

# UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Psicología



## TESIS

**Título** : DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO – 2021.

**Para Optar** : El Título de Profesional de Psicóloga

**Autor** : Bach. Julcarima Rojas, Rocío Amparo

**Asesores** : Metodológico: Mg. Jessenia Vásquez Artica  
Temático: Mg. Osmar Jesús Sapaico Vargas

**Línea de investigación** : Salud y gestión de la salud.

**Fecha de Inicio y Culminación:** Inicia en marzo y culmina en julio.

**Huancayo – Perú**

**2021**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a las cuatro personas más importantes en mi vida; primero a Dios por guiarme siempre; a mi Madre que desde el cielo yo sé que siempre está conmigo, a mi Padre que es el hombre más fuerte de este mundo, por su valor y empeño por sacarnos siempre adelante en compañía de mi Madre; y a mi Juan Carlos por siempre estar ahí alentándome a cumplir con mis metas.

**La Autora**

## **AGRADECIMIENTO**

En primera instancia mi agradecimiento cordial a la Universidad Peruana Los Andes por buscar estrategias que nos ayudan a lograr nuestros objetivos teniendo en cuenta a esta pandemia; por otro lado, agradecer a los Psicólogos; Jessenia Vásquez Artica y Osmar Sapaico Vargas y a todas las personas que me apoyaron desinteresadamente a lograr esta tesis, Psicóloga Liliana Palomino Huamán y Psicóloga Haydee Medina Atencio, muchas gracias a todos por su apoyo.

**Julcarima Rojas, Rocio Amparo**

## INTRODUCCIÓN

Hasta la actualidad el avance tecnológico ha permitido solucionar diversos problemas del ser humano que hacen de la vida más sencilla; pero el uso incorrecto de esta misma tecnología hace que existan problemas de salud mental como es la dependencia a videojuegos llevada de sobre manera en escolares adolescentes; por lo que se pueden evidenciar diferentes problemas, poniendo en riesgo en un futuro la salud mental (inteligencia emocional) y esto no solo provocada por los adolescentes; sino también por los padres que descuidan la salud mental en los integrantes de su hogar y especialmente la de sus hijos.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), (2020), “indicó que para el año 2020 los hogares cuentan con al menos una computadora; 94.0% para el uso exclusivo del hogar; 0.4% para el uso exclusivo del trabajo; y un 5.7% para el hogar y el trabajo; en el año 2017, 88.8% de niños de seis a más años navego en internet (chat o correo), el 84.5% para obtener información y el 81.9% para el uso de videojuegos, películas, y música”.

El Ministerio de la Salud (MINSA) “advirtió que desde inicio de la pandemia causado por el COVID-19, se reportaron un aumento a la dependencia a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes a causa del encierro y la falta de interacción entre personas de su misma edad”. (Gestión, 2021, párr. 1 y 2).

A partir de los datos estadísticos a nivel nacional, podemos visualizar que en muchas familias no existe un adecuado control de los adolescentes en el uso de los videojuegos, esto debido a la falta del vínculo familiar con los padres, o el encierro por causa de la pandemia y a la vez que afectan a su inteligencia emocional con él mismo, con sus padres, amigos e incluso con su quehacer laboral. (Gestión, 2021). Partiendo de esta realidad se realizó un estudio que va dirigido a la dependencia a videojuegos y aquella inteligencia emocional de los adolescentes.

Por lo que se menciona que debido a este problema real que está sucediendo en la actualidad sobre el uso desmedido de los videojuegos, se plantea el objetivo general de Determinar la relación que existe entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional, este estudio fue de enfoque cuantitativo, respaldado en el método científico, siendo la investigación del tipo básica, con un nivel relacional y un como diseño de la investigación fue no experimental de corte transversal. Por otro lado para la recolección de datos se utilizó

los instrumentos con validez y confiabilidad; para la variable dependencia a videojuegos se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y para la siguiente variable inteligencia emocional se utilizó el Inventario de Inteligencia Emocional de Bar-ON ICE:NA-Abreviada los cuales han sido administrada a 109 estudiantes de primero a quinto de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

Por lo que en el capítulo I, está dirigido a la realidad problemática a nivel mundial y nacional; así mismo también se estipula la delimitación del problema, formulación del problema, justificación y por último se estableció el objetivo general y los objetivos específicos.

En el capítulo II, se encuentra el marco teórico, partiendo de los antecedentes a nivel internacional y nacional, seguido de las bases teóricas el cual fundamenta el tema tratado; también se mencionaron las definiciones conceptuales y operacionales.

En el capítulo III, se realizaron las hipótesis generales y las hipótesis específicas, del mismo modo, se determinaron las variables de la investigación y sus dimensiones.

En el capítulo IV, podemos observar la metodología, se define el método general, el tipo, el enfoque y diseño de la investigación; así mismo se identifica la población y se describe la muestra, se detalla los instrumentos administrados, así como su validez y confiabilidad, de igual manera del procesamiento de datos y las consideraciones éticas.

En el capítulo V, se presencian los resultados de la investigación en el cual se describe y detalla los puntajes obtenidos en cada instrumento utilizado, como también la contrastación de nuestras hipótesis, análisis y discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones.

Finalmente se encuentra las referencias bibliográficas que se utilizaron para el sustento de la investigación y los anexos requeridos para la veracidad de ello.

**La Autora**

## CONTENIDO

<b>DEDICATORIA</b> .....	ii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	iv
<b>CONTENIDO DE TABLAS</b> .....	viii
<b>CONTENIDO DE FIGURAS</b> .....	x
<b>RESUMEN</b> .....	xi
<b>ABSTRACT</b> .....	xii
<b>CAPÍTULO I</b> .....	13
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	13
<b>1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA</b> .....	13
<b>1.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA</b> .....	16
<b>1.2.1. Delimitación Espacial:</b> .....	16
<b>1.2.2. Delimitación temporal:</b> .....	16
<b>1.2.3. Delimitación teórica:</b> .....	16
<b>1.2.4. Delimitación social:</b> .....	17
<b>1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:</b> .....	17
<b>1.3.1. Problema General</b> .....	17
<b>1.3.2. Problemas específicos</b> .....	17
<b>1.4. JUSTIFICACIÓN</b> .....	17
<b>1.4.1. Social</b> .....	17
<b>1.4.2. Teórica</b> .....	18
<b>1.4.3. Metodológica</b> .....	18
<b>1.5. OBJETIVOS</b> .....	19
<b>1.5.1. Objetivo General</b> .....	19
<b>1.5.2. Objetivos Específicos</b> .....	19
<b>CAPÍTULO II</b> .....	20
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	20
<b>2.1. ANTECEDENTES</b> .....	20
<b>2.1.1. Antecedentes Internacionales</b> .....	20
<b>2.1.2. Antecedentes Nacionales</b> .....	22
<b>2.2. BASES TEÓRICAS O CIENTÍFICAS</b> .....	25
<b>2.2.1. Dependencia a Videojuegos</b> .....	25

2.2.2. Inteligencia Emocional.....	31
2.3. MARCO CONCEPTUAL .....	36
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>38</b>
<b>HIPÓTESIS Y VARIABLES .....</b>	<b>38</b>
3.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	38
3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	38
3.3. VARIABLES .....	39
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>41</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>41</b>
4.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN .....	41
4.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	41
4.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	41
4.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	42
4.5. POBLACIÓN MUESTRA.....	42
4.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	44
4.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS .....	49
4.8. ASPECTOS ÉTICOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>52</b>
<b>RESULTADOS.....</b>	<b>52</b>
5.1. PROCESAMIENTOS ESTADÍSTICOS: .....	52
5.2. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS:.....	52
5.2.1. TABLAS DE FRECUENCIAS: .....	52
5.2.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS:.....	62
<b>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>73</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>80</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>82</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>84</b>
<b>ANEXOS:.....</b>	<b>91</b>
<b>ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA .....</b>	<b>92</b>
<b>ANEXO N° 02: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....</b>	<b>94</b>
<b>ANEXO N° 03: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS ...</b>	<b>95</b>
<b>ANEXO N° 04: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....</b>	<b>98</b>

## CONTENIDO DE TABLAS

<i>Tabla 1. Resultados de los niveles de la variable Dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.</i> .....	52
<i>Tabla 2. Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	53
<i>Tabla 3. Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	54
<i>Tabla 4. Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, en estudiantes de secundaria de una Institución educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	55
<i>Tabla 5. Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	56
<i>Tabla 6. Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	57
<i>Tabla 7. Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión intrapersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	58
<i>Tabla 8. Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión Interpersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	59
<i>Tabla 9. Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión Adaptabilidad, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Ayacucho-2021.</i> .....	60
<i>Tabla 10. Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión manejo de estrés, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</i> .....	61



<i>Tabla 11. Contrastación de Hipótesis General.</i> .....	63
<i>Tabla 12. Contrastación de Hipótesis Específico N°1.</i> .....	65
<i>Tabla 13. Contrastación de Hipótesis Específico N°2.</i> .....	67
<i>Tabla 14. Contrastación de Hipótesis Específica N°3.</i> .....	69
<i>Tabla 15. Contrastación de Hipótesis Específica N°4.</i> .....	71

## CONTENIDO DE FIGURAS

<i>Figura 1. Las industrias del videojuego y de los esports en cifras. ....</i>	13
<i>Figura 2. Resultados de los niveles de la variable Dependencia a Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.....</i>	52
<i>Figura 3. Resultados de la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	53
<i>Figura 4. Resultados de la dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	54
<i>Figura 5. Resultados de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.....</i>	55
<i>Figura 6. Resultados de la dimensión dificultad de control, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	57
<i>Figura 7. Resultados de los niveles de la variable Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	58
<i>Figura 8. Resultados de la dimensión intrapersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	59
<i>Figura 9. Resultados de la dimensión interpersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	60
<i>Figura 10. Resultados de la dimensión adaptabilidad, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	61
<i>Figura 11. Resultados de la dimensión manejo de estrés, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. ....</i>	62

## RESUMEN

La dependencia a videojuegos en adolescentes repercute en el déficit de la inteligencia emocional, según Rodríguez (2018), estas consecuencias son perjudiciales para una relación personal, social y familiar estable, ante esta problemática se presenta una investigación denominada; Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021; El objetivo general fue, Determinar la relación que existe entre las variables mencionadas; la investigación utilizó el método científico como método general, de tipo básico de nivel relacional, con diseño de investigación no experimental transversal. Con un tipo de muestreo no probabilístico, teniendo como población 109 estudiantes, de primero a quinto de secundaria y como muestra a 85 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco y el Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE. Los resultados fueron que gran parte de la muestra no tiene dependencia a los videojuegos con (31.8%), con baja dependencia un (29.4%), el (24.7%) con dependencia moderada, con dependencia grave un (11.8%) y un (2.4%) con dependencia muy grave. De acuerdo a la inteligencia emocional un (37.6%) están ubicados en una inteligencia emocional alta y con un (29.4%) están ubicados en nivel moderado. El estadígrafo Rho de Spearman evidencio que existe una correlación inversa y significativa entre ambas variables ( $r_s = -.419$  y  $p = .000$ ), por ello se corrobora la hipótesis alterna ( $H_o$ ), concluyendo que existe correlación inversa entre las dos variables o viceversa. Se recomienda realizar investigaciones en base a los resultados, teniendo en cuenta las variables de estudio, realizar talleres, charlas a padres y alumnos para concientizar el uso de videojuegos.

