

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Medicina Humana

Escuela Profesional de Medicina Humana



TESIS

Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018

Para optar el Título Profesional de Médico Cirujano

Autor : Artezano Rojas Franklin
Asesor : Dr. Miguel Raúl Mercado Rey
Línea de investigación : Salud y Gestión de la Salud
Fecha de inicio : Enero del 2018
Fecha de culminación : Diciembre del 2018

Huancayo - Perú

2020

DEDICATORIA

A mis padres por ser la fuerza que impulsa mi escala profesional, por su apoyo incondicional.

A mi hermano, un ejemplo continuo de superación que me inspira a seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por regalarme la vida y con ella la oportunidad del servicio a la salud humana.

Al Dr. Miguel Raúl Mercado Rey, asesor del presente estudio, y quien inspira en mí seguir su gran modelo como profesional y persona.

Al director del Colegio Nacional Mariscal Castilla quien me permitió la facilidad de la toma de muestra, así como a los coordinadores respectivos de cada salón

CONTENIDO	N° Pág.
Caratula	01
Dedicatoria	02
Agradecimiento	03
Contenido	04
Contenido De Tablas	07
Resumen	09
Summary	10
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Descripción de la realidad problemática	11
1.2 Delimitación del Problema	17
1.3 Formulación del Problema	17
1.3.1. Problema General	17
1.3.2. Problema Específicos	17
1.4. justificación	18
1.4.1 Social	18
1.4.2 Teórico	19
1.4.3 metodológico	19
1.5. Objetivos	20
1.5.1. Objetivo General	20
1.5.2. Objetivo Específicos	20

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	21
2.1.1. Antecedentes Internacionales	21
2.1.2. Antecedentes Nacionales	23
2.2. Bases Teóricas o Científicas	25
2.3 Marco Conceptual	37

CAPITULO III: HIPOTESIS

3.1. Hipótesis general	39
3.2. Hipótesis específico	39
3.3. variables (definición conceptual y operacional)	39

CAPITULO IV METODOLOGÍA

4.1 Metodo de Investigación	45
4.2. Tipo de investigación	46
4.3 Nivel de investigación	46
4.4 Diseño de Investigación	47
4.5 Población y Muestra	47
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
4.7 Técnicas de procesamiento de análisis de datos	51
4.8 Aspectos éticos de la Investigación	51

CAPÍTULO V: resultados

5.1. descripción de resultados	53
--------------------------------	----

ANÁLISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS	66
CONCLUSIONES	74
RECOMENTADIONES	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ANEXOS:	82
Matriz de consistencia	82
Matriz de operacionalización de variables	84

CONTENIDO DE TABLAS

N° Pág.

Tabla N° 1 54

Incidencia de adicción a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 2 54

Características sociodemográficas respecto a la edad en la adicción de los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

Tabla N° 3 55

Características sociodemográficas respecto al sexo en la adicción de los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

Tabla N° 4 55

Características sociodemográficas respecto al grado de instrucción en la adicción de los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

Tabla N° 5 56

Nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 6 56

Frecuencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 7 57

Tiempo al día dedicado a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 8 58

Tipo de consolas utilizadas para los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 9 58

Percepción del nivel de dependencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 10 59

Características de la abstinencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 11 61

Nivel de abstinencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 12 61

Características de abuso y tolerancia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 13 62

Nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 14 63

Características de abuso y tolerancia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 15 64

Nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 16 65

Características de dificultad en el control a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Tabla N° 17 66

Nivel de dificultad del control de la adicción a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

RESUMEN

Introducción: El avance tecnológico ha permitido la solución de muchos problemas que hacen la vida del ser humano, más sencilla, sin embargo, el uso incorrecto de esta misma tecnología permite la generación de problemas de salud como es la adicción a los videojuegos sobretodo en escolares adolescentes, las cuales generan innumerables consecuencias que ponen en riesgo su futuro y su salud, el propósito de este estudio es determinar la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018. **Metodología:** Se utilizó el método científico, el tipo de estudio fue descriptivo, transversal, con enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo simple, aplicado a una población de 2928 escolares, con una muestra de 340 escolares calculada con la fórmula de proporciones, los datos se recolectaron mediante la técnica encuesta, con el instrumento denominado “Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)”, cuarta versión revisada (DSM-IV-TR). **Resultados:** La incidencia de adicción a los videojuegos es 45%, 45% presenta nivel de adicción bajo, 26,1% medio y 28,8% nivel alto, de ellos 19,7% son menores de 12 a 13 años; 37,4% son varones; 20,9% utilizan el videojuego todos los días; 26,8% juegan entre 2 a 4 horas; el nivel de la abstinencia es alto en el 32%, el nivel de abuso y tolerancia es alto en 42,5%, el nivel de problemas derivados del uso excesivo de los videojuegos es alto en el 54,2%. El nivel de dificultad en el control de la adicción es alto en el 30,7%. **Conclusiones:** La incidencia de adicción a los videojuegos es alta en los escolares adolescentes del Centro educativo Mariscal castilla.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, adolescentes, abstinencia, abuso, tolerancia, uso excesivo, control.

ABSTRACT

Introduction: Technological advancement has allowed the solution of many problems that make human life easier, however, the incorrect use of this same technology allows the generation of health problems such as addiction to video games, especially in teenage schoolchildren, which generate innumerable consequences that put their future and health at risk, which is why in this study the objective of determining the incidence of video game addiction in adolescents of the Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018 was set. **Methodology:** The scientific method was used, the type of study was descriptive, cross-sectional, with a quantitative approach, with a simple descriptive design, applied to a population of 2928 schoolchildren, with a sample of 340 schoolchildren calculated with the formula of proportions, the data were they collected using the survey technique, with the instrument called Video Game Dependency Test (TDV) prepared by Chóliz and Marco, 2011, fourth revised version (DSM-IV-TR). **Results:** The incidence of video game addiction is 45%, 45% have a low level of addiction, 26.1% medium and 28.8% a high level, of which 19.7% are children between 12 and 13 years old; 37.4% are male; 20.9% use the video game every day; 26.8% play between 2 to 4 hours; the level of abstinence is high in 32%, the level of abuse and tolerance is high in 42.5%, the level of problems derived from the excessive use of video games is high in 54.2%. The level of difficulty in addiction control is high at 30.7%. **Conclusions:** The incidence of video game addiction is high in adolescent schoolchildren at the Mariscal Castilla educational center.

Keywords:

Addiction, video games, adolescents, abstinence, abuse, tolerance, excessive use, control

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Se consideró a la familia como la célula de la sociedad, donde las personas, desde el nacimiento, recibimos una formación básica, de ésta formación recibida se forma la personalidad que se va reafirmando desde la niñez hasta la adultez, entonces el rol que cumple la familia es fundamental, ya que en gran magnitud depende de ésta la instalación de conductas inadecuadas de las personas, que se instalan desde la niñez, empeorando durante la adolescencia y permaneciendo aún hasta la adultez, es decir mucho depende de la familia en la formación de hábitos de convivencia. ¹

Actualmente, el rol de la familia en la crianza de los hijos, se ha ido complicando, ya que depende mucho de los procesos de la dinámica familiar que se ven influenciados directamente por los avances de la tecnología, por el tipo de cultura más abierta u tolerante, por las nuevas políticas de vida, por la tendencia del desarrollo de la economía donde padre y madre tienen que salir del hogar durante gran parte del día con el propósito de trabajar para contribuir al gasto familiar, todo

ello viene influyendo negativamente en la formación de los hijos. Estos cambios que se han ido instalando hace algunas décadas, están generando el cambio en los estilos de vida, afectando principalmente a la estructura de la familia y a sus formas de organización.

Esto se manifiesta en el poco tiempo dedicado a la crianza de los hijos, pérdida de autoridad paterna o materna, generando una inestabilidad dentro de la familia y manifestándose en una ausencia de disciplina en la formación de la personalidad. A esta situación complicada que sufre la familia, hay que agregar la influencia de internet, los celulares, los videojuegos, forman el estilo de vida principalmente de los niños y de los adolescentes, generando en ellos el deseo de imitación.²

Para llenar los vacíos de crianza de los padres hacia los hijos, provocada por el escaso tiempo que estos dedican a ellos, ha generado en los adolescentes una necesidad de refugiarse en nuevos espacios que son fáciles de acceder o que generan en ellos emociones gratas, esto es el uso de los juegos por internet o los videojuegos.

La facilidad del acceso a los diferentes tipos de juegos virtuales, en estos tiempos, es grande, los menores y los adolescentes se encuentran en contacto continuo con el internet desde casa, o al visitar las cabinas de internet presentes en los barrios o cerca de los centros educativos, o mediante la descarga de los juegos por los celulares que ahora son tan comunes en el uso de los menores, esto ha generado un uso excesivo de los videojuegos.²

Además de ello hay que tener en cuenta que muchos de estos videojuegos contienen altas dosis de violencia, de sexo y de influencia alta en el consumo de drogas, si la familia no impone una disciplina adecuada que limite el uso de la

tecnología, el menor se va entregando a ella sin limitar su acceso, esto está explicado principalmente debido a que el contacto con estos videojuegos causa en el menor una alta secreción de dosis de dopamina que ocasiona en el menor una gran sensación de felicidad interior que reemplaza a los padres y la vida familiar.

Otro de los motivos que llevan a los menores a refugiarse con el uso de los videojuegos es la presencia creciente de la violencia familiar, el hecho de vivir con gritos entre padres y entre padres e hijos, activa en ellos la necesidad de establecer una relación placentera con los videojuegos, sin saber que estos los están formando inadecuadamente.

Es por ello importante, que para limitar la problemática de la alta incidencia de la práctica, los padres no deben descuidar sus obligaciones de crianza a los hijos, el apoyo, la comunicación, el acompañamiento, cumplen funciones de formación personal, si estas están ausentes el uso y abuso de los videojuegos, puede convertirse en una adicción generando comportamientos agresivos y de violencia familiar y social ocasionando una tensión emocional negativa e innumerables problemas en la personalidad del adolescente.²

En los últimos años, los videojuegos constituyen una práctica social, la mayoría que lo practican son adolescentes, niños y jóvenes, convirtiéndose en uno de los principales mercados que mueve enormes cantidades de capital.

En los últimos años la tecnología mediante el uso del internet se ha difundido enormemente. Aún se entiende que esta tecnología a nivel de la comunicación integrada debe ser universalizada como un derecho de la nueva forma de comunicación, sin embargo existen muchos usos inadecuados de la misma, como por ejemplo el uso abusivo de los videojuegos principalmente por parte de los

jóvenes y de los niños, esto nos lleva a pensar de que la tecnología tiene también consecuencias inadecuadas que medran la salud de las personas, sin embargo, cuando es utilizada de manera adecuada se entiende que es un bien de la humanidad ya que el uso de internet es la nueva forma de comunicación universal.

