo estos últimos quienes deben capacitarse para que puedan reconocer de manera oportuna el problema adictivo en los educandos.

Se recomienda al equipo directivo realizar las gestiones pertinentes para que el psicólogo de la escuela pueda trabajar de la mano con los padres de familia de aquellos estudiantes que presentaron un nivel alto y muy alto de dependencia a los videojuegos, a fin de que se le brinde a cada estudiante un tratamiento individualizado, pues está en juego no solo su proceso educativo sino también su salud.

Se recomienda al equipo docente llevar a cabo charlas con los estudiantes sobre el gran poder adictivo que tiene la tecnología, como la adicción a Internet, a las redes sociales, y a los videojuegos, así como los riesgos a los cuales muchos estudiantes pueden exponerse (sexting, grooming, entre otros), incentivando a los estudiantes a optar también por el juego físico, por el deporte, así como por el videojuego educativo.

Se recomienda a los padres de familia desarrollar mejores procesos comunicacionales con sus menores hijos, brindarles la confianza debida, así como también establecer un horario y ser más rigurosos en el control del tiempo como en el tipo de contenido al cual acceden los menores por la computadora, celular o tableta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaro, V. y Yépez, N. (2016). Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Iliceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado Lara. *UCLA. Decanato de Ciencias de la Salud. Boletín Médico de Postgrado*, 32(3), 1-19.
- Andrade, A. y Moscoso, J. (2018). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular "La Asunción"*. Cuenca, 2018. Tesis de titulación, Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introduccion a la metodología científica*. Episteme.
- Armas, V. (2019). *Estado de ánimo y dependencia al celular en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo*. Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
- Benalcázar, C. (2016). *Efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la Escuela Padre Doménico Leonati de la ciudad de Otavalo*. Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Farfan, L. y Muñoz, E. (2016). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016*. Tesis de licenciatura, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú.
- Huahuasoncco, J. (2018). *Uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundaria públicas, de la ciudad de Juliaca - 2018*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.
- Huamán, D. (2019). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019*. Tesis de

- licenciatura, Universidad César Vallejo, Lima.
- Jara, J., Morales, D. y Rayo, K. (2017). *Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de instituciones educativas públicas y privadas – Huánuco 2017*. Tesis de licenciatura, Universidad Hermilio Valdizán, Huánuco, Perú.
- Labrado, F., Bernaldo, M., Estupiña, F., Fernández-Arias, I. y Labrador, M. (2014). *Psicopatología del desarrollo*. Pirámide.
- Palella, S. y Martins, F. (2006). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Paredes, M. y Ríos, R. (2017). *Relación de dependencia al móvil e inteligencia emocional en estudiantes universitarios de la carrera de psicología de una universidad privada de Cajamarca*. . Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte, Cajamarca, Perú.
- Quispe, T. y Miranda, L. (2017). *Adicción a los juegos de internet en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada María de Sales Brignole del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa 2017*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín , Arequipa, Perú.
- Ramos, F. (2014). *Adolescencia 2.0: influencia de los videojuegos on-line en la sociabilidad del adolescente*. Tesis de licenciatura, Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.
- Rosas, M. (2017). *Terapia cognitivo conductual para la atención psicológica de adolescentes que presentan conductas adictivas relacionadas al trastorno por juego en Internet*. Tesis de maestría, Universidad Panamá, Asunción de Panamá, Panamá.
- Rpp Noticias. (10 de enero de 2014). *Adicción a los videojuegos: riesgos y consecuencias en adolescentes*. <https://rpp.pe/lima/actualidad/adiccio-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia-661018>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13.
- Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una

- muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11), 1-16.
- Sánchez, X. (2019). *Dependencia al móvil en estudiantes de psicología de una universidad nacional de Lima Metropolitana*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Federico Vilarreal, Lima, Perú.
- Sueldo, J. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020*. Tesis de licenciatura , Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Toledo, F. (2015). *Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo B de la Escuela de educación básica Miguel Riofrío N° 2, Periodo 2014 – 2015*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Valderrama, S. (2017). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. San Marcos.
- Yilmaz, E., Griffiths, M. y Kan, A. (2017). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Children (VASC). *Int J Ment Health Addiction*, 115(4), 869-82.