**Palabras clave:** Dependencia a videojuegos e inteligencia emocional.

## ABSTRACT

Dependence on video games in adolescents affects the deficit of emotional intelligence, according Rodríguez (2018), these consequences are detrimental to a stable personal, social and family relationship. Faced with this problem, an investigation called; "Dependence on Videogames and Emotional Intelligence in high school students from an Educational Institution in Ayacucho-2021"; the general objective was, to determine what relationship exists between the mentioned variables; the research used the scientific method as a general method, of a basic type of relational level, with a non-experimental cross-sectional research design. With a type of non-probabilistic sampling, having as a population 109 students, from first to fifth year of secondary school and as a sample 85 students. The instruments used were the Chóliz and Marco Video Game Dependence Test (TDV) and the BarOn ICE Emotional Intelligence Inventory. The results were that a large part of the sample does not have dependence on video games with (31.8%), with low dependence (29.4%), (24.7%) with moderate dependence, with severe dependence (11.8%) and (2.4%) with very severe dependence. According to emotional intelligence, a (37.6%) are located in a high emotional intelligence and (29.4%) are located in a moderate level. Spearman's Rho statistic showed that there is an inverse and significant correlation between both variables ( $r_s = -.419$  and  $p = .000$ ), therefore the alternative hypothesis ( $H_0$ ) is corroborated, concluding that there is an inverse correlation between the two variables or vice versa. It is recommended to carry out research based on the results, taking into account the study variables, hold workshops, talks to parents and students to raise awareness about the use of video games.

**Key words:** Dependence on video games and emotional intelligence.

## CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Pont (2020), “refiere que el auge de los videojuegos se sitúa entre el 1% y 10% en los países occidentales; en España, dedican una media de 6,7 horas por semana en videojuegos; en Reino Unido, con un total de 11,6 horas por semana; Alemania, con 8,3 horas por semana; y Francia, con 8,6 horas por semana. Consecuencias que podemos evidenciar con el uso desmedido de los videojuegos; dejar de lado otras actividades, ya sean sociales, familiares o profesionales, para quedarse en casa y pasar horas jugando, suelen convertir el juego en una prioridad; también está el no controlar el tiempo que se pasa delante de la pantalla de la computadora hasta llegar a perder la noción del tiempo; hay casos en que las personas dependientes a los videojuegos sacrifican horas de sueño para seguir jugando, y esto tiene consecuencias directas sobre la salud física y mental; es por ello que expertos en psicología juvenil recomiendan establecer horarios de rutina de juego para evitar el desarrollo de conductas de dependencia”.

#### Figura 1

*Las industrias del videojuego y de los esports en cifras.*



*Nota.* Esta imagen muestra las cifras de los principales mercados de videojuego y de los esports. Fuente: antevenio.com

Según Cholí y Marco (2020), hacen referencia al confinamiento realizado por la crisis sanitaria de la pandemia estos generan un aumento notorio en los estudiantes y adolescentes quienes poseen una adicción a los videojuegos y a las redes sociales; obteniendo así casos de personas que no jugaban y que ahora se encuentran inmersos dentro de esta dependencia y en otros casos es posible haber aumentado su dependencia a los que ya jugaban; ya que el 18,3% de adolescentes masculinos, frente al 2,2% de adolescentes femeninas efectúan el juego virtual como una forma de ocio para interrelacionarse con otros.

Asimismo Cholí y Marco (2011), hablan sobre los videojuegos donde señalan que estos ya se encontraban utilizables desde mediados del siglo pasado (año 1980), el verdadero giro fue cuando se produce la presentación de las videoconsolas domésticas y los primeros ordenadores personales y esto ha ido cambiando constantemente en los tipos de videojuego, como en la visual, donde se maneja una estética que fácilmente llama la atención y en la parte de la ejecución teniendo en cuenta las siguientes características como; escenarios atractivos, impedimentos progresivos, contienda con sus rivales, libertad para decidir, absorción de su tiempo real y por otro lado hay dos factores que pueden reforzar aún más el seguir jugando; el incremento de su personalidad y un comportamiento fortalecido cuando se encuentran con los juegos de estrategia y rol. Las consecuencias que puede acarrear el consumo excesivo de los videojuegos son; la conducta higiénica y saludable y hasta perturbar las relaciones familiares (intrapersonal e interpersonal).

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2020) menciona que “existen hogares con al menos una computadora en casa en el año 2020; para el uso exclusivo del hogar un 94.0%, para uso exclusivo de trabajo un 0.4% y para el hogar y trabajo un 5.7%; es por ello que debido a la pandemia y estando los adolescentes en casa y encontrando una manera de distracción en los videojuegos, ellos pueden producir así una dependencia a los videojuegos; en el año 2017, 88.8% de la población de seis a más años de edad navegó en internet para comunicarse (correo o chat), el 84,5% para obtener información y el 81,9% recurrió a internet para realizar actividades de entretenimiento como videojuegos y obtener películas y música”.

Por otro lado según Especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), el cual pertenece al MINSA, mencionan que desde que se inició la Pandemia COVID 19, la

dependencia y el vicio por los videojuegos se incrementó, pudiéndose observar con mayor índice en los adolescentes y niños, toda vez que se encuentran mucho más tiempo en la computadora, recibiendo sus clases virtuales y de paso aprovechan para ingresar a los videojuegos con acceso a Internet, muchos de ellos tuvieron problemas de sueño y alimentación, toda vez que pasan horas y horas en la computadora, al no querer desconectarse ya sea para el almuerzo o la comida, prescindir de sus actividades vitales; así como también aumentar los problemas de conducta. (Gestión, 2021, párr. 1 y 2).

Mollá (2020), “refiere que la adolescencia es un periodo generalmente difícil ya que durante esta etapa el individuo cuestiona el papel que ocupa en la sociedad, y la confluencia de esta etapa con la crisis sanitaria provocada por el coronavirus harán que los adolescentes enfrenten retos como la incertidumbre académica, amenaza de una recesión económica, restricción en la comunicación, el abuso de las nuevas tecnologías en la que estará inmersa el uso excesivo de los videojuegos. Es esencial destacar que el deterioro de su inteligencia emocional del adolescente se suele asociar con el distanciamiento de sus amistades, por lo que puede concurrir a un abuso de las nuevas tecnologías”.

Samaniego (2021), “menciona que según la Organización Panamericana de la salud (OPS,2020) manifestó que la emergencia del COVID-19 y el confinamiento obligatorio han tenido repercusiones sociales, económicas y en el ámbito de la salud mental (inteligencia emocional) de la población. Ante estos hechos se presenta muchos desajustes en la parte emocional de las personas como la ansiedad, estrés, tristeza, temor, angustia, ira y depresión; dichas reacciones consideradas negativas se relacionan con el miedo a ser contagiados, frustración de no poder salir a la calle, aburrimiento, inadecuada información, el no poder realizar actividades y el encierro”.

Observando lo mencionado anteriormente podemos señalar que; los jóvenes, adolescentes e incluso niños que presentan conductas de dependencia a los videojuegos muestran muchas veces indicadores por las cuales podemos visualizar en qué manera esta dependencia o adicción llega a afectar a la inteligencia emocional de los estudiantes, al no manejar correctamente sus emociones consigo mismo y con las personas de su contexto social y educativo; el aumento progresivo del tiempo en los videojuegos están generando muchas consecuencias de las cuales podemos mencionar; alteraciones en la calidad del sueño,

el descuido de la comunicación o el contacto familiar, amical, pareja y otros; agregando a ello podemos notar que pierden la noción del tiempo durante el uso de estos videojuegos que como consecuencias adicionales a esta dependencia se visualiza la disminución del desempeño escolar de los estudiantes; en otros casos irritación y ansiedad cuando no se puede ingresar al videojuego, y es aquí donde su inteligencia emocional empieza a fallar, no teniendo una comunicación intrapersonal consigo mismo, de manera interpersonal con sus padres, amigos, compañeros, docentes, etc., del manejo de estrés, que si el estudiante no juega a los videojuegos estará estresado, ansioso por jugar, en el caso de la adaptabilidad el estudiante no será capaz de solucionar sus diversos problemas y afrontar su vida de una manera correcta.

## **1.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Delimitación Espacial:**

Para el desarrollo de esta investigación se tomó a la Institución Educativa Pascual Saco Oliveros, el cual se encuentra en la Región de Ayacucho, que pertenece a la Provincia de Huamanga y distrito de Ayacucho.

### **1.2.2. Delimitación temporal:**

La investigación se llevó a cabo entre los meses de marzo a julio del presente año 2021; debido a la cuarentena o confinamiento que estamos atravesando todo el mundo, se tomó la opción de realizar la recolección de datos de manera virtual tratando de evitar los contagios posibles.

### **1.2.3. Delimitación teórica:**

El estudio en cuanto a la primera variable de Dependencia a Videojuegos se basó a Cholíz y Marco (2011), donde menciona que; cuando hablamos de dependencia estamos hablando de la práctica compulsiva y progresiva donde a la persona se le hace dificultoso poder dejarlo; llegando hacer usos cada vez más frecuentes y perseverantes, por lo que se visualizan consecuencias desfavorables para el adolescente en el desarrollo de su inteligencia emocional ; en cuanto a la segunda variable Inteligencia Emocional se basó a las aportaciones que tuvo el experto Reuven Bar-On (1997), “donde nos muestra claramente sobre lo primordial que es la inteligencia emocional para nuestro ciclo de vida y sus diferentes dimensiones que se



encuentran en el entorno intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés y el estado de ánimo en general” (p. 65).

#### **1.2.4. Delimitación social:**

La investigación estuvo orientada a los estudiantes del nivel secundario (1°, 2°, 3°, 4° y 5°), los cuales contaban con edades entre 11 a 18 años y se encontraban inscritos en el padrón de la Institución Educativa Pascual Saco Oliveros; según la nómina de matrícula.

### **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:**

#### **1.3.1. Problema General**

¿Qué relación existe entre la dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021?

#### **1.3.2. Problemas específicos**

- ¿Qué relación existe entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021?

### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

#### **1.4.1. Social**

Podemos mencionar y analizar que actualmente estamos viviendo en tiempos de globalización e integración donde podemos comunicarnos interactuando con distintos temas entre ellos lo social-cultural, financiero-económico, político y en estos últimos años ha tenido un auge el tema científico-tecnológico ya que esto nos permite relacionarnos y comunicarnos con la ayuda de las conexiones a distintos espacios; esto a su vez puede acercarnos a diversos agentes distractores como los videojuegos; en nuestra población podemos visualizar que

existe una cantidad considerada de adolescentes que caen a la dependencia a los videojuegos afectando así en muchos factores de su vida. Por otro lado también podemos observar que en los tiempos que estamos viviendo y lo que hemos vivido en el año 2020 en cuestión de la cuarentena por causa de la Pandemia Covid-19 ha sido una causa muy importante para que estos problemas de la Dependencia a Videojuegos se genere en una mayor cantidad de adolescentes, llegando así al incremento de uso inadecuado de la tecnología, ya que estos adolescentes se encuentran mucho más tiempo en sus computadoras y consolas careciendo de un horario de uso adecuado, sumado a ello la inteligencia emocional se está deteriorando y esto sería un factor más de riesgo que estaría sumando al problema. Por este motivo la presente investigación nos permite aportar nuevos conocimientos y tener una perspectiva más amplia de la dependencia a videojuegos e inteligencia emocional; por otro lado, podemos mencionar que estos resultados permiten a la Institución Educativa a generar programas que ayuden a la prevención de la dependencia a videojuegos fortaleciendo directamente la inteligencia emocional del adolescente.