En realidad los videojuegos nacen con el propósito de proporcionar capacidades, destrezas mecánicas y habilidades diversas a nivel tecnológico, estas habilidades son importantes porque permiten al niño desarrollar movimientos finos a nivel manual, además, de influir considerablemente en las habilidades del pensamiento rápido, es por esto que inicialmente fueron apreciadas y su dominio fue más que nada un propósito familiar; sin embargo, en estos tiempos es determinante saber que el uso inadecuado de los videojuegos puede conllevar a que el niño no sepa socializarse es decir contrariamente a su propósito los videojuegos se centran sólo en el uso individualizado de las máquinas y dejan por un lado la socialización con la familia y el entorno.¹

El mundo del videojuego, como hemos visto incluye desde videoconsolas portátiles, PC y de más formatos que se convierte en un espacio simbólico colectivo de inclusión en el cual aparecen formas de socialización que van más allá del juego.

Existen diversas teorías que refieren que la tecnología a nivel del uso de la internet no solamente provee de beneficios sino también que se ha convertido en un potencial de riesgos para el usuario sobre todo a nivel de la conducta Adictiva.

El uso inadecuado de los videojuegos, principalmente tiene que ver con los jóvenes adolescentes y con los niños, es en esta etapa de la vida en que se dificulta el proceso de desarrollo adecuado y es justamente en los adolescentes en quienes se evidencia un mayor índice de adicción en comparación con otros grupos de edad.

Es por ello que se hace necesario redireccionar las acciones preventivas de la adicción principalmente hacia los adolescentes, además, se conoce que los padres dejan de influir grandemente en esta etapa de la vida, razón por la cual los adolescentes no tienen un control adecuado y estricto sobre su conducta.

Actualmente se observan diversas investigaciones desarrolladas con el propósito de lograr el uso más beneficioso del internet en los usuarios, preferentemente en los niños y los adolescentes, en ese sentido el presente trabajo también trata de seguir la misma dirección, sin tener que caer en contradicciones con El Avance tecnológico y satanizar a la tecnología este trabajo pretende más bien contribuir en la prevención del abuso y de la adicción hacia los videojuegos por parte de los adolescentes.

La influencia de la globalización asume un gran impacto sobre diferentes entornos sociales como también a nivel económico, cultural y tecnológico, esto ha provocado que en todo el mundo se vea una influencia cada vez más sobre los patrones de vida tanto de los países desarrollados como de los países que se encuentran en vías de desarrollo el uso de las diferentes herramientas de internet ha contribuido de manera enorme en mejorar la calidad de vida de las personas. Aunque su implantación no está exenta de diferentes tipos de problemas que también se ha generado a partir del uso abusivo de este tipo de tecnologías.

La población que comprenden los adolescentes tienen mayor riesgo a tener una dependencia o adicción a los videojuegos, ya que ellos están más tiempo relacionados con la tecnología de internet y son menos controlados por parte de sus padres ya que estos desconocen de los graves problemas que puede degenerar su salud.

En un estudio realizado en Lima metropolitana con una muestra de 4954 escolares de primero al quinto año de secundaria, se encontró un 85% de adolescentes que reportan utilizar los videojuegos con gran frecuencia, es mayor el porcentaje en varones en comparación con las mujeres, así mismo, refiere que el lugar donde ellos suelen desarrollar estos juegos es en el propio hogar y en las cabinas de internet.⁴

Según referencia de la Organización Mundial de la Salud (OMS) los trastornos por el uso abusivo del videojuego está constituido como un problema de salud mental, el que debe ser incluido en la clasificación internacional de enfermedades y (CIE – 11) en este documento se describe a la adicción como un comportamiento grave que prevalece frente a otros intereses, donde el ser humano prefiere principalmente a los juegos digitales como videojuegos que se usan mediante las videoconsolas o por conexión a internet. Es por ello que muchos países lo han identificado como un problema grave.

El Perú no es ajeno a esta realidad que muchos tienden a minimizar, según el especialista, cada mes reportan hasta seis personas con rasgos de adicción a juegos en red, videojuegos entre otras adicciones tecnológicas. Lo más alarmante es que dentro del 15% están niños de 9 a 10 años.²

Es por ello que este trabajo está encaminado a aportar información en la construcción de un marco de reflexión a partir del cual se construyan e implementen estrategias preventivas y correctivas con el ánimo de reducir y evitar futuras consecuencias indeseables en los jóvenes que podrían, o no, mostrar señales de una dependencia o adicción a los videojuegos.

1.2. Delimitación del problema:

La presente investigación se realizó en la institución educativa Nacional Mariscal Castilla, en la ciudad de Huancayo, en el año 2018; se obtuvo la autorización de las autoridades directivas y docentes de dicha institución bajo previa solicitud, además se obtuvo el consentimiento informado de los padres de familia en una reunión llevada a cabo el día 20 de abril del 2018; se organizó una charla con ayuda del personal del área de psicología para poder informar sobre nuestro estudio y así mismo explicar los beneficios de realizar la investigación.

1.3. Formulación del problema:

1.3.1. Problema general:

¿Cuál es la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018?

1.3.2. Problemas específicos:

- ¿Cuáles son las características **epidemiológicas** de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?
- ¿Cuáles son las características de la dimensión “**abstinencia**” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?

- ¿Cuáles son las características de la dimensión “**abusos y tolerancia**” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?
- ¿Cuáles son las características de la dimensión “**problemas derivados del uso excesivo**” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?
- ¿Cuáles son las características de la dimensión “**dificultad en el control**” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?

1.4.- Justificación

1.4.1. Justificación Social:

Los beneficios de esta investigación serán principalmente para la población adolescente, que en nuestro país es la que engrosa con mayor porcentaje a la población total, además a partir de los resultados encontrados se sugirieron estrategias de planificación de programas de apoyo dirigidos a disminuir y a prevenir la adicción en un contexto familiar, educativo y social. Así mismo, se orientará a los profesores y tutores del centro educativo a fin de enseñarles técnicas de acompañamiento socio-afectivo, dentro del marco preventivo de las adicciones a los videojuegos. Además de múltiples acciones preventivas efectivas, enfocadas al control adecuado de las condiciones del uso excesivo de los videojuegos.

Con los resultados de las estrategias de planificación de programas de apoyo dirigidos a disminuir y a prevenir la adicción, tendremos oportunidades de incorporar temas en las áreas curriculares en el sector de educación y salud a través de charlas de sensibilización a cargo de los personales capacitados de salud y educación. en las instituciones Educativas de la provincia de Huancayo. Posterior a ello se debe de sensibilizar a la población en general para atender los problemas sociales y psicológicos de los adolescentes evitando el uso excesivo de los videojuegos.

1.4.2. Justificación Teórica:

En este estudio nos permitió evidenciar el grado de dependencia hacia los videojuegos en los adolescentes investigados, esta información sistematizada y demostrada contiene las características de dicha dependencia lo cual permitirá ser utilizada para fundamentar o fortalecer las teorías existentes que explican la adicción a los videojuegos, así mismo esta información servirá para proponer nuevas hipótesis referentes al tema, de aspectos que no hayan sido parte de los propósitos de la investigación.

1.4.3. Justificación Metodológica:

Se realizó el procedimiento de validez y confiabilidad para adaptar el instrumento, lo cual es beneficioso para quienes realicen investigaciones referentes al tema, debido a que pueden utilizar el mismo instrumento adaptado en este estudio. Además, esta investigación constituye un referente metodológico para posteriores investigaciones.

1.5 Objetivos

1.5.1. General:

Determinar la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018.

1.5.2. Específicos

- Identificar las características epidemiológicas de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.
- Describir las características de la dimensión “abstinencia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.
- Describir las características de la dimensión “abusos y tolerancia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.
- Describir las características de la dimensión “problemas derivados del uso excesivo” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.

- Describir las características de la dimensión “dificultad en el control” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacionales.

Ariza A, el 2017 en la investigación realizada encontró una prevalencia de adicción a los videojuegos del 60% en la muestra de estudiantes evaluados, esto es preocupante ya que de cada 5 estudiantes 3 presentaron esa tendencia a la adicción, la edad de estos estudiantes fue entre los 14 a 16 años, de manera

similar se representa también el mayor aumento en el nivel de tendencia a la adicción en la edad de 14 años llegando a un 24.9% del 100% de los participantes⁵.

Andrade y Rivas el 2015 mencionaron que la evaluación por la adicción hacia los juegos cibernéticos se dio una población del 50.8% de estudiantes de sexo masculino y un 24% de estudiantes de sexo femenino que presentan dicha adicción a los juegos digitales, como se observa la mayor cantidad de estudiantes que han probado estos juegos cibernéticos, son varones en comparación con la población femenina⁷.

Chamorro en el 2014, encontró mayor prevalencia en varones que en mujeres, en relación al uso de los videojuegos en el caso de los varones hallan un porcentaje de 23.9 % y en mujeres de 42.3 % Igualmente encuentra diferencias en cuanto a los problemas severos que ocasionan estos videojuegos, esto se observa en el caso de los varones quienes presentan mayor porcentaje de problemas a nivel del uso de los videojuegos en comparación con las mujeres en las cuales sólo existe un 0.7% de dicha problemática.⁸

Marco C. (2013) en su estudio concluyó haber encontrado el 65% de dependencia a los videojuegos en estudiantes varones. Así mismo, observa que la frecuencia del uso de estos juegos virtuales se da en un promedio de 2.5 días a la semana en el 90.8% de su población evaluada. Igualmente encontró que es en el fin de semana el 58.8% de los adolescentes y niños dedican más

de 30 minutos a un juego diario. La frecuencia del uso de los videojuegos se presenta de la siguiente manera: el 60% de los escolares adolescentes dedican 30 minutos diarios a jugar entre el lunes y viernes, el 28.7% dedica 90 minutos al día en los juegos. Igualmente, el 6.4% juega aproximadamente 150 minutos diarios, y por último el 4% juega aproximadamente 210 minutos diarios los fines de semana el uso se incrementa en 30 minutos, es para el 31.2% de la población 90 minutos, para el 29.7% utilizan 150 minutos de juego diario. El 15% de los escolares y el 13% juega aproximadamente 200 minutos diarios, esto en relación a los días sábado y domingo, se observa además que el sexo masculino son los que presentan con mayor frecuencia la incidencia hacia los videojuegos e incluso el tiempo en que aplican esta práctica es mayor en relación con las mujeres⁹.