ANEXOS

Matriz de consistencia

TÍTULO: EVALUACIÓN DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES 3° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN JUNÍN

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín? Problemas específicos a) ¿Cuál es el nivel de abstinencia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín? b) ¿Cuál es el nivel de abuso y tolerancia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín? c) ¿Cuál es el nivel de problematización ocasionada por los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín? d) ¿Cuál es el nivel de dificultad de control en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín?	Objetivo general Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín. Objetivos específicos a) Identificar el nivel de abstinencia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín. b) Identificar el nivel de abuso y tolerancia en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín. c) Identificar el nivel de problematización ocasionada por los videojuegos en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín. d) Identificar el nivel de dificultad de control en los estudiantes de 3° grado de secundaria de la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo - Junín.	De acuerdo con Arias (2012) el estudio no ha requerido de formulación de hipótesis ya que se trata de un estudio de naturaleza descriptiva simple. Es así que los estudios de esta naturaleza no requieren como requisito indispensable la formulación de hipótesis toda vez que estos estudios tienen como regla general observar y cuantificar la modificación de una o más características en un grupo de estudio, motivo por el cual cada característica o variable en estos estudios es analizada de manera autónoma o independiente sin requerir la formulación de hipótesis para cumplir con su objetivo central.	Variable de interés: Dependencia a los videojuegos Dimensiones: D1: Abstinencia D2: Abuso y tolerancia D3: Problemas ocasionados por los videojuegos D4: Dificultad de control	Ámbito: ▪ Ámbito temporal: El estudio se desarrolló en el II semestre del año 2021. ▪ Ámbito espacial: Se llevó a cabo en la Institución Educativa Pública “Santa Isabel” de Huancayo en la región de Junín. Tipo: De tipo de campo. Nivel: De nivel descriptiva. Diseño: De diseño no experimental. Población: Conformada por todos los estudiantes de 3° grado de secundaria de la I.E.E. de Huancayo en Junín en el año 2020, que hacen un total de 706 estudiantes. Muestra: Constituida por 113 estudiantes. Muestreo: Se empleó el muestreo no probabilístico en su modalidad intencional. Técnicas: Se empleó la encuesta. Instrumentos: Se aplicó el Test Dependencia a los videojuegos (TDV). Técnicas y procesamiento de análisis de datos: Se utilizó la consistenciación de datos, clasificación de la información, tabulación estadística e interpretación. Cabe mencionar que no se empleó ninguna prueba estadística, toda vez que en el estudio no se plantearon hipótesis por ser este de naturaleza descriptiva simple.

Instrumento de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC o celular). Toma como referencia la siguiente escala:

TD	ED	N	DA	TA
Totalmente	En	Neutral	De acuerdo	Totalmente
en desacuerdo	desacuerdo			de acuerdo

Nº	ÍTEMS	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por 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.					
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 encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

N	RV	AV	CF	MV
Nunca	Raras veces	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

Nº	ÍTEMS	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo 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 pongo un videojuego, aunque sólo 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 ponerme 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 (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Gracias por su participación.

Resolución de aprobación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
(CREADA POR LEY N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CERTIFICADA ISO 9001 Y 21001
SECRETARÍA DOCENTE



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA
Resolución N° 0325-2021-D-FCED-UNH

Huancavelica, 18 marzo del 2021.