#### **1.4.2. Teórica**

Esta investigación realizada pretende a través de la teoría y el manejo de los conocimientos básicos de las dos variables estudiadas Dependencia a Videojuegos basándonos en la teoría de Chóliz, Mariano y Marco, Clara quien nos dará a conocer los diferentes aspectos y dimensiones de la anteriormente mencionada variable, en cuanto a la inteligencia emocional, nos basaremos a la teoría de Reuven Bar-On cuyo autor nos explicara teóricamente, comprendiendo cada una de sus dimensiones que nos ayudará a entender a la inteligencia emocional encontrando la explicación de su relación y demostrando así la relación existente entre ambas variables esto se realizó con el propósito de alimentar los conocimientos ya existentes; y de esta manera ser incorporado como conocimiento para otras investigaciones realizadas; también estos resultados nos ayudan a conocer los diferentes posturas de investigaciones realizadas con anterioridad, de la misma manera que aporta datos específicos y una explicación amplia de la relación que existe.

#### **1.4.3. Metodológica**

Es importante lograr los objetivos propuestos de esta investigación, para ello se recurrió al uso de diferentes fuentes de recolección de datos como son los cuestionarios y su

procesamiento de datos para así obtener los datos esperados de la investigación; se realizó también con instrumentos confiables y validados a la población; así mismo este estudio está justificado metodológicamente como una investigación con un enfoque cuantitativo por la cual nos permitió analizar mediante un proceso de método científico las variables dependencia a videojuegos e inteligencia emocional; se menciona también que la presente investigación es de tipo no experimental, de nivel descriptivo relacional, en la cual se utilizó los siguientes instrumentos; para la variable número uno dependencia a videojuegos (Test de Dependencia a Videojuegos - TDV) y la otra variable que es inteligencia emocional (Inventario Emocional: Bar-On ICE: NA - ABREVIADA), las cuales fueron contextualizadas a la realidad de la región Ayacucho, con la cual obtuvimos los resultados.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. Objetivo General**

Determinar la relación que existe entre Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

- Conocer la relación que existe entre la dimensión de abstinencia y la Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- Conocer la relación que existe entre la dimensión de abuso y tolerancia con la Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- Conocer la relación que existe entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- Conocer la relación que existe entre la dimensión dificultad de control e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.

## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Santos y Chávez (2020) En su investigación titulada: *“Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí - Ecuador”*. Analizó el uso de videojuegos en los adolescentes, identificó la edad de inicio, el número de horas y dispositivo utilizado en los videojuegos en función del sexo; determinar la asociación entre el número de horas dedicadas a los videojuegos y el rendimiento académico, la metodología utilizada es el diseño no experimental, tipo de estudio descriptivo de corte transversal, se aplicó un cuestionario sociodemográfico de (46 ítems) y cuestionario socio familiar (Ad - Hoc) de (26 ítems) de elaboración propia con preguntas cerradas de varias alternativas de respuestas; El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (Chamarro, et al., 2014); Cuestionario del Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías (Labrador, Becoña y Villadangos, 2008); la muestra está formada por 711 adolescentes, 383 (53,9%) hombres y 328 (46,2%) mujeres, de edades entre 11 y 16 años (M=13,16, DT=1,078) de los grados octavo, noveno y décimo de Educación General Básica de las Unidades Educativas (EGB) del sector público de las comunidades urbanas y rurales de los cantones Portoviejo, Santa Ana, 24 de Mayo y Junín de la provincia de Manabí. Como resultado obtuvo que la edad de inicio en la práctica de los videojuegos es de 9 años tanto en hombres y mujeres a través del teléfono, el uso les ayudo a relajarse en ambos sexos, juego más usado Fire Free, las horas dedicadas al videojuego es de 1 a 2 horas.

Bastidas (2020), realizo la tesis: *“Adicción al Internet e Inteligencia Emocional en Adolescentes: Unidad Educativa Juan Pablo II”- Ecuador*. Donde el objetivo fue: “determinar la relación que existe entre la Adicción al Internet y la Inteligencia Emocional; el enfoque teórico utilizado fue el cognitivo-conductual, la muestra trabajada corresponde a 146 estudiantes del periodo lectivo 2019-2020 del ciclo de bachillerato entre los 14 a 18 años”; la investigación fue realizada a través del enfoque cuantitativo de tipo relacional no experimental de corte transversal; para lo cual se aplicó los instrumentos de una encuesta sociodemográfica y dos instrumentos psicométricos , el Test de Adicción al Internet (IAT) de Kimberly Young y el Inventario de Coeficiencia Emocional completo de Bar-On ICE NA;

donde se obtuvo como resultado que existe una cantidad predominante del 63.7% en el rango normal de Adicción al Internet, y un 68.5% de Inteligencia Emocional promedio en la muestra, dando como resultado que existe una correlación entre las variables; donde mientras más tiempo utilices de manera adictiva el Internet mostraras menos Inteligencia Emocional.

Sánchez y Silveria (2019) En su investigación titulada: “*Prevalencia y Dependencia a los Videojuegos en una muestra de Adolescentes*”- México. En donde el objetivo es: “identificar la prevalencia y la dependencia a los videojuegos, el tipo de investigación que se realizó fue exploratorio y descriptivo, la muestra estuvo conformado por 185 jóvenes de edades entre 14 a 16 años”, para ello se aplicó el “Test de Dependencia a Videojuegos elaborado por Cholíz y Marco, 2011”; dando como resultado una prevalencia muy importante por parte de los adolescentes hacia la Dependencia a los Videojuegos; por lo que los datos revelan las siguientes cifras: 10.6% de los jóvenes reportan altos niveles de usabilidad; 11% jóvenes que presentan ansiedad o angustia cuando no están realizando esta actividad; 9.9% jóvenes que incrementan su tiempo de juego de manera significativa sin estar conscientes de ello; 12% jóvenes que presentan algún problema de interacción social debido a su subordinación a los videojuegos; 9.7% de jóvenes muestran una dificultad para decidirse en no jugar más, toda vez que no es adecuado, ni mucho menos obligatorio hacerlo.

Osa (2018) En su investigación titulada: “*Efectos de los Videojuegos en Adolescentes a nivel Emocional*”- España. Tuvo por objetivo: “Determinar qué efectos tienen los videojuegos en los adolescentes a nivel emocional, tanto los beneficios como los perjuicios”, el cual pueda permitir la búsqueda de una solución para disminuir en gran medida los efectos negativo o de alguna forma que los videojuegos tiene efectos positivos para la salud, a través de la revisión de distintas investigaciones internacionales se concluye: que el uso con mucha frecuencia de los videos juegos de acción, de horas prolongadas produce en las personas que juegan un sentimiento y comportamiento de frustración, hostilidad e ira; y estos a su vez llevan a ocasionar en las personas trastornos de ansiedad, depresión; además puede ocasionar incentivar en las personas que juegan videojuegos la adicción al consumo de sustancias toxicas, como drogas, alcohol, etc.

Amador (2018) En su investigación titulada: “*Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos Online*”- Argentina. Donde el objetivo general fue: “analizar la relación de la

agresividad y la impulsividad en usuarios de videojuegos online y no usuarios de videojuegos”, el tamaño de la muestra de estudio fue de 100 personas, en donde 50 personas pertenecían aquellos que juegan videojuegos de forma online y las otras 50 personas no juegan ningún juego. Para poder conocer los niveles de agresividad que presentan las personas, se utilizó el cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry de 1992; mientras que para la impulsividad se hizo uso de la Escala de Impulsividad 11 o también conocido como BIS 11, cuyo autor es Barratt en 1998. En cuanto a la metodología la investigación es de tipo aplicada, de escala cuantitativa, de tipo descriptivo correlacional; mientras tanto los datos primarios son cuasi experimentales, de diseño transversal. De los resultados se pudo conocer que el promedio de edad fue 23 a 25 años (DT-4,846 años; Md. = 22; Min. =18; Max. =36); concluyendo: que no existe diferencia significativa de agresividad e impulsividad entre las personas que juegan videojuegos online y aquellas personas que no juegan videojuegos, por lo que se confirmó la hipótesis de un inicio.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Artezano (2020) realizó la tesis: “*Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo – 2018*”. Donde el objetivo fue: “Determinar la incidencia de adicción en los adolescentes”, la metodología que se aplicó es el Método Científico, y mientras tanto el método específico que se utilizó fue el descriptivo, que permitió realizar las características y cualidades, del comportamiento y la conducta de las personas que tienen a los videojuegos; el tipo de estudio fue básica transversal y cuantitativa, el diseño fue descriptivo simple; el tamaño de la población fue de 2928 estudiantes, con una muestra de estudio de 340 estudiantes, el cual fue calculado a través de una fórmula de proporciones. Para la recolección de información se utilizó la técnica de la encuesta, con el uso del instrumento: “Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)”, “cuarta versión revisada (DSM-IV-TR)”. Resultados que se conoció fue: “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; y el nivel de 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

el30,7%”; en conclusión la incidencia de adicción a los videojuegos es alta en los escolares del Centro Educativo Mariscal Castilla.”

Vidal (2020) En su investigación titulada: “*Dependencia a Videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020*”. En donde el objetivo general es: “determinar la relación, a modo de correlación, entre la dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones públicas del distrito Carmen de la Legua, Callao, 2020”. En donde el tipo de estudio fue descriptivo correlacional, con un diseño de estudio no experimental – Corte transversal; en cuanto al tamaño de la muestra estuvo conformado por 215 escolares entre varones y mujeres, que se encuentran estudiando el 4to. y 5to., de secundaria; de las edades de 14 y de 18 años. Para recoger información se utilizó el instrumento de “Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)” que fue creado por Cholíz y Marco en 2011; además se utilizó el instrumento de “Cuestionario de Agresividad (AQ)”, fue diseñado por Buss y Perry en 1992. De los resultados hallados se pudo conocer que: existe correlación directa y significativa entre las variables “Dependencia a videojuegos y la agresividad, con un  $\rho=0,295$ ”. “De igual forma se conoció una correlación directa y significativa entre la dependencia a videojuegos y las dimensiones de la variable agresividad física ( $\rho=0,266$ ); la agresividad verbal ( $\rho=0,128$ ); la ira ( $\rho=0,201$ ) y la hostilidad ( $\rho=0,240$ )”. Finalmente se concluye que: se evidencio un nivel de correlación positiva, directa y significativa entre las dos variables en estudio.

Del Castillo y Quispe (2020) En su investigación: “*Inteligencia emocional y dependencia al celular en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa de Huancayo, 2020*”. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre inteligencia emocional y la variable dependencia del celular en estudiantes del nivel secundario; en cuanto al método general se hizo del método científico y en cuanto al método específico se utilizó la estadística descriptiva; mientras que la población de estudio estuvo conformado por 320 estudiantes; en donde el muestreo se realizó con el uso del muestreo probabilístico aleatorio estratificado; donde se obtuvo una muestra de 175 escolares, que tienen una edad de 12 a 17 años; a quienes se les aplicó el “Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE:NA (Forma Abreviada) de Ugarriza y Pajares y del Test de Dependencia al Móvil (TDM) de Cholíz y Marco”. Los resultados evidenciaron que el 79.4% de la muestra se ubica en nivel moderado de

inteligencia emocional y mientras que la otra variable se apreció que el 57.1% de la muestra tiene un nivel moderado. Desarrollando el estadígrafo se obtuvo una correlación inversa significativa ( $r_s = -.426$  y  $p = .000$ ), concluyendo que existe relación inversa entre inteligencia emocional y dependencia al celular.