2.1.2 Nacionales

Farfán L. et al (2018) realiza un estudio comparativo entre la conducta de los escolares hacia el uso de los videojuegos procedentes de una institución educativa privada y de una institución educativa nacional, en sus conclusiones se encontró que el 43% de los escolares provenientes de la escuela privada presentan niveles moderados en cuanto a la dependencia hacia los videojuegos, en comparación con el 33% de estudiantes procedentes de la Escuela Nacional, quienes presentan un nivel grave de dependencia hacia los videojuegos. Así mismo este autor Observa que el 45% de los varones presentan dicha dependencia en niveles graves y moderados. En comparación con las mujeres en quienes se evidencia el 25% de estos mismos niveles de dependencia. Igualmente, la población femenina presenta el 63% de ausencia

hacia la práctica de los videojuegos, este porcentaje es el doble de la población masculina¹⁰.

Alave S. y Pampa, S. (2018) concluyeron que al realizar una categorización por niveles según el grado de dependencia a los videojuegos encontraron que el 30% de su población evaluada presenta un nivel moderado de dependencia, el 24.6 % presenta un nivel alto de dependencia respecto a las características de dicha abstinencia, se evidencia que el 45 % presenta un nivel bajo de abstinencia, seguida del 30 % con niveles moderados y el 22 % con niveles altos, abuso y tolerancia el 25 % niveles altos moderados, el 22.3 % bajo, 52.8 % con problemas asociados a los videojuegos. Así mismo se evidencia el 28.5 % de niveles moderados y un 24.9 % de niveles altos. Por último, el 23.5 % presenta niveles altos el 29.9 % niveles moderados y 46.6% niveles bajos¹¹.

Arteaga T. (2018) concluyó reportando cerca al 50% de escolares con niveles elevados de dependencia hacia los juegos en red, de este modo es posible hacer inferencias de una falta de control e ira de parte del adolescente relacionado a esta actividad adictiva, así mismo se observa ausencia de responsabilidad hacia actividades académicas y de actividades familiares, además, se observa que 42% de ellos presentan una dependencia media, el 9% un nivel bajo, solo el 3% presenta un nivel muy alto de dependencia a los videojuegos¹².

Quispe M. (2016), concluyó que el 28.3% de los estudiantes hacen uso de videojuegos todos los días durante la semana¹³.

Alancha L. y Gonzales A. (2015), manifestaron en sus conclusiones que el 48% de su población evaluada presentó adicción moderada a los videojuegos, seguido del 30% en quienes se manifiesta una adicción leve y el 22.4% una adicción severa, se indica que los estudiantes presentan adicción en menos porcentaje a los videojuegos a comparación de otros¹⁴.

Cabrera P. (2015) en su estudio realizado con una población grande se encontró una frecuencia de incidencia a la ciberadicción del 92%, de los cuales el 75.7% pertenece a estudiantes adolescentes cuyo grado de adicción es leve, en tanto que el 15% presenta una ciberadicción moderada y la menor parte de adicción severa llega al 1.4%¹⁵.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Adicción a los videojuegos

Cuando hablamos de adicción en términos generales pensamos en la adicción de sustancias químicas. Sin embargo, hoy las adicciones no sólo se limitan por el consumo excesivo de sustancias medicamentosas o productos nocivos para la salud, como puede ser el alcoholismo y la drogadicción, hoy por hoy se comenta, de acuerdo a los estudios científicos, que cualquier actividad placentera para un individuo puede convertirse sin duda en una conducta Adictiva¹⁶.

La Organización Mundial de la Salud, identifica al trastorno por videojuegos como un problema mental y lo incluye dentro de la clasificación de los diagnósticos médicos, en la edición de la Clasificación Internacional de

Enfermedades CIE - 11, allí se describe que dicha adicción forma un patrón de comportamiento de juego tan grave que incide frente a otros intereses de la vida normal de quienes la padecen se aplica principalmente a juegos digitales como videojuegos que se utilizan principalmente a partir de consolas o por conexión a internet de una computadora ¹⁶.

La frecuencia con la que las personas suelen participar con alguna conducta, no determina el aspecto adictivo, más bien la adicción se debe principalmente al tipo de relación que se mantiene con la conducta adictiva, esta situación en el caso del uso de los videojuegos, se explica que cuando las personas están al frente de estos juegos en red, sienten gratificaciones y estimulaciones que le provocan gran placer por lo que tiene la necesidad recurrente de seguir participando de ellas¹⁷.

El origen de los videojuegos es proporcionar un espacio de entretenimiento, que usado de manera adecuada conlleva a beneficios para el usuario, sin embargo el exceso de su práctica, trastorna el normal desarrollo de las actividades usuales de las personas, trae variaciones de los estados de ánimo, que están en función al tiempo de uso de estos videojuegos, provocando somnolencia, reacciones de ira, desatención a las actividades diarias, poca dedicación a las actividades académicas, falta de integración a las actividades de recreación familiar, poca comunicación con los grupos de su entorno social¹⁸.

La adicción a los videojuegos implica una relación directa entre la persona y el equipo consola o una computadora. Existe una excesiva relación de tiempo y deseo hacia el juego, lo que lleva a identificarla dentro de una

patología psiquiátrica, se propuso una adaptación de los criterios de juegos patológicos en el “Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales” para medir la adicción hacia los videojuegos¹⁹.

Las tecnologías como internet, móvil y videojuegos representan instrumentos útiles en nuestro día a día, sin embargo, pueden tener dificultades debido a que su acceso y facilidad de uso, desencadenan una discapacidad en el control de su práctica, esto unido a diversas situaciones tanto personales, sociales, culturales, familiares, permiten su uso exagerado y descontrolado, llegando a generar problemas de conducta adictiva²⁰.

Videojuego es una práctica de elección libre, que conlleva a un entretenimiento sano, sin embargo, al hacer un uso abusivo de ellos, provoca una conducta adictiva que absorbe profundamente a quienes la practican de manera excesiva²¹.

2.2.2. Características de la adicción a los videojuegos

Algunos autores nos dan principales características que tipifican al adicto a los videojuegos las cuales son las conductas presentes en la mayoría de los adictos, como desesperación por acceder a los juegos, respuesta con mentiras, tiempo incontrolado para jugar, ausencia de autocontrol, impacto negativo a nivel escolar y familiar, se mantienen callados y aislados, esconden diversas situaciones como consecuencias de no prestarles atención, manifiestan sentimientos de cólera, incomodidad que llegan hasta la violencia cuando se trata de prohibirle el uso excesivo de los juegos, se mantienen siempre en

actitud defensiva, no presentan control ante el dinero, a veces presenta sentimientos de culpa²².

Preocupación excesiva: La persona que muestra rasgos de adicción a los juegos online, videojuegos, constantemente muestra una preocupación particular con el juego cuando está lejos de ellos. Podría mostrar irritabilidad, desinterés en otras actividades o temas y estar más pendiente de los videojuegos²².

Mentir sobre el uso de los videojuegos: Por lo general estas personas menosprecian la cantidad de tiempo que pasan jugando. Ponen excusas y mienten sobre la necesidad de utilizar la Pc o ese tiempo con otros fines educativos, culturales, etc²².

Falta de control: Una persona con riesgo de volverse adicta a los videojuegos, no es capaz de controlar el tiempo que pasa frente a una Pc, una consola. Puede entrar inicialmente con la intención de pasar 15 o 20 minutos y alargar ese tiempo una y otra vez hasta que pasan horas²².

Pérdida de tiempo: Como falta de autocontrol, la persona con características de adicción pasa frente a su videojuego así no le esté dando uso, quizá esperando que cargue o esperando la respuesta de algún otro jugador²².

Impacto negativo en otros aspectos de la vida: Una persona con rasgos de adicción, descuida otros aspectos de su quehacer diario. Se aísla progresivamente de sus amigos y familiares, extremadamente llega a descuidar su imagen e higiene personal²².

Escondarse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos: Algunas personas llegan a utilizar los videojuegos para refugiarse en ellos, evaden sus problemas cuando enfrentan situaciones o sentimientos incómodos (sentimientos de tristeza, discusiones, malas calificaciones)²².

Actitud defensiva: Es común en personas con rasgos de adicción a los videojuegos, cuando se les hace reparar que pasan demasiado tiempo jugando se ponen a la defensiva. La negación a menudo es una mala señal, sobre todo cuando a la persona no parece importar el distanciamiento de su entorno social y familiar²².

Mal uso del dinero: Por lo general alguien que es adicto a los videojuegos invierte una cantidad desproporcionada de dinero para jugar, para comprar artículos relacionados a su videojuego favorito, a los implementos de la consola o el pc, etc²².

Sentimientos encontrados: Lo que al inicio provocaba sentimientos de euforia, viene a convertirse en sentimientos de culpa. La culpa puede llegar a sentirse por el tiempo excesivo que se está jugando, o por alguna discusión de reclamos por parte de familiares cercanos. Este tipo de sentimientos puede provocar en la persona sentimientos negativos²².

En base a lo señalado por la autora se puede deducir que las características de una persona con rasgos de adicción a los videojuegos generalmente son perjudiciales y tienen efectos negativos en su estado emocional, sobre todo en individuos con características agresivas o de otro tipo.

Así mismo, existe un deterioro del comportamiento de socialización que trae como consecuencia conflictos entre el jugador y el círculo que lo rodea²².

2.2.3. Causas de la adicción a los videojuegos

El Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de enfermedades, presentó un artículo “Adicción a los videojuegos” señala que una de las causas más comprobadas de la adicción a los videojuegos, Sin embargo, existe un rasgo psicológico propio de cada sujeto, esto se evidencia en la elección del juego²³.

Algunos autores refieren que son cuatro los factores identificados como causas de la adicción a los videojuegos, estos son: características personales, influencia del entorno, características del juego y una alta motivación hacia el juego²⁴.

El manual de “Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales”, ha considerado a la adicción a los videojuegos en el capítulo de trastornos relacionados, explicando que los juegos en red, provocan la estimulación de sistemas de recompensa corporales con semejanza a los estímulos provocados por el uso de drogas, conllevando al desarrollo de sintomatología similar a las provocadas por sustancias adictivas²⁵.

En una publicación sobre “Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia” señala que los juegos son motivacionales, por la forma atractiva en que se presentan. Con diseños y gráficos fotorrealistas que logran cautivar a cada vez más a los aficionados⁶.

Los videojuegos se presentan de manera entretenida, sus formas van cambiando constantemente, requieren rapidez en la práctica, son simples para su uso, son motivadores, todo ello podría definirse como una causa de la adicción a los videojuegos, ya que al experimentar estas sensaciones nuestra conducta se motiva hacia la conquista de alguna determinada meta y por ende a la persistencia en ella. Según señala¹⁷.

2.2.4. Consecuencias de la adicción a los videojuegos

Los múltiples estudios que a continuación se exponen nos dan una idea de cómo las personas que abusan de los videojuegos sufren consecuencias negativas, de múltiples maneras. Desde su creación la controversia acerca de sus efectos sobre los jugadores ha tenido opositores y defensores²⁶.