VISTO:

Copia de Resolución N° 0295-2021-D-FCED-UNH de fecha (10.03.2021); Solicitud de MANTURANO CUBA, Leibell Rosa, Informe N° 0106-2021-NTT/AGAA-UNH/HVCA (15.03.2021); con oficio N° 0325-2021-PSEP-FED/R-UNH (15.03.2021); y con oficio de Decanatura N° 0565 de fecha (16.03.2021), y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con el Decreto Legislativo que establece disposiciones en materia de Educación Superior Universitaria en el marco del Estado de Emergencia Sanitaria a nivel nacional, artículo 5.- Convocatoria y desarrollo de sesiones virtuales por parte de los órganos de gobierno de universidades. Facúltase a las Asambleas Universitarias, Consejos Universitarios, Consejos de Facultad y en general a cualquier órgano de gobierno de universidades públicas y privadas, para que realicen sesiones virtuales con la misma validez que una sesión presencial. Para ello, emplean medios electrónicos u otros de naturaleza similar que garanticen la comunicación, participación y el ejercicio de los derechos de voz y voto de sus miembros. Los medios utilizados para la realización de las sesiones virtuales deben garantizar la autenticidad y legitimidad de los acuerdos adoptados.

Que, mediante Resolución N° 0268-2020-D-FCED-UNH de fecha 03 de abril se aprobó autorizar excepcionalmente a los Directores y Jefes de Área de las Unidades Académicas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, la intermediación digital de comunicación e información del personal docente y administrativo, con la finalidad de prevención y continuación con el servicio académico y administrativo en la Facultad de Ciencias de la Educación, en el marco de la Emergencia Sanitaria a nivel nacional, por el Decreto Supremo N° 008-202-SA.

Que, mediante Resolución N° 0269-2020-D-FCED-UNH de fecha 03 de abril se aprobó los medios de comunicación digital de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica

Que, de conformidad con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado con Resolución N° 0330-2019-CU-UNH de fecha 29 de marzo del 2019, en el Capítulo II de los Procedimientos y Requisitos, Artículo 48° de la presentación del proyecto de investigación (tesis) encisos c), d) y l). El proyecto de investigación consiste en el desarrollo y elaboración de un informe, sobre la base de un proyecto aprobado por la decanatura a través de una resolución. El Proyecto de investigación será elaborado por el (los) estudiantes (s) a partir del primer ciclo de estudios. El Proyecto de investigación puede ser realizado hasta por 2 estudiantes (de ser el caso) y/o ex estudiantes el mismo que se efectuara en un plazo máximo de 1 año y 6 meses. Pasando este periodo optara por otro trabajo de investigación o modalidad. El proyecto de investigación será evaluado por el asesor y su opinión favorable será requisito necesario para que se disponga la inscripción y aprobación del proyecto mediante una resolución. Inscrito el proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor y jurado evaluador. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto resolutorio.

Que la egresada MANTURANO CUBA, Leibell Rosa, solicita a la Directora del Programa de Segunda Especialidad Profesional la aprobación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación, la Directora del Programa de Segunda Especialidad Profesional, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH y en cumplimiento de la misma, con oficio N° 0325-2021-PSEP-FED/R-UNH de fecha (15.03.2021); al Decano de la Facultad emisión de resolución de aprobación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación remitido. El Decano de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad, se aprueba inscripción del Proyecto de Investigación Titulado: "EVALUACIÓN DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES 3° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN JUNÍN" presentado por la egresada MANTURANO CUBA, Leibell Rosa, del Programa de Segunda Especialidad Profesional, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 003-2019-CEU-UNH de fecha (04.07.19);

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR la inscripción del Proyecto de Investigación Titulado: "EVALUACIÓN DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES 3° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN JUNÍN", presentado por la participante MANTURANO CUBA, Leibell Rosa, del Programa de Segunda Especialidad Profesional, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO. - APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por la participante del Programa de Segunda Especialidad Profesional MANTURANO CUBA, Leibell Rosa, debiendo de sustentar en el mes de junio 2021.