Ccorimanya y Quispe (2019) realizaron la tesis: “*Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019*”. Tuvo como objetivo: “determinar la relación entre disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa antes mencionada”, en cuanto a la metodología usada fue el tipo correlacional, el diseño de investigación fue no experimental. En cuanto a la población en estudio estuvo conformado por 230 personas, donde se utilizó como instrumento de recolección de datos como cuestionario al inventario de evaluación FACE III y el Test de dependencia a los videojuegos de Cholíz y Marco. En la cual los resultados hallados nos indican que existe una relación entre ambas variables.

Campos y Juan de Dios (2016); en su investigación titulada: “*Los Videojuegos y su relación con la Inteligencia Emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL-2015*”. Tuvo como objetivo lo siguiente: “determinar el nivel de relación que existe entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL es negativa”. Donde el tipo de estudio fue correlacional y de corte transversal. El tamaño de la muestra fue de 26 estudiantes, el método de muestreo que se utilizó fue el muestreo no probabilístico. Los instrumentos que se utilizó fueron el cuestionario para las dos variables. En cuanto a la variable videojuegos se utilizó el test de Dependencia a videojuegos y para la variable inteligencia emocional el inventario del cociente emocional de Bar-On. Dicha investigación fue de diseño correlacional. Para realizar la contrastación de hipótesis se utilizó el estadígrafo de  $r$  Pearson. Como resultado final se concluye que los videojuegos influyen de forma negativa en la inteligencia emocional de los estudiantes.



## **2.2. BASES TEÓRICAS O CIENTÍFICAS**

### **2.2.1. Dependencia a Videojuegos**

#### **Definición:**

La dependencia a los videojuegos es el proceso de un manejo excesivo de los videojuegos involucrándose con el deterioro de su forma de vivir y los quehaceres diarios, que es desarrollada habitualmente por la persona que lo está utilizando, estos pueden ser desde niños, adolescentes o jóvenes; por lo tanto con estos juegos los adolescentes son más propensos a caer en una dependencia, toda vez que es expansivo y sin fin donde todos los usuarios tienen un gran número de actividades por realizar; claro está que estos videojuegos se dividen por etapas, iniciándose por la parte más fácil, con logros más rápidos para que así el adolescente se vaya involucrando más y más, hasta querer lograr terminar más niveles, con más dificultades e interviniendo la ansiedad de tener la necesidad de lograr ese objetivo de pasar al siguiente nivel, dejando así de lado su vida personal, familiar, laboral, etc. En donde se puede conocer la relación entre la Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional, donde el adolescente que este más tiempo en los videojuegos, su inteligencia emocional disminuye y viceversa.

“El videojuego es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora o consola; y dependencia es el estado de carácter permanente en que se encuentran las personas que, por razones derivadas de la edad, la enfermedad o la discapacidad, y ligadas a la falta o la pérdida de autonomía física, mental, intelectual o sensorial, precisan de la atención de otra u otras personas o ayudas importantes para realizar actividades básicas de la vida diaria o, en el caso de las personas con discapacidad intelectual o enfermedad mental, de otros apoyos para su autonomía personal”. (RAE,2021)

La terminología dependencia, está relacionada a la dificultad para oponerse a dar resistencia al realizar alguna actividad, ya que está motivada por un estímulo tentativo, lo cual puede ser perjudicial para la misma persona o como también para los que le rodean , es así que todas los sujetos que presenten algún estado de dependencia, poseen una sensación de tensión antes de llevar a cabo el acto, al realizar esa actividad experimentan una sensación de placer, lo cual conlleva a repetir la conducta. (DSM-IV,1995, p.181)

## Tipos de videojuegos:

### a. Según el número de jugadores:

- **Videojuegos individuales:** Donde la persona que participa del juego se enfrenta a personas que se encuentran controladas por las máquinas como es el juego de Mario Bros.
- **Videojuegos multijugador:** Son donde participan de dos a más personas que juegan en forma continua, se desarrolla los juegos en red y que deben tener conexión entre los participantes, pudiendo ser desde la misma computadora o de otra computadora que puede ser de forma colaborativa o competitiva.

### b. Según su temática:

- **Habilidades:** Están orientados a resolver problemas oculomotores, mini juegos o los juegos relacionados a la música que se aprende a controlar en poco tiempo, como por ejemplo el Tetris.
- **Simulación:** Vienen hacer los softwares que permiten el participante pueda interactuar de forma virtual una actividad real, como por ejemplo Nintendogs.
- **Deportivos:** Tienen como base la práctica del deporte están dentro de esta temática los videojuegos de fútbol o baloncesto.
- **Combate:** En esta temática encontramos a dos jugadores o más que pelean como son las peleas de artes marciales, con el uso de armas, o del cuerpo, un ambiente, en este videojuego prima la habilidad y los reflejos, también fomenta el trabajo en equipo en aquellos que son multijugadores.
- **Plataformas:** En estos videojuegos el objetivo principal es vencer las diversas plataformas que se presentan recorriendo obstáculos, teniendo como límite un tiempo estipulado, como ejemplo podemos hablar a Sonic Team.
- **Aventura:** Aquí prima la resolución de los problemas sobre la acción; siendo aquellos juegos para la adquisición de información, con la ayuda de la observación, para hacer uso en la resolución de retos, por ejemplo, el videojuego The Secret of Monkey Island.
- **Estrategia:** En estos videojuegos es necesario utilizar conocimientos de tácticas, planificación y estrategias, como por ejemplo Starcraft.
- **Juegos de mesa:** Simulan los juegos de mesa de forma digital.

### **Causas:**

Según Wikipedia, (2021), “de acuerdo con algunos estudios, algunas de las causas por las que las personas pueden caer en esta adicción” son los siguientes:

- Por problemas sociales o de familias.
- La depresión en las personas
- Ofrecimiento de recompensas al término de un juego de videojuegos.
- La existencia de feedback, de forma inmediata cuando se realiza acciones, los cuales hacen una experiencia única durante el desarrollo de los videojuegos.
- Normalmente los juegos que producen adicción en las personas se dan de formar gradual el nivel de dificultad, el cual pone al jugador en expectativa cada vez más importante.
- Siendo estos juegos los que producen niveles altos de ansiedad y en algunas puede causar depresión al no poder ganar un juego.
- Mantiene una sensación de dominio.
- Enseña una relación de dificultad, habilidad y objetivos.

### **Consecuencias:**

Según Wikipedia (2021), “las principales consecuencias de la adicción a los videojuegos se relacionan a problemas personales” siendo estos:

- La perturbación de la organización se da de forma temporal y diaria.
- Se interfieren con las otras actividades diarias.
- Produce en las personas discusiones y problemas familiares de pareja.
- Se produce la disminución del rendimiento académico en las personas con adicción.
- Se abandona las otras actividades que se realizaba muy a menudo.
- Se produce un aislamiento social en la persona adictiva.

Se ha podido apreciar que la adicción a los videojuegos produce en la persona algunos padecimientos físicos o trastornos psicológicos siendo estos:

- La depresión
- La ansiedad
- Los cambios de humor en todo momento
- Cuando se irrita

- Trastorno de sueño
- Trastorno alimenticio
- La deshidratación en la persona
- Dolores de cabeza de forma constante
- Se origina el Síndrome del Túnel carpiano

### **Teorías de la dependencia a videojuegos:**

- Según Chóliz y Marco (2011), “la adicción o dependencia a los videojuegos es uno de los principales problemas que ocasiona el uso desadaptativo, desmesurado y compulsivo progresivamente de las denominadas nuevas tecnologías”; por lo que a la persona le resulta difícil abandonarlo, haciendo uso de ello por cada vez más tiempo y frecuencia, generando problemas en su vida personal, familiar y social. Dentro de los videojuegos existe un incentivo para que la persona siga realizando el juego, se puede mencionar que las características que hacen al incentivo son los escenarios atractivos, organización por niveles de dificultad desde lo más simple hasta lo más complejo, por lo que el deseo de competencia se hace cada vez más elevado ya que les produce una sensación de querer más, presentan contenidos fascinantes la cual generan una sensación de superioridad o de poder y autodeterminación, por ultimo podemos encontrar la destreza y dificultad, estos están encadenados a la atracción de quedarse más tiempo delante de las consolas u ordenadores.

Por otro lado, también menciona que existen un par de características que promueven de manera clara el incremento de tiempo dado a los videojuegos; uno de ellos es el incremento de autoestima y la otra es la sensación de dominio por lo que el videojuego en si eleva el autoconcepto personal, permitiéndose así mismo o con los demás manifestar sus destrezas adquiridas en el videojuego. Los contenidos, las características motivacionales, el uso compulsivo, todos estos en conjunto pueden llegar a generar placer y de ahí derivándose a la dependencia a los videojuegos.

### **Criterios para la dependencia a videojuegos:**

Refieren que se realiza una valoración de esta dependencia, debemos entender que ésta tiene que cumplir varios criterios que nos podrán ayudar a determinar bajo una clasificación del manual diagnóstico, por ello el ambiente acerca de depender de

los videojuegos viene hacer una adicción que se produce en el comportamiento, no pudiendo permitir estudiar mediante un tema netamente orgánico, biológico o químico, puesto que esta es considerada una dificultad psicológica, ya que se encuentran afectados dentro de ella la motivación, percepción, memoria y otros; pero este tipo de adicción no es del todo menos grave, ya que tiene relación o semejanza con la drogodependencia.

Dentro de aquellos criterios para la dependencia a los videojuegos podemos encontrar los siguientes:

- Tolerancia: cada vez se necesita jugar durante más tiempo, o más juegos. No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo.
  - Abstinencia: malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar.
  - Se juega más de lo que se pretendía inicialmente.
  - Deseo por dejar de jugar; pero no poder dejarlo.
  - Emplear excesivo tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que llegan a interferir sus actividades cotidianas.
  - Dejar de hacer otras actividades por jugar más.
  - Seguir jugando a pesar de saber que lo perjudica.
- Para Artezano (2020), “las tecnologías como la 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 adictiva. También es una práctica de elección libre, que conlleva a un entretenimiento sano; sin embargo, al hacer el uso abusivo de ellos, provoca una conducta adictiva que absorbe profundamente a quienes la practican de manera excesiva” (p. 36).
  - Chirinos (2019), “menciona que la adicción a los videojuegos es la dependencia mental y física de manera excesiva generada por los mismos que ocupa gran cantidad

de tiempo en la vida de niños, adolescentes y jóvenes, hasta el punto de cruzarse con aspectos de la vida personal y actividades diarias” (p. 42).

- Griffiths (2005), “menciona que la investigación en el área de la adicción a los videojuegos necesita sustentarse entre cuestiones fundamentales cómo ¿qué es la adicción? ¿existe la adicción a los videojuegos? y si existe adicción a los videojuegos, ¿a qué es adicta realmente la persona? La primera cuestión sigue siendo un aspecto muy debatido entre los psicólogos dentro del campo de las adicciones, así como en otras personas que trabajan en otras áreas”.