Según investigaciones se halló que un tercio de la población dedicada de manera compulsiva a la práctica de estos juegos, presentaron daños físicos a nivel de los dedos y de las manos, como presencia de ampollar, dolor elevado en los dedos, inflamación de tendones, dolor en la muñeca de las manos y de codos, como negativas de los videojuegos, así tenemos alucinaciones auditivas, dolor en el dolor de cuello, dolor en los codos²⁶.

Una de las consecuencias de jugar a los videojuegos es que evita que los individuos desarrollen habilidades sociales, quien señala que los jugadores de videojuegos utilizan el aparato como un “amigo electrónico”. Pero esto no significa necesariamente que los individuos que gustan de los videojuegos dejen de jugar e interactuar con sus amigos²⁷.

El Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades, respecto al artículo “Adicción a los videojuegos” señaló que el rendimiento académico disminuye, pues las horas que antes dedicaban al estudio, eran dedicados a los videojuegos. Así mismo, la calidad de sueño y alimentación se ve afectada, lo que influye sobre la capacidad de concentración y atención²³.

Otra de las consecuencias señaladas fue el incremento de las discusiones familiares, debido a la falta de una comunicación asertiva, lo que a su vez causa distanciamiento e incomprensión. Por otra parte, los problemas económicos, rendimiento laboral y los problemas de salud física y mental, se ven claramente afectados por la adicción. Tanto tiempo de sedentarismo, generan condiciones para padecer de obesidad²³.

2.2.5. Videojuegos

Existe una serie de investigaciones que han demostrado que el juego en sí es muy importante para lograr un buen desarrollo en el ser humano, especialmente en la etapa de la niñez y en la etapa de la adolescencia a través del juego es posible desarrollar de una manera mucho más precisa el desarrollo

cognitivo del niño. Asimismo, el dominio emocional y como también el aspecto físico esto es porque el juego favorece mucho a la regulación de las emociones. Además, se logra el fortalecimiento del niño con su entorno social y con su familia, propicia soluciones creativas que el niño genera frente a los problemas del juego, es decir el juego ayuda al desarrollo no sólo de las destrezas motoras tanto gruesas como finas, sino también, proporciona diversos entornos o situaciones en las que el niño tiene que saber solucionar las dificultades en el juego, esto acrecienta su desarrollo mental influenciando mucho en el desarrollo de su inteligencia, concentración, nivel de atención, desarrollo de la memoria. También, es favorable para el desarrollo de la salud de manera integral ya que el juego no sólo va a ser una situación de diversión, sino que trasciende a la propia persona y pasa a convertirse en un fenómeno de carácter cultural²¹.

Diversas investigaciones han expresado resultados positivos en el tratamiento del paciente que padecen enfermedades crónicas y degenerativas. Sin embargo, su mayor uso se encuentra en las actividades de ocio y entretenimiento²¹.

2.2.6. Plataformas de Videojuegos

Las plataformas que sirven para desarrollar los videojuegos, toman en cuenta diferentes aspectos principalmente la demanda por parte de los usuarios, los costos que han llegado a descender notablemente, el financiamiento de los mismos, la complejidad de los juegos, los formatos son emitidos principalmente según sean las plataformas más utilizadas, las empresas desarrolladoras de este tipo de juegos encuentran que son las computadoras los Smartphone las tablets

y los celulares en los que se realiza la mayor cantidad de descargas de diferentes tipos de videojuegos. La facilidad de uso, todo ello influye en la decisión de hacer uso de los videojuegos²¹.

2.2.7. Dimensiones de adicción a los videojuegos

I) Abstinencia a los videojuegos.

Se presenta como consecuencia de la interrupción del uso de los videojuegos se manifiesta con un malestar. Evidenciándose principalmente los estados de ánimo disfórico. Esta sintomatología es una de las más importantes en el desarrollo de la dependencia, existe además el propósito de la evitación o del escape del malestar.

Existen: “Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego” o “Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme”²¹.

II) Abuso y tolerancia.

Refleja una de las características más significativas del trastorno por dependencia, que es la de consumir cada vez más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio o, dicho de otro modo, insatisfacción a pesar de que se juegue la misma cantidad de tiempo (o a los mismos videojuegos) que al principio producían satisfacción. La tolerancia está directamente relacionada con el abuso, ya que para obtener la misma satisfacción que antes, se necesita incrementar la tasa de juego. Algunos de

los ítems más significativos son: Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé, Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé” |²¹.

III) Problemas derivados del consumo excesivo

Se refiere principalmente a las consecuencias que acarrea la demanda excesiva de los juegos en Red, estas consecuencias tienen que ver principalmente con las relaciones familiares y del entorno de los niños y los adolescentes. Así también altera los hábitos saludables como es principalmente el de la Alimentación, existe también una pérdida de las horas de sueño o viceversa, puede provocar un exceso de dificultad para conciliar el sueño, los patrones de conducta se ven alterados, los niños o adolescentes tienden a mentir frecuentemente, a discutir con los padres, a enfrentarse con sus amistades, ya que le dedican demasiado tiempo al juego con videoconsolas o con sus propias computadoras²¹.

IV) Dificultad en el control.

Es la inexistencia de control para evitar los videojuegos, el individuo está inmerso en el juego, principalmente por las circunstancias fisiopatológicas que provocan en la persona un deseo complicado de dejar el juego o de continuar con el mismo.

Algunos de los ítems más significativos son: “lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos”, “en cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo

sea un momento” o “lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto, es ponerme a jugar con algún videojuego”, y así podríamos citar múltiples ejemplos²¹.

2.2.8. Adolescentes:

De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud, la adolescencia se define como un período que se inicia posteriormente la niñez y culmina antes de la edad adulta, dicho periodo está comprendido entre los 10 a los 19 años de edad, en esta etapa de transición hacia la adultez es donde se producen los cambios más importantes en la vida, incluyendo cambios físicos, psicológicos y se caracteriza principalmente por lo acelerado del crecimiento con que se presenta en esta etapa²⁸.

a). Tecnología y videojuegos en la adolescencia

Innumerables investigaciones han demostrado que en la adolescencia es cuando la persona pasa mucho más tiempo en los juegos de internet, esto ha podido ser explicado por la alta frecuencia de acceso a este tipo de juegos²⁹. Debido a la facilidad de entrar en contacto con un equipo que le permite al adolescente continuar con sus juegos, sin tener muchas veces control familiar. esto inicia ya una conducta de adicción frente a ese tipo de práctica³⁰.

La adolescencia es la etapa más vulnerable del ser humano y es una etapa en la cual existe una dificultad para la toma de decisiones, por lo que la persona se ve influenciada principalmente por la presión de grupo, uno de los aspectos que se consideran importantes dentro del consumo de objetos

adictivos, como es la drogadicción, el alcoholismo, el uso de los videojuegos de manera excesiva. Estas conductas de comportamiento patológico evolucionan durante los años de adolescente y pasan a ser parte nosológica dentro del ámbito de la psiquiatría. Asimismo, hay que considerar que el adolescente va a tener diferentes problemas, tanto en su entorno como en todas las actividades de su vida, en el ámbito educativo, en la salud y en el entorno familiar principalmente³¹.

2.3. Marco conceptual

- **Adicción:** Es el hábito que somete la voluntad de una persona al punto de llegar a la dependencia a una sustancia, a una relación o a una conducta.
- **Videojuego:** Aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, computadora u otro dispositivo electrónico.
- **Abstinencia:** Acción de contenerse, privarse de algo. Renuncia voluntaria de complacer un deseo.
- **Abuso:** Acción y efecto de abusar, supone usar excesiva, injusta, impropia o indebidamente a alguien o algo.
- **Afición:** Inclinação, afecto hacia algo o alguien.

- **Conducta:** La forma que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Acciones que realiza un sujeto frente a estímulos que recibe y a vínculos que establece con su entorno.
- **Consola:** Dispositivo que ejecuta juegos electrónicos contenidos en discos compactos, cartuchos, tarjetas de memoria u otros formatos.
- **Dependencia:** Subordinación a un poder mayor o la situación de un sujeto que no está en condiciones de valerse por sí mismo.
- **Descontrol:** Falta de dominio de orden, organización o sobre uno mismo.
- **Distracción:** Actividad que atrae la atención y sirve de descanso, diversión.
- **Diversión:** Circunstancia o situación que produce alegría o entretenimiento.

CAPITULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Esta investigación no tiene como fin la prueba de hipótesis por lo tanto solo cumple su función de caracterizar o describir, es así que no cuenta con una hipótesis, solo se identifica las principales características de variables.

3.2. Hipótesis específica

Al no existir hipótesis general, tampoco existen hipótesis específicas por lo que no se presentan en el presente estudio.

3.3 Variables:

Al tratarse de un estudio desarrollado con una sola variable, el estudio es denominado univariado: ³¹

Variable de estudio única es Adicción a videojuegos.

Las dimensiones de la variable son 4:

- Abstinencia.
- Abuso y tolerancia.
- Problemas derivados del uso excesivo.
- Dificultad en el control.

Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de variable	Escala de Medición
VARIABLE 1: Adicción a los videojuegos.	“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”.	Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos.	<p>3.- “Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego</p> <p>4.- Cada vez que me acuerdo lo los videojuegos tengo la necesidad de jugar”</p> <p>6.- Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer</p> <p>7.- “Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC</p> <p>10.- Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos”</p> <p>11.- Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar</p> <p>13.- “Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio”</p>	Variable cualitativa ordinal	Escala ordinal
			Sentimiento de distracción	14.- Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos		

			frente a los problemas.	<p>21.- Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo</p> <p>25.- Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.</p>		
		Abuso y tolerancia.	Tiempo dedicado a los videojuegos.	<p>1.- “Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé”</p> <p>8.- “Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé”</p> <p>9.- “Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato”</p>		
			Priorización de videojuegos.	<p>12.- Creo que juego demasiado con los videojuegos.</p> <p>15.- Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.</p>		
		Problemas ocasionados	Discusiones familiares	<p>16.- He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.</p>		

		por los videojuegos		<p>17. “He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC”</p> <p>19. “Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos”.</p>		
			Inicio de conductas inadecuadas	<p>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).</p>		
		Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos.	<p>2. “Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos”</p> <p>5.“Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)”.</p> <p>18.- Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.</p> <p>20. “En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento.</p>		

				<p>22.“Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos”.</p> <p>24.“Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).</p>		
--	--	--	--	---	--	--

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

4.1.1. Método General:

Se aplicó el Método Científico, que nos establece los pasos seguidos en este estudio, desde la identificación de la problemática, la identificación de las interrogantes relacionadas a las conductas adictivas a los videojuegos, el plantear objetivos e hipótesis a demostrarse, la recolección de datos con instrumentos y técnicas que tienen características de validez y confiabilidad, hasta llegar a la presentación de los resultados, se observa que se ha seguido los pasos que se desarrollan al utilizar el método científico³².