ARTÍCULO TERCERO. - NOTIFICAR con la presente a la interesada al Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Dr. Régulo Pastor ANTEZANA IPARRAGUIRRE
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/*yyv



Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

Constancia de aplicación del instrumento



Ministerio
de Educación

DIRECCIÓN
REGIONAL DE
EDUCACIÓN JUNÍN

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL DE
HUANCAYO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
EMBLEMÁTICA Y CENTENARIA
"SANTA ISABEL"
"DIRECCIÓN"



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"
"DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES 2018 - 2027"
"UN ISABELINO, UN CABALLERO"

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PÚBLICA EMBLEMÁTICA Y CENTENARIA "SANTA ISABEL" DE
HUANCAYO OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

A la Lic. **LEIBELL ROSA MANTURANO CUBA**, identificado con D.N.I. N° 41360711, Egresada de la II especialidad en Psicología Educativa y Tutoría de la Facultad de Ciencias de la Educación – Programa de Segunda Especialidad Profesional, por haber culminado la aplicación del **"TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOS JUEGOS (TDV)"** en forma remota como indica el D.U. N° 026-2020 del Proyecto de Tesis titulado: **"EVALUACIÓN DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES 3° GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE JUNÍN"**; para optar la titulación de dicha especialidad.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que crea conveniente.

Huancayo, 27 de octubre de 2021

Atentamente,



[Firma]
CARLOS C. HUAMAN MANRIQUE
DIRECTOR

CLHM/RESM
C.C.Archivo

Página Web: iepec-santaisabel.blogspot.pe

Jr. Santa Isabel N° 567 – San Carlos - Huancayo
e-mail: caloishm@hotmail.com

Teléfono: 064-265346
Cel.: #964657210

Data matrix

	IE	Grado	Ítem1	Ítem2	Ítem3	Ítem4	Ítem5	Ítem6	Ítem7	Ítem8	Ítem9	Ítem10	Ítem11	Ítem12	Ítem13	Ítem14	Ítem15	Ítem16	Ítem17	Ítem18	Ítem19	
1	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Muchas ve...	Rara vez	Nunca	Con frecue...	Muchas ve...	Con frecue...	Muchas ve...	
2	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Con frecue...	A veces	A veces	Rara vez	A veces	A veces	Con frecue...	
3	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Neutral	Totalmente...	Neutral	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	
4	Santa Isabel	3ero	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	A veces	A veces	Rara vez	
5	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Neutral	Neutral	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Rara vez	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Con...
6	Santa Isabel	3ero	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	A veces	Rara vez	Muchas ve...	Con frecue...	Rara vez	Nunca	A veces	
7	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Nunca	Rara vez	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	Nunca	
8	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Neutral	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	A veces	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Muc...
9	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Neutral	Neutral	Totalmente...	Con frecue...	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	A veces	A veces	Rara vez	
10	Santa Isabel	3ero	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Neutral	Neutral	Un poco d...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Rara vez	Rara vez	A veces	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	A veces	
11	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Nunca	Rara vez	
12	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	A veces	Con frecue...	A veces	Con frecue...	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	
13	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	A veces	Muchas ve...	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	A veces	
14	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Rara vez	A veces	A veces	A veces	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	
15	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Con frecue...	Rara vez	Nunca	Rara vez	Rara vez	Muchas ve...	Rara vez	
16	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Muchas ve...	A veces	Con frecue...	Con frecue...	Rara vez	A veces	Rara vez	
17	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Con frecue...	Rara vez	A veces	Muchas ve...	A veces	Nunca	Rara vez	Con...
18	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Nunca	A veces	Con frecue...	Rara vez	A veces	A veces	Con frecue...	
19	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	A veces	Con...	
20	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Con frecue...	A veces	A veces	Muchas ve...	Muchas ve...	Muchas ve...	Rara vez	
21	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Rara vez	Nunca	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	
22	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	A veces	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	A veces	Rara vez	
23	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Rara vez	A veces	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Con...
24	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Neutral	Un poco d...	A veces	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Muchas ve...	Rara vez	