El autor ha definido por más de muchos años el comportamiento de adicción como cualquier forma de conducta, el cual se caracteriza por todos los componentes importantes de adicción. El planteamiento del autor señala que cualquier comportamiento que cumpla estos seis criterios es definido operacionalmente como la adicción, siendo la adicción a los videojuegos:

- a. La prominencia: Se da cuando el juego es la actividad más importante de su vida diaria. Tal es el punto de importancia, que cuando la persona así no este jugando, pero está pensando en la próxima vez que jugará.
- b. Los cambios de estado de ánimo, son aquellas experiencias subjetivas, de las que la persona informa como la consecuencia de involucrarse con los videojuegos y convirtiéndose en una estrategia de afrontamiento.
- c. La tolerancia: Es cuando la persona necesita más tiempo para jugar, que el tiempo que dispuso para jugar le queda corto.
- d. Los síntomas de abstinencia: Vienen hacer los estados de emoción o aquellos efectos negativos que produce en la persona cuando se deja de jugar, como estar molesto, aburrido, con ira, comportamientos desagradables en la persona.
- e. Los conflictos: Es cuando la persona tiene conflictos sociales con su familia, ya que ello no le dejan estar todo el tiempo en el videojuego. Teniendo conflictos en los estudios, centro laboral, en su vida cotidiana.
- f. Las recaídas: Se da cuando existe una tendencia de querer volver de forma repetida a volver a jugar nuevamente con el videojuego, cuando se encuentran solos.

En cuanto a lo señalado por los autores, podemos considerar que la dependencia que tiene la persona de los videojuegos es aquel problema psicológico ya que afectará automáticamente a sus emociones, restringiendo la visualización de sus habilidades sociales, su autoestima, autonomía personal, el dialogo y convivencia con su familia y la sociedad; generando problemas significativos en el adolescente.

### **2.2.2. Inteligencia Emocional**

#### **Definición:**

Bar-On (1997) “define la inteligencia emocional como un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio. Como tal, nuestra inteligencia no-cognitiva es un factor importante en la determinación de la habilidad para tener éxito en la vida, influyendo directamente en el bienestar general, y en la salud emocional. Sobre la base de este concepto, Bar-On construye el inventario de conocimiento emocional (I-CE), siendo necesario presentar el marco de trabajo conceptual de éste”. (Ugarriza, 2001, p.131)

#### **Modelos de Inteligencia Emocional:** (García y Giménez, 2010)

En cuanto a los modelos mixtos, entre los importantes autores tenemos a Bar-On (1997) y Goleman (1995 a y b). siendo estos aquellos de control de las emociones, los impulsos, la tolerancia ante la frustración, la motivación, el manejo del estrés, la amistad, el asertividad, la confianza y/o la persistencia.

- Bar-On (1997), refiere que, en su investigación que realizó el año 1988, que lleva por título: “*The developmnet of a concept of psychological well-being*”, que en español refiere lo siguiente “El desarrollo de un concepto de bienestar psicológico”, en la cual sostiene que “la base de sus posteriores formulaciones sobre la inteligencia emocional (Bar-On) y su medida a través del inventario EQ-I (*Bar-On Emotional Quotient Inventory*)”.

Donde el modelo se encuentra conformado por diversas características: los componentes intrapersonales, el componente de estado de ánimo, el componente

interpersonal, el componente de adaptabilidad y finalmente el componente de manejo de estrés.

El componente Intrapersonal (CIA)

Es el área que reúne los siguientes componentes:

- **La comprensión de emociones de sí mismo (CM):** Señala sobre la habilidad para percatarse y comprender las emociones, sentimientos, diferencias y saber el por qué.
- **El asertividad (AS):** Es la forma de expresar los sentimientos, las creencias y los sentimientos, sin la necesidad de dañar los sentimientos de las demás personas; defendiendo nuestros derechos de una forma no destructiva.
- **El autoconcepto (AC):** Es la habilidad para respetar, aceptar y comprenderse a sí mismo, aceptándonos nuestros aspectos negativos y positivos.
- **La autorrealización (AR):** Es aquella habilidad para realizar acciones y actividades que realmente nos hace feliz, donde podamos disfrutarlo al hacerlo.
- **La Independencia (IN):** Es la habilidad que nos permite autodirigirnos, sintiéndonos seguro de nosotros mismos, tener confianza en que nuestras decisiones son las correctas.

**Los componentes Interpersonales (CIE)**

Es el área que reúne las siguientes componentes:

- **La empatía (EM):** Es la habilidad que sirve para poder percatarse, aprender y comprender los sentimientos que tienen las personas.
- **Las relaciones Interpersonales (RI):** Viene hacer aquella habilidad para mantener y establecer aquellas relaciones que se desarrollan de forma mutua de forma satisfactoria, que se caracteriza por una cercanía emocional e íntima.
- **La responsabilidad Social (RS):** Es la forma de poder demostrarse a si mismo, como una persona apoya, coopera y contribuye dentro de su grupo social.

**Componente de adaptabilidad (CAD)**

Las áreas que forma parte de las siguientes componentes son:



- **La solución de problemas (SP):** Es la habilidad para poder definir e identificar los problemas y luego implementar soluciones.
- **La prueba de la Realidad (PR):** La habilidad para poder evaluar la correspondencia entre lo que podemos experimentar y lo que es real existe (subjetivo y objetivo).
- **La Flexibilidad (FL):** La habilidad para realizar algún manejo del control de nuestros pensamientos, emociones, y conductas, frente a una condición cada vez más cambiante.

### **Los componentes del Manejo de Estrés (CME)**

- **La tolerancia al Estrés (TE):** Tener la habilidad para soportar eventos adversos, frente a situaciones estresantes y las fuertes emociones, enfrentando de forma activa y pasiva ante una situación de estrés.
- **El Control de los Impulsos (CI):** contar con la habilidad para poder resistir o calmar los impulsos, saber controlar nuestras emociones.

### **Los componentes del Estado de Ánimo en General (CAG)**

- **La felicidad (FE):** Tener la habilidad para poder disfrutar de nuestra vida que llevamos, expresar nuestra alegría, sentirse alegre con las actividades que realizamos.
  - **El Optimismo (OP):** Mantener una actitud siempre positiva y ganadora, aunque estamos pasando por momentos difíciles.
- Goleman (1995), “este autor menciona que aparte del coeficiente intelectual tenemos la existencia de un cociente emocional (CE) y este cociente no se opone al cociente intelectual (CI) clásico antes mencionado, sino que ambos se complementan por el mismo hecho de que uno se abarca a la parte intelectual y la otra a la parte emocional”.  
Componentes de la Inteligencia Emocional según Goleman:
    - La conciencia de una persona (Self-awareness): Viene hacer aquella conciencia que se tiene de uno mismo, aquellos estados de ánimo que pueden fluir de diferente manera a partir de sus estados de ánimo

- La Autorregulación (*Self-management*), es aquel control que tenemos de nuestros estados de ánimo, de los impulsos internos por cualquier circunstancia que atravesamos.
  - Motivación (*Motivation*). Son un conjunto de situaciones emocionales que nos ayudan, o contribuye con el logro de todas nuestras metas y objetivos.
  - Empatía (*Social-awareness*). A este apartado lo podemos entender nuestras acciones, sentimientos, las necesidades que tenemos en nuestro entorno, dicho de otra manera, el comportamiento que tenemos hacia una persona.
  - Habilidades sociales (*Relationship management*). Son las capacidades que tenemos las personas para entablar una amistad vertiendo siempre frases de aliento a las personas que nos rodean.
- Según Salovey y Mayer (1997), señala que el modelo de inteligencia emocional ha sido reformulado en sucesivas ocasiones desde que en 1990 introdujeran la empatía como componente. Las habilidades incluidas en el modelo son las siguientes:
    - La percepción emocional
    - La facilidad en demostrar las emociones del pensamiento
    - La comprensión de las emociones
    - La dirección de sus emociones
    - La regulación flexiva de sus emociones e incentivar el crecimiento personal.

**Modelos que hacen referencia a la Inteligencia Emocional:** Estos modelos revisados a continuación también hacen mención a la Inteligencia Emocional, estos autores mencionan componentes de habilidad, personalidad, y demás factores que aportan al desarrollo personal, que en mucho de estos casos fueron creados ad hoc, esto quiere decir que se realizó especialmente con un fin determinado la cual es de enfatizar favorablemente la inteligencia emocional como parte de nuestro desarrollo en la vida.

- Modelo de Cooper y Sawaf (1997), “para ellos la inteligencia emocional se encuentra dividida en cuatro soportes básicos basándolo la Inteligencia Emocional en el ámbito empresarial”

Como lo podemos observar a continuación: la alfabetización de las emociones, la agilidad de las emociones, la profundidad en las emociones y la alquimia de las emociones.

- Modelo de Boccardo, Sasia y Fontenla (1999), “para ellos la inteligencia emocional se dividen en áreas las cuales fueron divididas” de la siguiente manera: El autoconocimiento de las emociones, el control de las emociones, la automotivación, el reconocimiento en las emociones ajenas y la habilidad para las relaciones de forma interpersonal.
- Modelo de Elías, Tobías y Friedlander (1999), “para estos autores la inteligencia emocional se concentra en cinco componentes donde se pueden visualizar los distintos espacios” como lo visualizamos a continuación: siendo conscientes de nuestros propios sentimientos y de los demás personas, al momento de mostrar la empatía, comprendiendo los puntos de vista de los demás, haciendo frente a los impulsos, planteando objetivos de forma positiva y los planes para alcanzar, la utilización de las habilidades sociales.
- Modelo Rovira (1998), “este autor hace mención a una aportación muy importante para la inteligencia emocional donde nos habla de las habilidades como componentes” vistos de la siguiente manera: Cuando se reconozca las propias emociones, sentimientos, tener la capacidad para expresarlo, la empatía, toma de decisiones, motivación e ilusión en todo momento, teniendo una autoestima bien definida, siendo capaz de superar las dificultades y adversidades, integrando las polaridades.

Ante el presente estudio sobre la inteligencia emocional, podemos mencionar que los niveles de esta variable varían según los porcentajes obtenidos en la investigación obteniendo un 37.6% de alta inteligencia emocional, el 29.4% de estudiantes tiene un moderado nivel, 21.2% un nivel bajo y el 11.8% de estudiantes tiene una inteligencia emocional muy bajo.

## 2.3. MARCO CONCEPTUAL

### 2.3.1. Dependencia a Videojuegos

En la actualidad se considera que existe suficiente evidencia empírica, clínica y científica (Griffiths, 2000) “de que el juego en exceso contribuye a una actividad que puede convertirse en problemática” (Tejeiro y Bersabé, 2002) y “en algunos casos adictiva” (Griffiths, 2008a), “especialmente en juegos *online* en los que se trata de una actividad expansiva sin fin, en la que las posibilidades de acción son innumerables (Chappell, Eatough, Davies y Griffiths)”. (Citado por Chóliz y Marco, 2017, p. 58).