4.1.2. Métodos Específicos:

El método específico utilizado fue el descriptivo, este permitió identificar las cualidades y características del comportamiento epidemiológico y de conducta de la adicción hacia los videojuegos³².

4.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Fue básica; Es el tipo de estudios científico orientado a identificar características que expliquen y describan la conducta adictiva a los videojuegos, estos conocimientos logrados como producto de la investigación, permitirán la construcción de saberes y teorías que expliquen esta problemática³³.

Investigación transversal; en este estudio se recolectó la información en un solo momento³³.

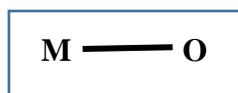
Es cuantitativa entendida esta como aquella investigación en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables de estudio³³. En esta investigación se usó la estadística descriptiva para presentar los resultados.

4.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Es descriptiva, donde se buscó identificar las diferentes características de la tendencia hacia la adicción a los videojuegos, encontrándose la frecuencia de adicción, el nivel, el género y edad más afectados, entre otras características propias de la adicción³³.

4.4. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Corresponde al Diseño descriptivo simple ³⁴. En esta investigación se midió la presencia de características de la adicción a los videojuegos. La gráfica del diseño es la siguiente:



Donde:

M = muestra evaluada.

O = Observaciones de las características de la adicción a videojuegos.

4.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

Constituida por todos los alumnos de nivel secundario, desde el primer al quinto año, del colegio Mariscal Castilla en la actualidad educan a 2928 estudiantes, distribuidos en la siguiente tabla por grados:

Tabla 1
Distribución de la población de los adolescentes según el grado en el Colegio Nacional Mariscal Castilla Huancayo ,2018

Grado	1°	2°	3°	4°	5°	total
alumnos	639	599	548	584	558	2928

- **Tamaño muestral y técnica de muestreo:**

La muestra fue probabilística, donde todos los escolares tuvieron la misma oportunidad de ser seleccionados en la muestra, el tamaño de la misma fue calculada con la siguiente expresión matemática, utilizada para estudios con proporciones³⁵:

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{(N-1) e^2 + Z^2 * p * q}$$

◀ **Donde:**

Z = 95% de nivel de confianza con un valor estándar de 1,96

p = Probabilidad de éxito de 0,50

q = Probabilidad de fracaso: 0,50.

e = Margen de error muestral: 0.05.

N = Población total: 2928 escolares.

Reemplazando los valores estimados, la muestra resultó ser de 340 escolares, los que fueron seleccionados tomando en cuenta criterios de inclusión y exclusión:

La técnica de muestreo aplicada fue el muestreo aleatorio simple, utilizando el ánfora para la identificación de los estudiantes de cada grado.

Tabla 2

Distribución de la muestra por grados en los adolescentes del colegio nacional mariscal castilla Huancayo.2018

Estrato	Población	Proporción	Muestra
1grado	639	21,82%	72
2grado	599	20,45%	71
3grado	548	18,71%	64
4grado	584	19,94%	68
5grado	558	19,05%	65

Fuente: Registro de datos de matrícula de los escolares en el año 2018.

Para la muestra se encuentra que el 21,82 % provienen de los alumnos del 1er grado, 20,45% de la muestra son los alumnos del 2do grado,18,71% de la muestra son los alumnos de 3er grado, 19,94% de la muestra son los alumnos del 4to grado y

19,05% de la muestra son los alumnos del 5to grado del colegio Nacional Mariscal Castilla-2018.

- **Criterios de selección de los integrantes al estudio:**

Criterios de inclusión:

- Escolares matriculados regularmente en el año escolar 2018.
- Escolares seleccionados que presentaron previa firma del consentimiento informado personal y de sus padres.

Criterios de exclusión:

- Escolares que no asistieron los días de recolección de la información.

4.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- **La técnica:**

Fue la encuesta, que fue aplicada salón por salón solo a los estudiantes seleccionados en la muestra³⁵.

- **Instrumentos de Recolección de Datos**

Se utilizó el instrumento: “Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) realizado por Chóliz y Marco, 2011”.

El instrumento contiene 25 reactivos respondiendo a una escala Likert, clasificados en 5 dimensiones:

1. Abstinencia:
2. Abuso:

3. Tolerancia:
4. Problemas ocasionados:
5. Dificultad en el control:

Así mismo se realizó estudios con el objetivo de validar en la población peruana, en una población de 4670, obteniendo como resultado que se trata de una herramienta confiable y válida. Así mismo fue adaptada para ser aplicada en nuestro país, siendo esto en la ciudad de Chiclayo¹⁰.

- Denominación del instrumento: “Test de Dependencia de videojuegos (TDV)”
- Tipo de instrumento: Encuesta físico
- Objetivo: Determinar cuál es la incidencia de adicción a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.
- Población: Escolares del Centro Educativo mencionados.
- ítems: 25.
- Descripción:

Las alternativas de los 14 ítems primeros son: (0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”),

Las alternativas de los 11 ítems posteriores son: 0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”).
- Duración de aplicación: 20 min.
- Pautas para su administración: dar las indicaciones a los escolares a fin de que puedan leer todo el contenido de la encuesta de manera correcta, iniciando de las instrucciones a fin de poder cumplir y responder de manera adecuada.

4.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:

El procesamiento de los datos obtenidos se realizó a través de pedir la carta de presentación al señor decano de la facultad de medicina humana dirigido al director del colegio Mariscal Castilla de Huancayo. Posterior a ello fui al secretario de asuntos académicos de la institución educativa con dicha carta y esperé la respuesta como el permiso respectivo para realizar las encuestas. Fui derivado al servicio de psicología del colegio donde coordiné con el personal asistencial que se encontraba presente. Junto a los coordinadores fui a cada salón a tomar las encuestas. Pedimos los permisos correspondientes a los docentes que estaban a esa hora, cediéndonos unos 15 minutos de su hora académica posterior a ello explique brevemente a los estudiantes asignados de que se trataba el estudio. Se hizo firmar el asentimiento informado como el consentimiento a sus padres de familia. Recogí el test relleno y me puse a agruparlos adecuadamente por salones, con ello comencé la depuración de los datos; antes de procesar la información, los instrumentos una vez rellenos pasaron por un control de calidad con el asesor.

Las informaciones obtenidas fueron tabuladas y analizadas en el programa Microsoft Excel versión 2010. Todos los resultados serán representados en cuadros estadísticos y gráficos, que permitirán elaborar las respectivas conclusiones.

4.8. ASPECTOS ÉTICOS DE LA INVESTIGACIÓN.

El estudio ejecutado estuvo acorde a los principios del comité de ética en investigación de la Universidad Peruana Los Andes, priorizando dichos principios se consideró:

Para el presente estudio se tomó en cuenta el principio de la protección, el consentimiento informado, el principio de la Beneficencia y no maleficencia. En este estudio se aseguró el bienestar e integridad de las personas que participaron además se garantizó la ausencia del daño físico y psicológico, para maximizar los beneficios. Además del principio del medio ambiente. Por otro lado, se garantizó la confidencialidad de la información, así mismo se reportó los hallazgos de la investigación de manera abierta, completa y oportuna a la universidad, además se garantizó la confidencialidad de la información recolectada.

Además, se garantiza la ausencia de faltas como falsificación de datos, copia o plagio, existiendo un acuerdo ético de la publicación del artículo científico que se desprende de este estudio, tal como lo indica el reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad Peruana Los Andes.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

Los resultados pertenecen a 340 estudiantes de nivel secundario del Colegio Mariscal Castilla, que pertenecen a los cinco grados. De ellos 212 (62.4%) son varones y 128 son mujeres (37.6%), en cuanto a la edad, esta ha sido categorizada en 3 grupos: de 12 a 13 años son 138 (40.6%) escolares, en el grupo de 14 a 15 años son 123 (36.2%) escolares y en el grupo de 16 a 18 años son 79 (23.2%) estudiantes.

Los datos se presentan en dos etapas, al inicio se encuentran los resultados descriptivos del total de la muestra y luego de cada dimensión de los estudiantes que presentaron adicción a los videojuegos, además mantienen el orden de los objetivos mencionados.

Tabla N° 1

Incidencia de adicción a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Diagnóstico de adicción a los videojuegos	N°	%
Sin adicción	187	55
Con adicción	153	45
Total	340	100

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Teniendo en cuenta el punto de corte de 54 puntos como filtro para determinar el diagnóstico de adicción a los videojuegos, según lo indica el marco teórico; se observa que el 45% (153 escolares) presentan adicción a los videos.

Tabla N° 2

Características sociodemográficas respecto a la edad en la adicción de los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

		Diagnóstico de adicción a los videojuegos		
		Sin adicción	Con adicción	Total
Edad del estudiante por intervalos	De 12 a 13 años	N° 71	67	138
		% 20,9%	19,7%	40,6%
	De 14 a 15 años	N° 68	55	123
		% 20,0%	16,2%	36,2%
	De 16 a 18 años	N° 48	31	79
		% 14,1%	9,1%	23,2%
Total		N° 187	153	340
		% 55,0%	45,0%	100,0%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

La edad de las personas que han sido diagnosticadas con adicción son el 19.7% de menores de 12 a 13 años, el 16,2% son de 14 a 15 años, y el 9,1% son de 16 a 18 años.

Tabla N° 3

Características sociodemográficas respecto al sexo en la adicción de los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

			Diagnóstico de adicción a los videojuegos		
			Sin adicción	Con adicción	Total
Sexo del estudiante	Masculino	N°	85	127	212
		%	25,0%	37,4%	62,4%
	Femenino	N°	102	26	128
		%	30,0%	7,6%	37,6%
Total		N°	187	153	340
		%	55,0%	45,0%	100,0%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

La proporción de los escolares con adicción según el sexo, corresponde al 37,4% de varones y el 7,6% de mujeres.

Tabla N° 4

Características sociodemográficas respecto al grado de instrucción en la adicción de los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

			Diagnóstico de adicción a los videojuegos		Total
			Sin adicción	Con adicción	
Grado	Primero	N°	28	46	74
		%	8,2%	13,5%	21,8%
	Segundo	N°	48	22	70
		%	14,1%	6,5%	20,6%
	Tercero	N°	31	33	64
		%	9,1%	9,7%	18,8%
	Cuarto	N°	44	23	67
		%	12,9%	6,8%	19,7%
	Quinto	N°	36	29	65
		%	10,6%	8,5%	19,1%
Total		N°	187	153	340
		%	55,0%	45,0%	100,0%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

De acuerdo al grado en el que se encuentran los menores con adicción a los videojuegos, es el 21.8% del primer grado, el 20,6% pertenecen al segundo grado, el 18,8% son de tercer grado, el 19,7% pertenecen al cuarto grado y el 19,1% pertenecen al quinto grado.