Visible: 37 de 37 variables

	IE	Grado	Itm1	Itm2	Itm3	Itm4	Itm5	Itm6	Itm7	Itm8	Itm9	Itm10	Itm11	Itm12	Itm13	Itm14	Itm15	Itm16	Itm17	Itm18	Itm19	
40	Santa Isabel	3ero	Neutral	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Con frecue...	Rara vez	A veces	Rara vez	Rara vez	A veces	A veces	
41	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	A veces	Nunca	Rara vez	A veces	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	
42	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Un poco e...	Un poco d...	Nunca	Muchas ve...	A veces	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Muchas ve...	
43	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco e...	Rara vez	A veces	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	
44	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Con frecue...	Rara vez	Nunca	Nunca	Nunca	Rara vez	Muchas ve...	
45	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Nunca	Nunca	Rara vez	Rara vez	A veces	Nunca	Nunca	
46	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A veces	Con frecue...	Rara vez	
47	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Rara vez	A veces	A veces	A veces	A veces	Rara vez	Con frecue...	
48	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	Muchas ve...	
49	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	A veces	A veces	Con frecue...	Con frecue...	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	
50	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	A veces	Rara vez	Rara vez	Nunca	Muchas ve...	Con frecue...	Rara vez	
51	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	Nunca	Nunca	
52	Santa Isabel	3ero	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Rara vez	Nunca	Con frecue...	Con frecue...	Con frecue...	Muchas ve...	Rara vez	
53	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Un poco e...	A veces	Nunca	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	
54	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	
55	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco d...	Muchas ve...	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	Nunca	Muchas ve...	Muchas ve...	
56	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco d...	Un poco d...	A veces	Rara vez	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	
57	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Muchas ve...	Muchas ve...	Rara vez	Rara vez	Muchas ve...	Con frecue...	Muchas ve...	
58	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	A veces	Con frecue...	A veces	Con frecue...	Con frecue...	Nunca	Rara vez	
59	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Neutral	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Nunca	Rara vez	Nunca	A veces	Nunca	Nunca	Rara vez	
60	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	A veces	A veces	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Muchas ve...	
61	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Nunca	Rara vez	Nunca	Con frecue...	Rara vez	A veces	Con frecue...	
62	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Rara vez	Nunca	Rara vez	Rara vez	Nunca	Rara vez	Rara vez	
63	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Neutral	Totalmente...	A veces	A veces	A veces	Muchas ve...	Con frecue...	A veces	Con frecue...	
64	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Muchas ve...	Rara vez	Rara vez	Rara vez	
65	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Neutral	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Nunca	Nunca	Con frecue...	Con frecue...	Con frecue...	A veces	A veces	
66	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	Rara vez	A veces	
67	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Nunca	A veces	Con frecue...	Con frecue...	Muchas ve...	A veces	A veces	
68	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Un poco e...	Muchas ve...	Rara vez	Rara vez	Nunca	Rara vez	Rara vez	Rara vez	
69	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Rara vez	Nunca	Nunca	A veces	Con frecue...	Muchas ve...	Con frecue...	
70	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Totalmente...	Neutral	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Rara vez	Rara vez	Nunca	Rara vez	Rara vez	Nunca	Rara vez	
71	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Con frecue...	Con frecue...	A veces	A veces	Muchas ve...	Nunca	Con frecue...	
72	Santa Isabel	3ero	Totalmente...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Neutral	Totalmente...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Totalmente...	Nunca	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	Nunca	
73	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Un poco d...	Neutral	Un poco d...	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Un poco e...	Un poco d...	Rara vez	A veces	Rara vez	A veces	Rara vez	Rara vez	Rara vez	
74	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Totalmente...	Un poco e...	Neutral	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	A veces	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	A veces	Con frecue...	
75	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Totalmente...	Un poco d...	Un poco d...	Totalmente...	Rara vez	Muchas ve...	Rara vez	Con frecue...	Nunca	Nunca	Rara vez	
76	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Neutral	Totalmente...	Un poco d...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Nunca	A veces	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Muchas ve...	Nunca	
77	Santa Isabel	3ero	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Un poco e...	Neutral	Un poco d...	Un poco d...	Rara vez	Rara vez	Con frecue...	Rara vez	Con frecue...	Con frecue...	A veces	
78	Santa Isabel	3ero	Un poco d...	Neutral	Neutral	Neutral	Un poco d...	Un poco e...	Totalmente...	Neutral	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Un poco e...	Con frecue...	A veces	Con frecue...	Nunca	Con frecue...	Rara vez	Rara vez	