✓ **Abstinencia:**

“Es la dimensión más relevante de este cuestionario y hace referencia al malestar que provoca tanto la interrupción del uso de los videojuegos como el poder pasar un tiempo sin utilizarlos”. (Chóliz y Marco, 2013)

✓ **Abuso y tolerancia:**

“Refleja una de las características más significativas del trastorno de dependencia, que es la de consumir 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”. (Chóliz y Marco, 2013)

✓ **Problemas ocasionados por los videojuegos:**

“Hace referencia a las consecuencias perniciosas que tiene jugar demasiado, especialmente en las relaciones interpersonales (familiares y sociales), así como en la perturbación de hábitos saludables, como la pérdida de sueño, patrones de comida inadecuados, etc.” (Chóliz y Marco, 2013)

✓ **Dificultad en el control:**

“Se refiere a la dificultad que se experimente, tanto para dejar de jugar una vez que está inmerso en el videojuego, como por el hecho de que muchas circunstancias le provocan un deseo irrefrenable de iniciar un juego”. (Chóliz y Marco, 2013)

### 2.3.2. Inteligencia Emocional

BarOn (1997), “cuando hablamos de inteligencia emocional podemos decir que es un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y también de destrezas que en muchas ocasiones influyen en nuestra habilidad para adaptarnos a la realidad y enfrentar las diversas demandas que nos depara el camino de vida y por otro lado también nos ayuda a enfrentar las presiones del medio”. (Citado por Ugarriza, 2001, p. 131).

✓ **Intrapersonal:**

“Dentro de este componente encontramos la comprensión emocional de sí mismo, el asertividad, el autoconcepto, la autorrealización e independencia para autodirigirse y sentirse seguro de sí mismo”. (Ugarriza, 2001, p. 133).

✓ **Interpersonal:**

“Esta área reúne a la empatía, las relaciones interpersonales y la responsabilidad social para demostrarse a sí mismo como una persona que coopera, contribuye y es miembro constructivo del grupo social”. (Ugarriza, 2001, p. 133).

✓ **Manejo de estrés:**

“La tolerancia al estrés y el control de impulsos son habilidades para resistir y postergar un impulso o tentación para actuar y controlar nuestras emociones”. (Ugarriza, 2001, p. 134).

✓ **Adaptabilidad:**

“En este componente se puede visualizar la solución de problemas, prueba de la realidad y la flexibilidad para realizar ajustes adecuados a nuestras emociones, pensamientos y conductas a situaciones y condiciones cambiantes”. (Ugarriza, 2001, p. 134).

✓ **Impresión positiva:**

“La felicidad y optimismo son habilidades para sentirse satisfecho y ver el aspecto más brillante de la vida y mantener una actitud positiva, a pesar de la adversidad y los sentimientos negativos”. (Ugarriza, 2001, p. 134).

## CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES

### 3.1. HIPÓTESIS GENERAL

- **Ha:** Existe relación significativa inversa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- **Ho:** No existe relación significativa inversa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.

### 3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- **Ha1.** Existe relación significativa inversa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- **Ho1.** No existe relación significativa inversa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- **Ha2.** Existe relación significativa inversa entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- **Ho2.** No existe relación significativa inversa entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- **Ha3.** Existe relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- **Ho3.** No existe relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.

- **Ha4.** Existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.
- **Ho4.** No existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.”

### 3.3. VARIABLES

- **V1. Dependencia a Videojuegos**

- ✓ **Definición conceptual:**

“Los videojuegos se han vuelto una de las formas favoritas para ocupar el tiempo libre en los adolescentes, pero esto no solo conlleva a un problema, conlleva a múltiples problemas, la práctica compulsiva y desmesurada; tanto así que, al adolescente le resulta difícil de abandonarlo” (Cholíz y Marco, 2011)

- ✓ **Definición operacional:**

La variable Dependencia a Videojuegos fue medido con la ayuda del “Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco”; en la que podemos encontrar cuatro dimensiones con las que se trabajó: “Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y la dificultad de control”. El Test está compuesto de 25 ítems, con categoría de calificación: muy alto, nivel alto, medio y nivel bajo, en las cuales se observó el nivel de dependencia que presenta el individuo en cuanto al uso de videojuegos.

- **V2. Inteligencia Emocional**

- ✓ **Definición conceptual:**

“La Inteligencia Emocional es un conjunto de capacidades no cognitivas donde podemos visualizar las habilidades emocionales, personales y sociales donde todas estas habilidades se encuentran entrelazadas para que de esta manera podamos ver en qué nivel podemos interactuar con la sociedad y de qué manera estamos expresando nuestras emociones atendiendo a las

demandas y presiones de la vida cotidiana, de esta forma determinará nuestra habilidad para triunfar y tener éxito” (Bar-On, 2006)

✓ **Definición operacional:**

Esta variable fue evaluada a través del “Inventario de la Inteligencia Emocional de Bar-On ICE: NA en niños y adolescentes en su forma abreviada que fue adaptado al contexto peruano por Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares del Águila (2004)”; “donde se pudo encontrar cuatro dimensiones para trabajar: Intrapersonal, interpersonal, manejo de estrés y adaptabilidad y una escala de impresión positiva; el Test consta de 30 preguntas, con sus alternativas de: muy rara vez, rara vez, a menudo y muy a menudo.



## **CAPÍTULO IV METODOLOGÍA**

### **4.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

El método que se utilizó para esta investigación fue el científico general; se les denomina así porque, estos métodos, se pueden aplicar en todas las ciencias. (Ñaupas, Valdivia, Palacios y Romero, 2013, p. 178). “Por otro lado, el método científico implica la implementación sistemática de una serie de procedimientos que permitan establecer proposiciones generales de carácter teórico en relación al estudio y el protocolo para que una vez dispuestos de forma lógica y ordenada, sea susceptible de contrastación empírica a través de la aplicación de los procesos metodológicos previamente establecidos”. (Pulido, 2015, p. 1142).

Como metodología específica se utilizó el método general de descriptivo y correlacional, toda vez que mide el grado de asociación que existe en las variables de estudio (Tam, Vera y Oliveros, 2008, p. 149) “a través de encuestas u otros instrumentos, que ayuden a recoger datos de la población elegida como muestra”. (Sánchez, Reyes Mejía, 2018).

### **4.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El tipo de estudio fue de tipo básico, que también se le puede conocer como pura, sustantiva o fundamental (Marroquín, 2012); “este tipo de investigación tiene como objetivo mejorar el conocimiento *per se* (por sí, mismo), más que generar resultados o tecnologías que beneficien a la sociedad en el futuro inmediato. Este tipo de investigación es esencial para el beneficio socioeconómico a largo plazo, pero como se mencionó antes, no es normalmente aplicable directamente al uso tecnológico”. (Tam, Vera y Oliveros, 2008, p. 146).

### **4.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

La investigación fue desarrollada en el nivel relacional la cual tiene como objetivo establecer el grado de relación estadística que hay entre dos variables en estudio.

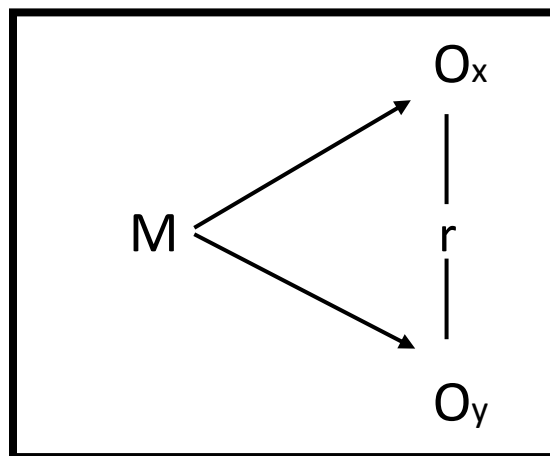
“La característica más importante en este nivel relacional es que posee el análisis de dos variables ya que todo el análisis estadístico que desarrollamos en el nivel relacional es bivariado, con datos numéricos por lo que se trabaja con la prueba de correlación de R de

Pearson. Existe una confusión frecuente entre el término relacional y correlacional; la relación corresponde a un nivel investigativo y la correlación es un procedimiento estadístico”. (Unknown, 2016)

#### 4.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

“El diseño identificado para esta investigación fue no experimental, descriptivo correlacional y de corte transversal la cual se centró en no manipular las variables y la información obtenida tal y como se encontró en la realidad, ya que los datos se recolectan en un tiempo determinado; estableciendo la relación que existe entre dichas variables”. (Sánchez y Reyes, 2009)

Diagrama a utilizar:



Donde:

- **M** = Son los estudiantes que se han utilizado como muestra; que en este caso representan los estudiantes de la Institución Educativa Pascual Saco Oliveros – Ayacucho – 2021.
- **O<sub>x</sub>** = Observación de nuestra variable N° 1; Dependencia a Videojuegos
- **O<sub>y</sub>** = Observación de nuestra variable N° 2; Inteligencia Emocional
- **r** = Relación que existe entre las dos variables; dependencia a videojuegos e inteligencia emocional.

#### 4.5. POBLACIÓN MUESTRA

#### **4.5.1. Población**

“La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones que según su tamaño varían entre dos tipos de población (finita e infinita).” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 174)

La población puede ser según su tamaño de dos tipos: (Castro, 2003, p. 75)

- Población finita: Cuando el número de elementos que la conforman es finito, por ejemplo, el número de alumnos de un centro de enseñanza, o grupo clase.
- Población infinita: Cuando el número de elementos que la forman es infinito, o tan grande que pudiesen considerarse infinitos, como por ejemplo si se realiza un estudio sobre los productos que hay en el mercado. Hay tantos y de tantas calidades que esta población podría considerarse infinita.”

La población finita que se estudió estuvo constituida por 109 estudiantes de sexo masculino y femenino de los grados de 1ro, 2do, 3ro, 4to y 5to del nivel secundaria de la Institución Educativa Pascual Saco Oliveros – Ayacucho – 2021, ubicado en Av. Mariscal Cáceres N° 1415; estudiantes que oscilan entre 11 años a 18 años de edad.

#### **4.5.2. Muestra:**

“Define como muestra, el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada.” (Tamayo y Tamayo, 2006, p. 176).

Para la presente investigación se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado, teniendo como muestra a 85 estudiantes de educación secundaria, por lo que la mencionada muestra no depende de la probabilidad sino, por las limitaciones u otros hechos presentados en la realización.

#### **Criterios de inclusión:**

- Alumnos matriculados en el año escolar 2021, con edades entre 11 y 18 años de edad, según nómina de matrícula.
- Alumnos que aceptaron realizar las encuestas vía Google Forms.

- Alumnos que asistirán y realizarán la evaluación virtual debidamente; como se estipula en las indicaciones de cada instrumento.

**Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que cuando se aplicó el cuestionario no se encontraban empadronados en el periodo académico 2021, según la nómina de matrícula.
- Alumnos que no desean ingresar a la participación de la investigación y por ende los que no dieron su consentimiento.
- Todos los alumnos que no se encuentran comprendidos de 11 años a 18 años.
- Alumnos que no ingresaron al link de la evaluación que por motivos de pandemia se realizará virtualmente.

#### **4.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**Técnicas:**

“Para medir la primera variable Dependencia a videojuegos se empleó la técnica observación indirecta para la recolección de datos, debido a la situación que estamos atravesando en estos meses sobre la pandemia, la cual no nos permitió estar presente en el momento de la recolección de datos; adicionalmente a ello se utilizó la encuesta, técnica que nos ayudó a la recopilación de información”. (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018).

**Instrumentos:**

Viene a ser cualquier recurso que el investigador hace uso para realizar la recolección de datos o información, pudiendo ser cuantitativa o cualitativa o también mixtas.

Para la recopilación de datos se utilizó dos instrumentos validados y confiables:

- Para la primera variable, “se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) creado por Cholíz y Marco (2011), el TDV es un instrumento diagnóstico de la dependencia a videojuegos, basados en los principales principios diagnósticos del trastorno de dependencia a sustancias del Manual Diagnóstico y Estadísticos de los Trastornos Mentales en su cuarta versión revisada (DSM-IV-TR) de la *American Psychiatric Association* (APA). Consta de 25 ítems.” (Cholíz y Marco,2017).