Tabla N° 5

Nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Nivel de adicción a los videojuegos	N°	%
BAJO	69	45.1
MEDIO	40	26.1
ALTO	44	28.8
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

La adicción que se ha detectado en los menores encuestados, se presenta en diferentes niveles, así tenemos que el 45.1% presentan una adicción baja, el 26,1% presentan una adicción media y el 28,8% adicción de nivel alto.

Tabla N° 6

Frecuencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

¿Con que frecuencia juegas con videojuegos?	N	%
Todos los días	32	20.9
Cinco o seis días a la semana	33	21.6
Tres o cuatro días a la semana	54	35.3
Uno o dos días a la semana	34	22.2
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Del grupo de escolares que fueron identificados con adicción a los video juegos, el 35,3% practica estos juegos entre 3 a 4 días a la semana, el 22,2% refieren que estos juegos los realizan entre 1 a 2 días por semana, los porcentajes más preocupantes son el 21,6% juega entre 5 a 6 días por semana y el 20,9% juega todos los días.

Tabla N° 7

Tiempo al día dedicado a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

¿Cuánto tiempo al día juegas a los videojuegos?	N	%
Menos de 2 horas al día	78	51.0
De 2 a 4 horas al día	41	26.8
De 4 a 6 horas al día	29	19.0
Más de 6 horas al día	5	3.3
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Respecto a la cantidad en horas dedicadas a los videojuegos el 51% refieren que están menos de 2 horas al día, seguido del 26,8% quienes practican entre 2 a 4 horas por día, y el 19% juegan entre 4 a 6 horas al día.

Tabla N° 8

Tipo de consolas utilizadas para los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

¿Qué tipo de consolas utilizas?	N	%
Video consolas portátiles (Game Boy, Nintendo DS, GP2, etc)	15	9.8
Videoconsolas de sobremesa (PlayStation, Wii, Xbox, Sega Dreamcast, etc)	51	33.3
PC	84	54.9
No utilizo ninguna consola	3	2.0
total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El tipo de consolas más utilizado son de los juegos que se instalan en las computadoras llegando a 54,9%, seguido de las video-consolas de sobremesa.

Tabla N° 9

Percepción del nivel de dependencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

De 0 al 100% ¿Cuál es tu nivel de dependencia de los videojuegos?	N	%
10%	30	19.6
20%	34	22.2
30%	26	17.0
40%	26	17.0
50%	21	13.7
60%	8	5.2
70%	7	4.6
80%	1	.7
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Según los estudiantes, la percepción que tienen respecto al nivel de dependencia, es del 22,2% refieren que esta es del 20%, seguido del 19,6%, quienes refieren que solo tienen una dependencia del 10%, el 17% de los estudiantes refieren que son dependientes en un nivel entre 30% a 40%

Tabla N° 10

Características de la abstinencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Abstinencia	Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
3.- Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	44.4	11.1	8.5	10.5	25.5
4.- Cada vez que me acuerdo lo los videojuegos tengo la necesidad de jugar	30.7	22.2	11.1	11.8	24.2
6.- Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	7.8	3.9	26.8	37.9	23.5
7.- Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	8.5	3.3	28.1	19.6	40.5
10.- Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos	7.2	3.3	16.3	45.8	27.5
11.- Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	3.9	3.9	42.5	27.5	22.2
13.- Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio.	4.6	1.3	15.0	31.4	47.7
14.- Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	6.5	1.3	2.6	52.3	37.3
21.- Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	6.5	3.9	41.8	20.3	27.5
25.- Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	41.2	17.0	11.1	14.4	16.3

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Las características de la dimensión abstinencia a los videojuegos, muestra que el 25,5% de los escolares, se ven afectados cuando quieren jugar y no funciona la videoconsola o no funcionan los videojuegos, así mismo se observa que el 24,2% de los escolares están totalmente de acuerdo con que sienten la necesidad de jugar cada vez que se acuerdan de los videojuegos. El 37,9% de los encuestados refieren estar un poco de acuerdo y 23,5% muy de acuerdo refieren que cuando están sin jugar, sienten un vacío y no saben qué hacer. El 40,5% mencionan que se irritan mucho cuando no funcionan bien las consolas y las PC con los videojuegos, para el 45.8% y el 27.5% refieren estar de acuerdo u muy de acuerdo con la obsesión que sienten por subir de nivel u tener más prestigio con los videojuegos, el 22,2% refieren que si no función un videojuego, buscan otro inmediatamente para seguir jugando, el 47,7% de los estudiantes refieren que no pueden dejar de jugar cuando empiezan, aun cuando sus padres los llaman o cuando tienen otro asunto importante, el 52,3% mencionan que cuando se sienten mal, se refugian en los videojuegos, el 27,5% mencionan que cuando están jugando pierden la noción del tiempo, el 16,3% mencionan que cuando tienen algún problema se ponen a jugar con un videojuego a fin de distraerse.

Tabla N° 11

Nivel de abstinencia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Nivel de abstinencia	N°	%
BAJO	67	43.8
MEDIO	37	24.2
ALTO	49	32.0
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Se califica el nivel de abstinencia de los adictos a los videojuegos como alta en un 32%, medio en el 24,2% y bajo en el 43,8%.

Tabla N° 12

Características de abuso y tolerancia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Abuso y Tolerancia	Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1.- Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	36.6	20.9	17.6	5.9	19.0
8.- Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	9.8	3.9	.7	41.8	43.8
9.- Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	4.6	7.8	20.3	51.6	15.7
12.- Creo que juego demasiado con los videojuegos.	3.9	2.0	3.9	58.2	32.0
15.- Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	5.9	4.6	16.3	46.4	26.8

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El 24,9% de los escolares refieren estar de acuerdo con que ahora juegan por más tiempo en comparación con el tiempo de juego en el que comenzaron, el 43,8% están totalmente de acuerdo con jugar cada vez más tiempo que antes, para el 51,6% reconocen que tienen menos tiempo para dedicarle a sus otras obligaciones, ya que los videojuegos les ocupan bastante tiempo, el 58,2 piensa que juegan demasiado tiempo en los videojuegos, así mismo el 46,4% refieren que los fines de semana lo primero que hacen es ponerse a jugar con videojuegos.

Tabla N° 13

Nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Nivel de abuso y tolerancia	N°	%
BAJO	50	32.7
MEDIO	38	24.8
ALTO	65	42.5
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El 42,5% de escolares, presenta un nivel de abuso alto en el uso de los videojuegos, seguido del 32,7% con nivel bajo y el 24,8% presenta un nivel alto

Tabla N° 14

Características de problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Problemas derivados del uso excesivo	Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
16.- He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	4.6	3.3	2.6	43.1	46.4
17.-He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	7.2	2.0	2.0	52.9	35.9
19.- Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	3.9	6.5	28.1	45.8	15.7
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).	34.0	22.2	9.8	20.3	13.7

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El 46,4% de los escolares refieren estar totalmente de acuerdo con aceptar que juegan más de 3 horas al día, así mismo el 52,9% refieren estar un poco de acuerdo en aceptar que por los videojuegos llegan a discutir con sus padres continuamente, igualmente el 45,8% reconocen que tuvieron que acostarse más tarde y han dormido por menos horas, debido a la participación de los videojuegos. Finalmente, el 20,3% y el 13,7% manifiestan estar de acuerdo y muy de acuerdo en reconocer que han mentido a sus familiares y demás personas, sobre e tiempo que dedican a los videojuegos.

Tabla N° 15

Nivel de problemas derivados del uso excesivo a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

problemas derivados del uso excesivo de los videojuegos	N°	%
BAJO	29	19.0
MEDIO	41	26.8
ALTO	83	54.2
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

La evaluación del nivel de problemas asociados a los videojuegos, muestra que es bajo en el 19%, es medio en el 26,8%, un porcentaje preocupante de 54,2% es nivel de problemas alto.

Tabla N° 16

Características de dificultad en el control a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Dificultad en el control	Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
2.- Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos.	55.6	11.1	5.2	8.5	19.6
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.).	8.5	3.3	41.8	32.0	14.4
18.- Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	2.0	4.6	3.9	58.2	31.4
20.- En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento.	2.0	7.2	30.1	32.7	28.1
22.- Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	24.2	18.3	19.0	20.3	18.3
24.- Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	41.8	22.2	9.2	12.4	14.4

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Los resultados de la dimensión que evalúa la dificultad en el control de la adicción hacia los videojuegos, muestra que el 19.6 % de los adolescentes indican que, si no funciona la videoconsola o la PC, ellos se prestan de su familia. El 32% refiere que ocupan mucho tiempo extra con temas relacionados a los videojuegos, el 58,2% de los estudiantes cuando no tienen nada importante que hacer se ponen a jugar con los videojuegos, el 20,3% refieren que lo primero que hacen después del trabajo o de las clases es ponerse a jugar con los videojuegos.

Tabla N° 17

Nivel de dificultad del control de la adicción a los videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018

Nivel de dificultad del control de la adicción	N°	%
BAJO	34	22.2
MEDIO	72	47.1
ALTO	47	30.7
Total	153	100.0

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El nivel de dificultad del control de la adicción, se da en nivel bajo en el 22,2%, nivel medio de dificultad en el 47,1% y nivel alto en el 30,7%.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los hallazgos encontrados se encuentran en función a los objetivos trazados, lográndose encontrar una incidencia de adicción a los videojuegos, en los adolescentes escolares evaluados es del 45%, esta adicción presenta diferentes niveles categorizados según las pautas del instrumento aplicado, siendo bajo en el 45.1%, seguido del medio en el 26.1% y adicción alta en el 28.8% de los evaluados.

Estos resultados muestran que la mayoría de los adolescentes se dedican al uso de los videojuegos, a pesar de que se conozca los beneficios de la participación de estas actividades dentro de desarrollo integral del menor, se sabe también que cuando la participación en estos juegos es excesiva se llega a una adicción perjudicial en la vida de los adolescentes, la población de escolares adolescentes evaluada un 45% llegan a ser identificados como adictos al juego, lo cual nos lleva a la deducción de que el uso que hacen de estos videojuegos es

excesiva, sin embargo; la mayoría de ellos se encuentran en una fase de adicción leve, es decir que pueden ser reinsertados a sus actividades normales para su edad con una alta probabilidad.