Vista de datos

Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

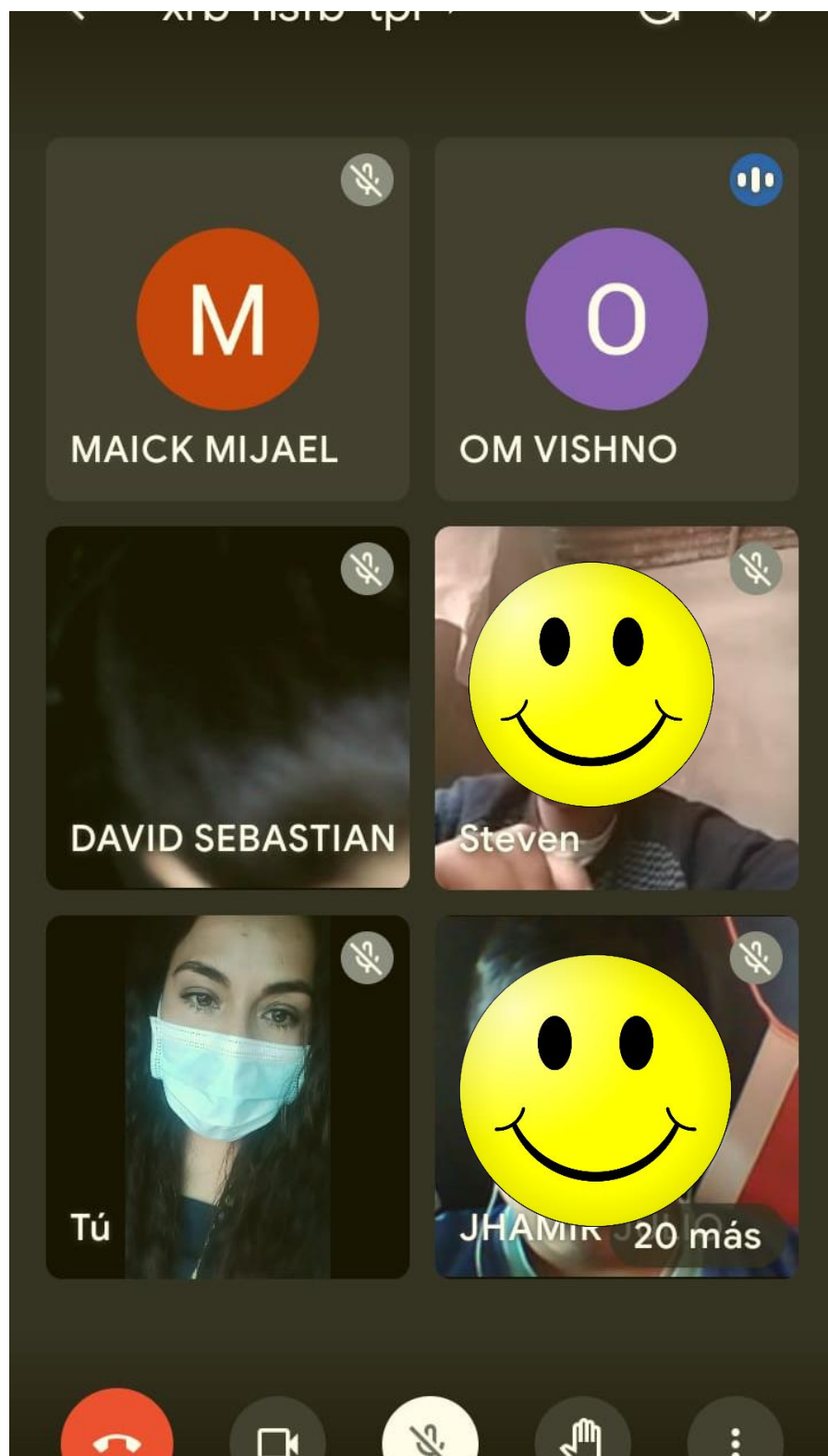
Unicode:ON

Vista de datos Vista de variables



Visible: 37 de 37 variables

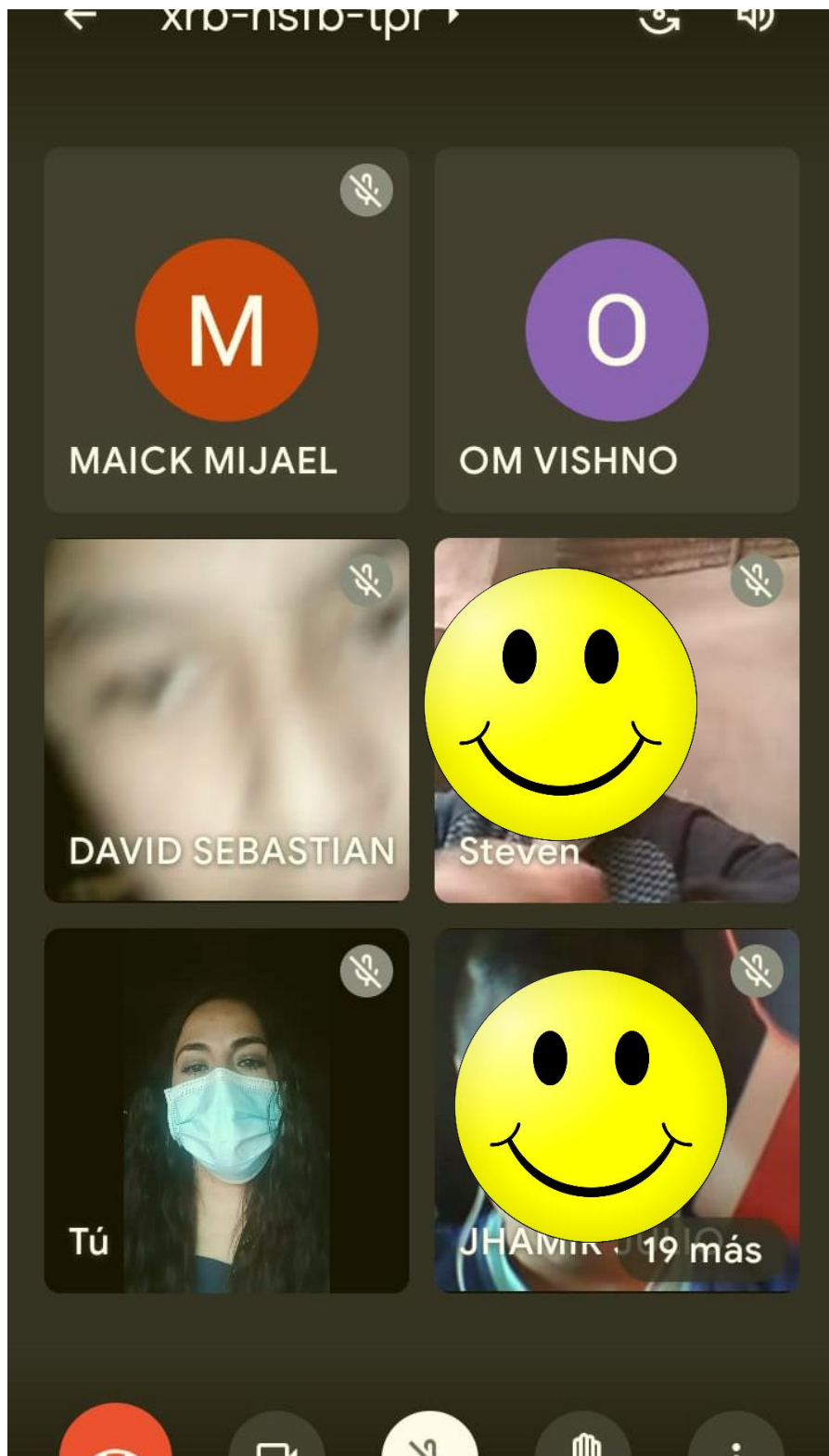
Evidencias



**Aplicación remota del test dependencia a los videojuegos
en la muestra de estudio.**



**Aplicación remota del test dependencia a los videojuegos
en la muestra de estudio.**



Aplicación remota del test dependencia a los videojuegos en la muestra de estudio.