## FICHA TÉCNICA

### TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

<b>Nombre de la prueba</b>	: Test de dependencia a Videojuegos (TDV)
<b>Autores</b>	: Mariano Cholí y Clara Marco
<b>País de origen</b>	: España
<b>Adaptado al Perú</b>	: Salas Blas, Edwin y Merino Soto, Cesar
<b>Año de adaptación</b>	: 2017
<b>Nº de ítems</b>	: 25 ítems
<b>Tipo de aplicación</b>	: Individual y colectiva
<b>Ámbito de aplicación</b>	: entre 11 a 18 años
<b>Tiempo de duración</b>	: 15 a 20 minutos aprox.
<b>Dimensiones</b>	: Cuenta con 04 dimensiones: (Abstinencia – Abuso y Tolerancia – Problemas Ocasionados por los Videojuegos - Dificultad en el control).

#### Breve descripción

El objetivo de este test es de medir la Dependencia a los Videojuegos de los adolescentes a través de las cuatro dimensiones que presenta el test: dimensión número uno ABSTINENCIA, consta de 10 ítems entre las cuales están (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25); dimensión número dos ABUSO Y TOLERANCIA, consta de 05 ítems entre las cuales encontramos (1,5,8,9,12); dimensión número tres PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS, consta de 04 ítems (16,17,19,23) y por último la dimensión número cuatro DIFICULTAD DE CONTROL, constituye de 06 ítems (2,15,18,20,22,24); obteniendo un total de 25 ítems, con una escala valorativa tipo Likert (es un método de

medición utilizado por los investigadores con el objetivo de evaluar la opinión y actitudes de las personas (QuestionPro,2021)) que va en ascenso de **totalmente en desacuerdo (1), en desacuerdo (2), normal (3), de acuerdo (4) y totalmente de acuerdo (5)**.

### **Validez:**

La validez de constructo del cuestionario quedó determinada por medio del método de extracción de los factores a través del método de Componentes Principales y para realizar la rotación se empleó el método de Normalización de Promax con un valor de Kappa = 4. El contraste de esfericidad de Bartlett ( $\chi^2 (300) = 5619,406$ ;  $p < 0.001$ ) reveló que se puede rechazar la hipótesis nula de que las variables utilizadas en el análisis no se correlacionan en la población de la que se ha extraído la muestra; lo cual permite considerar a la matriz de correlaciones adecuada para la factorización. Asimismo, la medida de adecuación muestral de Keiser-Meyer-Olkin (KMO=0.95), también indicó que la matriz de correlaciones es adecuada para el análisis. (Salas y Merino, 2017, p. 9)

### **Confiabilidad:**

“Se halló que las estimaciones producidas desde la teoría clásica del test y desde el modelamiento de ecuaciones fueron altamente similares, hecho que sugiere la homogeneidad de los ítems puede satisfacer el modelo *tau-equivalente*, y calcular válidamente el coeficiente”. (Salas y Merino, 2017, p. 9)

- “Para la segunda variable se utilizó la forma abreviada la cual consta de 30 ítems, cuatro dimensiones y una escala de impresión positiva; el Inventario Emocional BarOn ICE:NA en niños y adolescentes, cuyo autor principal es el psicólogo Reuven BarOn uno de los principales pioneros e investigadores en la Inteligencia Emocional. La adaptación en Perú se hizo por Nelly Ugarriza y Liz Pajares en el año 2001, quienes nos dan a conocer la forma completa y abreviada”. (Del Castillo y Quispe, 2020, p.58).

## FICHA TÉCNICA

### INVENTARIO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BarOn ICE:NA

(Forma abreviada)

<b>Nombre original</b>	: EQi-YV BarOn Emotional Quotient Inventory
<b>Autor</b>	: Reuven BarOn
<b>Procedencia</b>	: Toronto, Canadá
<b>Adaptación peruana</b>	: Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares Del Águila
<b>Año</b>	: 2004
<b>Forma</b>	: Abreviada
<b>Nº de Ítems</b>	: 30 Ítems
<b>Administración</b>	: Colectiva Individual
<b>Duración</b>	: Sin límite de tiempo (Forma abreviada de 10 a 15 min.)
<b>Aplicación</b>	: Niños y adolescentes entre 7 y 18 año
<b>Calificación</b>	: Computarizada y manual
<b>Significación</b>	: Evaluación de las habilidades emocionales y sociales.
<b>Tipificación</b>	: Baremos peruanos
<b>Usos</b>	: Educativo, clínico, jurídico, médico, y en investigación. Son usuarios potenciales aquellos profesionales que se desempeñan como psicólogos, psiquiatras, médicos, trabajadores sociales, consejeros, tutores, y orientadores vocacionales.
<b>Materiales</b>	: Cuestionario de forma abreviada, perfiles, calificación computarizada, lápiz y borrador.
<b>Dimensiones</b>	: Cinco dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Intrapersonal</li> <li>▪ Interpersonal</li> <li>▪ Manejo del estrés</li> <li>▪ Adaptabilidad</li> <li>▪ Escala de impresión positiva</li> </ul>

### **Breve descripción**

Tiene como objetivo el de medir la Inteligencia Emocional en niños y adolescentes de 07 a 18 años de edad utilizando sus cinco dimensiones: Intrapersonal (ítems 2,6,12,14,21,26); interpersonal (ítems 1,4,18,23,28,30); manejo de estrés (ítems 5,8,9,17,27,29); adaptabilidad (ítems 10,13,16,19,22,24) y la escala de impresión positiva (ítems 3,7,11,15,20,25); haciendo un total de 30 ítems, con una escala valorativa de tipo Likert de (1) muy rara vez, (2) rara vez, (3) a menudo, (4) muy a menudo.

### **Validez:**

La evaluación de la estructura factorial de un instrumento permite a los usuarios potenciales determinar si los factores tienen sentido conceptual. De allí que este tipo de análisis es parcialmente relevante para la validación del constructo. Esta sección examina la estructura factorial de las formas completas y abreviadas del BarOn ICE:NA. El primer enfoque resume el trabajo analítico factorial que involucra la aplicación de procedimientos estadísticos para examinar la estructura del inventario. Un segundo enfoque examina la intercorrelaciones entre las escalas para ver si reúnen las expectativas teóricas. (Ugarriza y Pajares, 2005, p. 40).

### **Confiabilidad:**

El propósito de estudiar la confiabilidad es examinar en qué medida las diferencias individuales de los puntajes en un test pueden ser atribuidas a las diferencias “verdaderas” de las características consideradas. “En el extranjero BarOn y Parker (2000) realizaron un estudio de sobre cuatro tipos de confiabilidad: consistencia interna, media de las correlaciones inter-ítem, confiabilidad test – retest, y además establecieron el error estándar de medición/predicción, que se presentan de modo detallado en el *Manual Técnico de la prueba original*. En esta investigación se ha procedido a realizar el mismo análisis, exceptuando la confiabilidad del test – retest. Cabe mencionar que en el trabajo de BarOn y Parker (2000) el retest efectuado en una muestra de 60 niños cuya edad promedio fue 13.5 años, reveló la estabilidad del inventario, oscilando los coeficientes entre .77 y .88 tanto para la forma completa como para la abreviada. En cambio, en las muestras normativas peruanas,



además de los efectos del sexo y los grupos de edad, se ha procedido a examinar también los efectos de la gestión y los grupos de edad”. (Ugarriza y Pajares, 2005, p. 35).

#### **Validez de los instrumentos utilizados:**

Estos instrumentos tanto el test de Dependencia a Videojuegos y el Inventario de Inteligencia Emocional fueron contextualizados a la región de Ayacucho para su debido desarrollo en la población ayacuchana; por lo que antes de realizar el desarrollo de los dos instrumentos a la población total, se realizó inicialmente a una muestra de 20 estudiantes a los cuales se les aplicó los instrumentos de las variables; estos instrumentos fueron revisados y validados por Juicio de Expertos, posterior a ello se realizó la confiabilidad y validez del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), obteniendo un Alfa de Cronbach de ,960 la cual menciona que es una confiabilidad aceptable; en cuanto a la fiabilidad y validez del Inventario de Inteligencia Emocional de Bar-On ICE se obtuvo un Alfa de Cronbach de ,834 confiabilidad aceptable.

#### **4.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

Los datos fueron recabados o adjuntados mediante la hoja de cálculo de Excel 2016 y se utilizó el programa IBM - SPSS versión 25, la cual nos ayudó mejor a realizar nuestras estadísticas calculables.

Para el procesamiento y análisis de datos se hizo uso de la estadística descriptiva y la estadística inferencial, coeficiente de correlación de Rho de Spearman para correlacionar la variable Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional, de igual manera entre la correlación de la variable Inteligencia Emocional y sus dimensiones de la variable Dependencia a Videojuegos, para la prueba de hipótesis se hizo uso de una prueba no paramétrica (Rho de Spearman) con un nivel de coeficiencia  $>0,05$ .

“Rho de Spearman es una medida de dependencia no paramétrica en la cual se calcula la jerarquía media de las observaciones, se hace el cuadrado a las diferencias y se incorpora en la fórmula”. (Paula Rodó, 2020).

Para el registro de datos del trabajo de campo fueron necesarios los instrumentos utilizados para cada variable, los cuales nos ayudaron a obtener resultados de nuestra

población la cual se llevaron a cabo de manera virtual a través de la herramienta tecnológica Google Forms.

#### **4.8. ASPECTOS ÉTICOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Para realizar esta investigación se tuvo en cuenta todos los aspectos éticos que nos da a conocer la Universidad Peruana Los Andes – UPLA en su Reglamento General de Investigación Actualizado – 2019.

##### **1. El Reglamento General de Investigación (Art. 27 y 28)**

- En el artículo N° 27 hace referencia sobre los principios que deben tener al realizar una investigación protegiendo a la persona, a los grupos étnicos y las culturas, teniendo en cuenta el consentimiento informado, los beneficios y las no maleficencias, teniendo en cuenta también la protección del medio ambiente, así como el respeto a la biodiversidad, responsabilidad y la veracidad de los datos.
- En el artículo N° 28 nos mencionan las normas de comportamiento ético del investigador:
  - a. El primero es sobre la ejecución pertinente, original y coherente de las líneas de investigación de la institución.
  - b. La segunda norma habla sobre el proceso científico que se da al proyecto efectivizando su fiabilidad, validez y la credibilidad de sus recursos a usar.
  - c. En tercer lugar, tenemos la responsabilidad de la investigación, ya que debemos ser conscientes de las consecuencias que se pueden dar tanto en lo individual, social y en lo académico.
  - d. Cuarta norma, en este apartado veremos sobre la confidencialidad y el anonimato de los involucrados excepto se acuerde lo contrario entre las partes interesadas.
  - e. En quinto lugar, nos habla la norma sobre el reporte que se tiene que dar de los hallazgos de la investigación de manera abierta, no incompleta y a tiempo a la población científica.