Así mismo, se evidencia un porcentaje considerable de los estudiantes que presentan una adicción alta y un porcentaje bastante cercano presenta un nivel grave de adicción medio, estos dos grupos constituyen desde ya una preocupación para sus familias y para el entorno socioeducativo que rodea a estos menores adolescentes, debido a que se corre el riesgo elevado de que estos escolares dejen de lado sus actividades académicas y sean perjudicados en su desarrollo educativo y posteriormente profesional, pero no es solo eso, cuando se ingresa a una fase de adicción moderada a grave, se altera todos sus aspectos personales y su entorno, estos adolescentes por el exceso de tiempo que dedican a los juegos en red, comienzan a perder sus hábitos saludables como es el cuidado de su persona, dejan de lado su aseo personal, su alimentación, sus labores familiares y hasta las propias relaciones con la familia y con su entorno directo social.

Alave S. y Pampa, S. encuentra niveles de adicción a los videojuegos en porcentajes cercanos a lo hallado en este estudio, donde la mayoría de los evaluados presenta un nivel bajo de adicción, así mismo para los niveles de abstinencia también es cercano a este estudio, donde el 45,5% presenta un nivel bajo para **Alave S, y Pampa S**, en tanto que en este estudio se encuentra el 44%, para la dimensión de abuso y tolerancia, se encuentran resultados distintos, ya que el autor encuentra mayor frecuencia de nivel bajo, a diferencia de este estudio se encuentra más porcentaje de nivel alto¹¹.

Nuestro hallazgo sobre el nivel de dependencia es similar a lo hallado por **Arteaga T.** en Lima quien encuentra que existe un 46.0% de población que tiene un nivel Alto de Dependencia a Videojuegos¹². De igual manera también coincide con **Alancha, L. y Gonzales, A.** conclusión que el 47,5% presentaron adicción moderada a los videojuegos; 30,0% adicción leve, y 22,4% adicción severa indicaron que los estudiantes tenían adicción en menos porcentaje a los videojuegos a comparación de otros¹⁴.

Así mismo nuestros resultados son cercanos con lo hallado por **Marco C.**, encontrando que la mayoría son de sexo masculino (65,3%). También coincide en señalar que la frecuencia de uso del 90,8% de la población usa videojuegos 2,5 días por semana. Respecto a la cantidad de días dedicados al juego a la semana, el resultado es cercano al señalar que el 9,1% juega entre cinco y seis días por semana y el 11% juega todos los días de la semana. Ya que en este estudio se reporta que el 20,9% de los escolares participan en los videojuegos todos los días, y un porcentaje menor de 21,6% participan entre 5 a 6 días por semana⁹. Así mismo la frecuencia del uso de los videojuegos en este estudio es distinta a lo hallado por **Quispe M.** en Puno el 28.3% de los estudiantes hacen uso de videojuegos todos los días durante la semana¹³.

Respecto a la evaluación del sexo en la preferencia por la adicción a los videojuegos, nuestro resultado coincide con **Chamarro** quien reporta que son los varones quienes presentan un mayor porcentaje de uso de los videojuegos sin generarles problemas a su integridad⁸. Igualmente, con **Andrade y Rivas** el 2015

encuentra en el Ecuador, que los varones tienen mayor frecuencia de adicción a los videojuegos⁷.

Así mismo **Marco C.**, reporta edades similares a las encontradas en esta investigación quienes presentaron mayores índices de dependencia (tanto en días a la semana como en horas), coincide también en señalar que son los varones los más interesados en el juego y por la preferencia de la computadora como medio preferido para jugar⁶.

Farfán L. et al, coincide en señalar que tanto en la Institución Educativa Privada y en la Institución Educativa Nacional, presentan niveles moderado y grave de dependencia a los videojuegos, siendo los varones los más afectados, con dependencia a videojuegos en niveles grave y moderado¹⁰,

También coincide con **Cabrera P.** (2015) quien encontró una frecuencia de ciberadicción de 92,1%, dentro del cual el mayor porcentaje (75,7%) corresponde a estudiantes adolescentes con grado de adicción leve, mientras un 15% presentó ciberadicción moderada y la menor parte adicción severa (1.4%)¹².

A la persistencia en la participación de los videojuegos y la falta de atención del entorno familiar para corregir oportunamente esta situación, puede generar situaciones más graves en el adolescente, como adquirir una conducta compulsiva, irracional, de conflicto consigo mismo y con su entorno familiar y social más directo, asimismo puede alterar su personalidad la cual va perdiendo todo interés por el desarrollo de su educación y de su personalidad, el adolescente se aísla de su entorno para dedicarse solo al juego virtual, además empieza a

sentir síntomas fisiológico de alteración los cuales han sido clasificados dentro de las alteraciones psiquiátricas como trastornos relacionados con conductas compulsivas o adictivas, similares a las conductas generadas por las drogas, denominándoseles adicciones conductuales, debido a que provocan una cooperación periódica y perseverante por mucho tiempo con los juegos en red, conllevando a una alteración clínica y psicológica de importancia²⁰ . Es decir, estamos frente a un cuadro de una adicción, que provoca la sintomatología semejante a la de los adictos a las drogas.

Otro de los datos encontrados en el presente estudio, teniendo en cuenta el primer objetivo es la edad de los escolares involucrados en los videojuegos, así tenemos que los adolescentes con un nivel de adicción en su mayoría presentan una edad de 12 a 13 años, es decir son los más jóvenes los que se dejan llevar por esta adicción, los menores con adicción moderada son los de 14 a 15 años, se conoce que uno de los factores presentes identificados en estudios anteriores, es el género y la edad, se conoce por las informaciones como producto de investigaciones que son los varones los que más frecuentemente participan en los juegos, así como también según la edad, en cambio respecto a la edad esta no tiene una preferencia clara por un grupo etario, ya que la preferencia hacia los video juegos se da en todas las edades, esto es debido a que existen juegos para todas las edades, sin embargo, es cuando el menor adquiere cierta independencia de sus hogar decide participar con más frecuencia en los juegos virtuales, esto queda comprobado debido a que en el grupo evaluado son los menores de edad

entre los adolescentes los que más presentan adicción grave. En cuanto al sexo de mayor afección es el masculino.

El parámetro de la frecuencia del uso de videojuegos en los adolescentes, encontrados muestra que el 20,9% de los escolares participan en los videojuegos todos los días, el 21,6% participan entre 5 a 6 días por semana, el 35,3% participa entre 3 a 4 días por semana y el 22,2% llega a utilizar los videojuegos uno o dos días a la semana; como se observa existe una elevada frecuencia e el uso de los juegos virtuales, se sabe que quienes buscan la participación en los juegos generalmente presentan una personalidad evasiva y con características esquizoides, generalmente suelen estar aislados del entorno social, con una fuerte carga de introversión, agresión, hostilidad, con tendencia al aburrimiento, con muy bajo autocontrol y con una tendencia a desarrollar conductas narcisistas, así mismo presentan baja autoestima, alta tendencia hacia la ansiedad, baja inteligencia emocional y un elevado desentendimiento por su vida futura.

Es sin duda indispensable que al momento de identificar a los jóvenes que desarrollan una alta participación en el uso de los juegos virtuales, se tenga en cuenta la participación de los padres de familia y profesores en brindar apoyo psicológico a estos jóvenes escolares.

La identificación del tipo de consolas en las que participan los escolares evaluados, llevó a identificar que es la PC la más utilizada llegando al 54,9% de preferencia por los evaluados, seguida del 33,3% de videoconsolas de sobremesa, y el 9,8% utiliza las videoconsolas portátiles. Se considera importante la

evaluación de este aspecto a fin de identificar el nivel de acceso hacia estos equipos, como se observa la mayoría de los evaluados poseen en sus viviendas los equipos de PC o son de costo más bajo para su acceso en los diferentes centros de juegos virtuales, es por ello que se debe establecer un control en el uso y en el acceso a los programas de los equipos de PC que existen en los hogares. Además, se debe controlar el tiempo que se le brinda a los escolares para visitar los centros de juegos.

El cuarto objetivo que persigue esta investigación fue el de investigar cual es la percepción subjetiva de dependencia que posee cada escolar, frente al uso de los juegos, a ser esta pregunta muy subjetiva, se encuentra generalmente que muy pocos de los escolares refieren que presentan un alto porcentaje de nivel de dependencia, llegando solo al 0,7% de identificación del 80% de nivel de dependencia, y el 4,6% reconocen un nivel del 70% de dependencia. El 19,12% de escolares reconocen solo un 10% de dependencia a los videojuegos, el 17,0% un 40% de dependencia, como se puede apreciar, generalmente la conducta de un individuo con alguna tendencia hacia la adicción o con adicción propiamente dicha, no quieren reconocer dicha dependencia, es por ello que se ha encontrado muy bajo porcentaje de escolares que reconocen que están muy dependientes a la adicción de los juegos en red.

Los resultados encontrados han sido comparados con otras investigaciones detalladas en los antecedentes de estudio, encontrando concordancia con **Ariza A**, quien reporta una conducta adictiva a los juegos en red en el 60.3%. Así mismo refiere que la edad más afectada son los escolares de

14 a16 años ⁵, **como** se observa este hallazgo es mayor a la frecuencia de adicción encontrado en este estudio.

CONCLUSIONES

- Las características epidemiológicas de adicción a videojuegos en los adolescentes evaluados es que es mayor en varones, en edades de 12 a 13 años, en escolares de primer año, generalmente juegan entre 3 a 4 días por semana, la mayoría juega menos de 2 horas al día, la mayoría utiliza las computadoras personales (PC) la mayoría percibe que su dependencia es solo del 20%.
- Las características de la dimensión “abstinencia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes evaluados, la mayoría presenta un nivel de abstinencia bajo, seguido del nivel alto y medio. Se caracteriza por que a la mayoría de los adolescentes les resulta difícil parar, cuando empiezan a jugar, dejando todo de lado.
- Las características de la dimensión “abusos y tolerancia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes, se encuentra el nivel alto en la mayoría, seguido del nivel bajo y medio, la característica más importante es que los adolescentes sienten que ya no es suficiente jugar la misma cantidad de tiempo.
- Las características de la dimensión “problemas derivados del uso excesivo” en la adicción a videojuegos, presenta un nivel alto en la mayoría, seguido del medio y bajo, la mayoría refiere jugar más de 3 horas seguidas lo que provoca discusiones con sus familiares.
- Las características de la dimensión “dificultad en el control” en la adicción a videojuegos en los adolescentes, presenta un nivel de dificultad alto, siendo la

característica más representativa el hecho de priorizar los videojuegos antes que cualquier actividad.

RECOMENDACIONES

- A la dirección del centro educativo, se recomienda realizar coordinaciones con el personal de salud del Centro de Salud al cual pertenece, a fin de planificar orientaciones hacia los padres de familia, para que ellos aprendan como detectar estos problemas de conducta de sus menores hijos.
- A la dirección del centro educativo se sugiere la capacitación de su plana docente para que brinde orientaciones adecuadas respecto al riesgo de llegar a la adicción de los videojuegos.
- A los padres de familia, se le sugiere mayor apertura de comunicación con sus menores hijos a fin de conocer sus inquietudes y problemas, para que estos sean canalizados adecuadamente.
- A los padres de familia se le sugiere que utilicen reglas de crianza para un mejor control de las actividades que realizan los menores escolares.
- A los profesionales de salud del Centro de Salud se les sugiere realizar mayores actividades preventivas en el marco de la atención en la estrategia de Salud del escolar y del adolescente.

BIBLIOGRAFIA

1. Belli S, y López C. Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* - núm. 14: 159-179. 2008.
2. Corrales Y. Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019 (tesis para obtener título profesional) Universidad Inca Garcilaso de la Vega. 2019.
3. Ramiro J. y William D. La globalización: sus efectos y bondades. *Economía y Desarrollo*, 1(1), 65–77. 2002. Recuperado de <file:///C:/Users/USER/Downloads/efectosybondades.pdf>
4. Vallejo M. y Capa W. Video juegos: Adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*. 18 (1), 103 – 110. 2010. Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
5. Ariza A. Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la policía nacional en la ciudad de Bogotá D.C. (tesis para obtener título profesional). Fundación universitaria los libertadores, Bogotá. 2017.
6. Chóliz M. y Marco C. Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Revista de Anales de Psicología*. 27(2), (p. 418-426). 2011. Recuperado: <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
7. Andrade M. y Rivas D. Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica (Tesis para obtener el título profesional). Universidad de Cuenca, Ecuador.2015.

8. Chamarro A, Carbonell X, Manresa J, Muñoz R, Ortega - Gonzales R, López-Mórron M, Batalla-Martínez C. y Torán-Monserrat P. (2014). El cuestionario de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático con los videojuegos. 2014.
9. Marco C. Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1. (Tesis doctoral, Universidad de Valencia). 2013.
10. Farfán L. y Muñoz, E. 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 para licenciatura) Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. 2016. Recuperado de [http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/usat/1146/1/TL_FarfanChambergLuciana_Mu%C3%B1oz GamarraEliana.pdf](http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/usat/1146/1/TL_FarfanChambergLuciana_Mu%C3%B1oz%20GamarraEliana.pdf).
11. Alave M. y Pampa Y. Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. (Tesis de Licenciatura). Universidad. Universidad Peruana Unión. 2018.
12. Arteaga T. Dependencia a videojuegos y Agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018 (tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, 2018. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/34997>
13. Chamarro, A. Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz R. Ortega-Gonzalés, R., López- Mórron, M. Batalla-Martínez, C. & Torán-Monserrat, P. (2014). El cuestionario de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático con los videojuegos españoles. Adicciones, 26(4). Recuperado de <http://.adicciones.es/index.php/adicciones/>

14. Quispe M. el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca–San Román 2016 (Tesis para obtener título profesional) 2016. Universidad Nacional del Altiplano
<file:///C:/Users/USER/Desktop/BIBLIOGRAFIA/13.pdf>
15. Cabrera P. Frecuencia, características y experiencias relacionadas a la adicción a internet en adolescentes de un colegio nacional de Arequipa – 2014 (Tesis para obtener el título profesional). Universidad Católica de Santa María. 2015.
16. Organización Mundial de la Salud. Boletín informativo de la Salud 2019.
doi:<http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
17. Echeburúa E. y Corral P. Las adicciones con o sin droga: Una patología de la libertad Pirámide. 2009. Recuperado de
file:///C:/Users/user/Downloads/art%C3%ADculo_redalyc_289122889001.pdf
18. Viñas F. Uso auto informado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. International Journal of Psychology and Psychological Therapy. 2009.
19. Griffiths, M. Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. 2005. Behaviora Psychology | Psicología Conductual (2005, enero) Vol. 13. Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA
20. Saldaña. Nuevas tecnologías: Nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. Apuntes de Psicología, 19(1), 5-10. 2001. Recuperado de

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26674/Nuevas%20tecnolog%c3%aas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

21. Huizinga. El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. 2015. Recuperado de <file:///C:/Users/user/Downloads/306827-431999-1-PB.pdf>
22. Alvarez, M. Seguridad de los productos videojuegos.2013. Recuperado de <http://www.infoconsumo.es/eecred>
23. Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades. 2017 <http://salud.edomex.gob.mx/cevece/documentos/difusion/tripticos/2017/Semana%2032.pdf>
24. Labrado F., Bernaldo M., Estupiña F., Fernández-Arias I. y Labrador M. Conductas adictivas, psicopatología del desarrollo. Madrid: Pirámide. 2014.
25. DM5 Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales, quinta edición, septiembre 2016 <http://dsm.psychiatryonline.org>.
26. Patim R. Memoria Anual de las Actividades del Centro Guillem Despuig de Adicciones No Tóxicas. Documento interno no publicado. 2009.
27. Selnow Playing Videogames: The Electronic Friend. 1984. <file:///C:/Users/USER/Desktop/BIBLIOGRAFIA/27.pdf>
28. Organización Mundial Salud, Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/es/
29. Holtz y Apple, Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. 2011. <http://www.appel-lab.com/wp>

content/uploads/2014/08/Holtz-Appel-2011-Internet-use-and-video-gaming_PREPRINT.pdf

30. Wölfling K. y Müller K. W. Computerspielsucht. En D.Batthyány y A. Pritz (Eds.), Rausch ohne Drogen.Substanzgebundene Süchte (pp. 291-308). New York: Springer. 2009.
31. Levis D. Videojuegos: cambios y permanencias. Comunicación y pedagogía, 184, 65-69. 2002.
<https://www.coursehero.com/file/35408538/Comunicacion-Pedagogia2002-v64pdf/>
32. Bunge M.; La Investigación Científica, sus Estrategia y su Filosofía. Ed Ariel. 2000
33. Bernal, C.; Metodología de la investigación, Segunda Edición, Editorial Pearson Educación. México. 2010.
34. Hernández R.; Fernández C. y Baptista P.; Metodología de la investigación. Tercera Edición. Editorial McGraw-Hill. México. 2003
35. Polit D. y Hungler, B.; Investigación científica en ciencias de la salud. Cuarta edición Interamericana McGraw-Hill. Organización Panamericana de la Salud. Washington. 2014

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO	ESTADÍSTICA
Problema General:	Objetivo General:			Población	Tipo de Investigación		

¿Cuál es la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018?	Determinar la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018..	No Aplica para este estudio por ser de estudio descriptivo	Estudio de una variable o una enfermedad “Monovariable”	Adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo,2018.	Observacional Prospectivo Transversal Descriptivo	Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chóliz y Marco, 2011).	Se utilizó la estadística descriptiva para la presentación de tabs y gráficos estadísticos.
---	--	--	---	---	---	--	---

Específicos	Específicos	Variable:	Muestra	Diseño de Investigación	de
¿Cuáles son las características epidemiológicas de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?	Identificar las características epidemiológicas de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.	Adicción a los Videojuegos:	Tipo probabilístico, aplica según la fórmula para westudios proporcionales siendo de 340 escolares.	Descriptivo simple No experimental-transversal	Validado en este caso solo se realizó la validación de contenido por juicio de expertos.
¿Cuáles son las características de la dimensión “abstinencia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?	Describir las características de la dimensión “abstinencia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.				
¿Cuáles son las características de la dimensión “abusos y tolerancia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?	Describir las características de la dimensión “abusos y tolerancia” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.				

¿Cuáles son las características de la dimensión “problemas derivados del uso excesivo” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018?

Describir las características de la dimensión “problemas derivados del uso excesivo” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018.

¿Cuáles son las características de la dimensión “dificultad en el control” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

Describir las características de la dimensión “dificultad en el control” en la adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo, 2018

Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de variable	Escala de Medición
VARIABLE 1: Adicción a los videojuegos.	“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”.	Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos.	<p>3.- “Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego</p> <p>4.- Cada vez que me acuerdo lo los videojuegos tengo la necesidad de jugar”</p> <p>6.- Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer</p> <p>7.- “Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC</p> <p>10.- Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos”</p> <p>11.- Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar</p> <p>13.- “Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos, o tenga que ir a algún sitio”</p>	<p>Variable cualitativa ordinal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Totalmente en desacuerdo - Un poco en desacuerdo - neutral - un poco de acuerdo - totalmente de acuerdo 	<p>Escala ordinal</p> <p>Niveles de adicción a los videojuegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adicción alta. - Adicción media. - Adicción baja.
			Sentimiento de distracción			

		frente a los problemas.	<p>14.- Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos</p> <p>21.- Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo</p> <p>25.- Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.</p>		
		Abuso y tolerancia.	<p>Tiempo dedicado a los videojuegos.</p> <p>1.- “Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé”</p> <p>8.- “Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé”</p> <p>9.- “Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato”</p>		
		Priorización de videojuegos.	<p>12.- Creo que juego demasiado con los videojuegos.</p> <p>15.- Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.</p>		

		Problemas ocasionados por los videojuegos	Discusiones familiares	<p>16.- He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.</p> <p>17. “He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC”</p> <p>19. “Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos”.</p>		
			Inicio de conductas inadecuadas	<p>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).</p>		
		Dificultad en el control	Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos.	<p>2. “Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos”</p> <p>5.“Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)”.</p> <p>18.- Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.</p> <p>20. “En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un</p>		

				<p>videojuego, aunque sólo sea un momento.</p> <p>22.“Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos”.</p> <p>24.“Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).</p>		
--	--	--	--	--	--	--



PERÚ

Ministerio de Educación

Gobierno Regional Junín

Dirección Regional de Educación Junín

DUGEL Huancayo



"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"

Huancayo, 19 NOV 2018

OFICIO N° 4685 -2018-DUGEL-H/JAGP

SEÑOR (ES) : ORE RAMOS WALTER RAÚL
Director de la I.E "Mariscal Castilla"

CIUDAD:-

ASUNTO : AUTORIZAR AL ESTUDIANTE ARTEZANO ROJAS FRANKLIN, REALIZAR UN TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS A SUS ESTUDIANTES PARA LA EJECUCIÓN DE SU PROYECTO DE TESIS.

REFERENCIA : PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Con singular agrado me dirijo a Usted. Para saludarlo cordialmente a nombre de la Unidad de Gestión Educativa Local Huancayo, y a la vez autorizar al estudiante *ARTEZANO ROJAS FRANKLIN, DE LA CARRERA DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD LOS ANDES, A REALIZAR UN TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)(CHOLIZ Y MARCO, 2011) en sus estudiantes para la ejecución de su proyecto de tesis.* Asi mismo solicitarle brindar facilidades del caso para la aplicación del test.

Sin otro en particular, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente,

RM65/DUGELH
EEVL/JAGP
CC: ARCH



Reynan María Giron Solazar
Lic. Reynan María Giron Solazar
DIRECTORA DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - HUANCAYO