- f. En el sexto apartado menciona sobre la información obtenida donde refiere que tiene que ser tratado con cautela y no para lucros personales y otros fines.
  - g. Séptima norma, señala sobre el cumplimiento estricto de las normas que regulan la investigación, tanto en lo nacional e internacional quienes salvaguardan los derechos de la persona, animal y ambiente.
  - h. Octava norma; menciona sobre develar los conflictos que puedan presentarse en el transcurso de la investigación ya sea como autor, evaluador o asesor.
  - i. En el noveno apartado menciona sobre lo que deben evitar en las publicaciones científicas:
    - Entre ellos tenemos la no falsificación, eso quiere decir; no inventar datos total o parcialmente, plagiar, incluir a otros autores que no han contribuido con el trabajo de investigación y realizar publicaciones repetidamente.
  - j. Décima norma, hace menciona sobre contratos de investigación que son inconsistentes con la misión y visión de la universidad.
  - k. La siguiente norma habla sobre la publicación de la información científica en el estricto cumplimiento al reglamento de propiedad intelectual de la Universidad Peruana Los Andes y las normas que hacen referencia a los derechos de autor.
2. El Reglamento de Ética específicamente en el artículo N°7 menciona los mismos apartados del Art. 27 y el Código de Ética para la Investigación Científica Art. 4 y 5 menciona los apartados del Art. 27 y 28 del Reglamento General de Investigaciones.

## CAPÍTULO V RESULTADOS

### 5.1. PROCESAMIENTOS ESTADÍSTICOS:

El procesamiento estadístico se realizó con ayuda del SPSS y Microsoft Excel.

### 5.2. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS:

#### 5.2.1. TABLAS DE FRECUENCIAS:

#### Resultados de la variable dependencia a videojuegos

**Tabla 1**

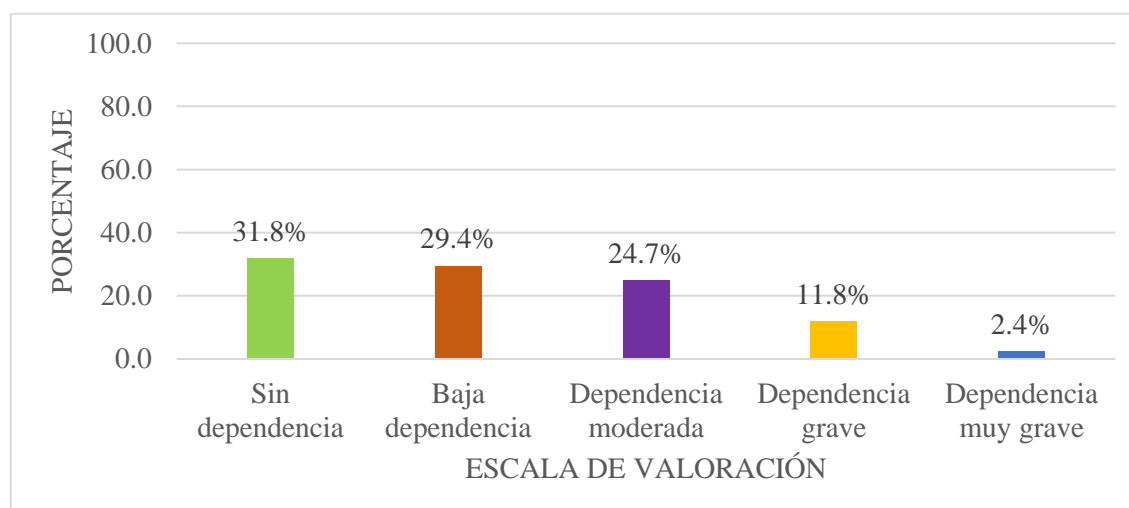
*Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
Sin dependencia	27	31.8
Baja dependencia	25	29.4
Dependencia moderada	21	24.7
Dependencia grave	10	11.8
Dependencia muy grave	2	2.4
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

**Figura 2**

*Resultados de los niveles de la variable Dependencia a Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El gráfico representa los niveles de la variable dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021.

## Interpretación

En la Tabla N°1 y Figura N° 2, se evidencia que 27 estudiantes que representan el 31.8% se ubican en un nivel de sin dependencia, 25 estudiantes que representan el 29.4% de la muestra presentan un nivel de baja dependencia, 21 estudiantes que constituyen el 24.7% se hallan en un nivel de dependencia moderada, 10 estudiantes que representan el 11.8% que tienen un nivel de dependencia grave y 2 estudiante que sería el 2.4% de la muestra tiene un nivel de dependencia muy grave.

### Dimensión 1: Abstinencia

**Tabla 2**

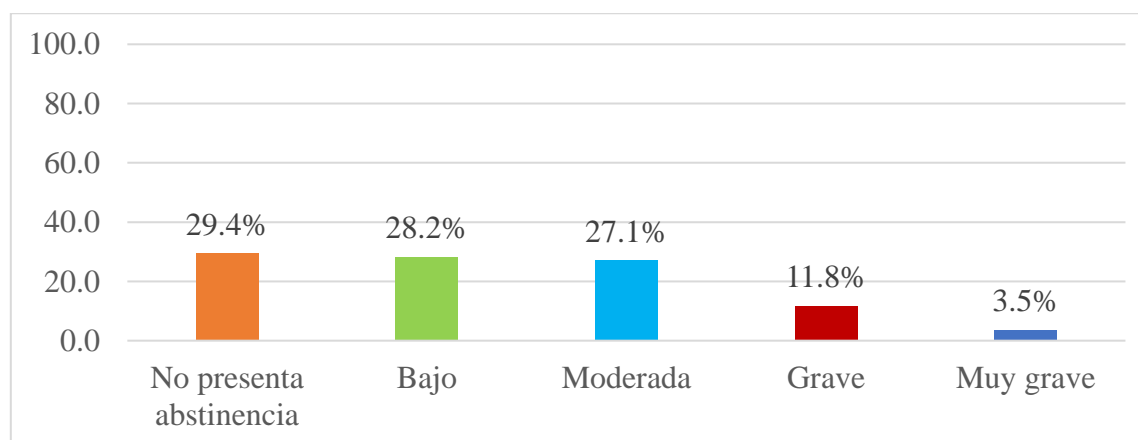
*Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
No presenta abstinencia	25	29.4
Bajo	24	28.2
Moderada	23	27.1
Grave	10	11.8
Muy grave	3	3.5
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

**Figura 3**

*Resultados de la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El grafico representa Resultados de la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

## Interpretación

En la Tabla N°2 y Figura N° 3, se evidencia que del total de 85 estudiantes, se obtuvo que 25 estudiantes que representan el 29.4% se ubican en un nivel de no presenta abstinencia hacia los videojuegos, 24 estudiantes que representan el 28.2% de la muestra presentan un nivel bajo de abstinencia, 23 estudiantes que constituyen el 27.1% se hallan en un nivel moderado de abstinencia, 10 estudiantes que representan el 11.8% que tienen un nivel grave de abstinencia y 3 estudiante que sería el 3.5% de la muestra tiene un nivel muy grave de abstinencia.

## Dimensión 2: Abuso y tolerancia

### Tabla 3

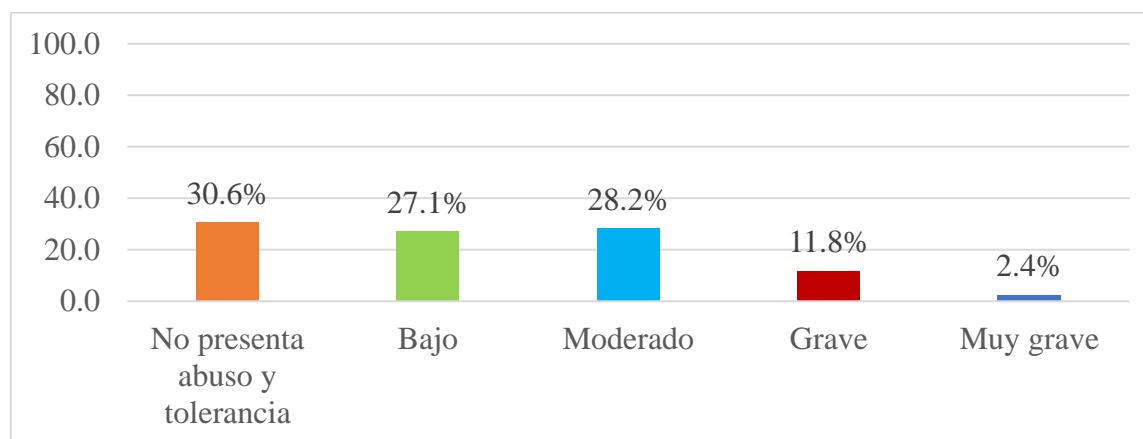
*Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
No presenta abuso y tolerancia	26	30.6
Bajo	23	27.1
Moderado	24	28.2
Grave	10	11.8
Muy grave	2	2.4
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

### Figura 4

*Resultados de la dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El gráfico representa resultados de la dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

## Interpretación

En la Tabla N° 3 y Figura N° 4, se observa que del total de 85 estudiantes; 26 estudiantes que representan el 30.6% se ubican en un nivel de no presentar abuso y tolerancia hacia los videojuegos, 23 estudiantes que representan el 27.1% de la muestra presentan un nivel de bajo, 24 estudiantes que constituyen el 28.2% se hallan en un nivel de moderado, 10 estudiantes que representan el 11.8% que tienen un nivel de grave y 2 estudiante que sería el 2.4% de la muestra tiene un nivel de muy grave.

### Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos

#### Tabla 4

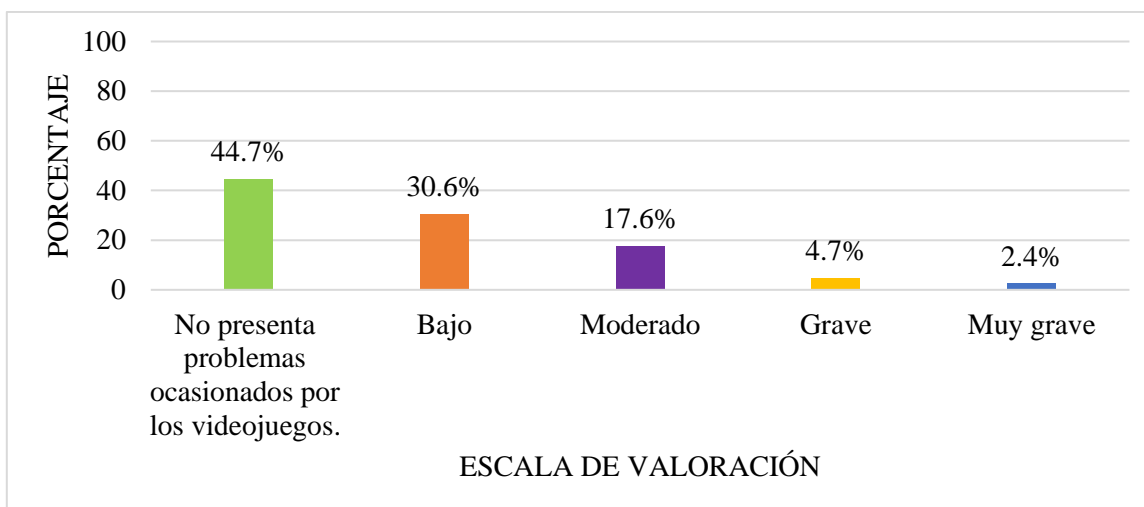
*Resultados de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, en estudiantes de secundaria de una Institución educativa de Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
No presenta problemas ocasionados por los videojuegos.	38	44.7
Bajo	26	30.6
Moderado	15	17.6
Grave	4	4.7
Muy grave	2	2.4
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

#### Figura 5

*Resultados de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El gráfico representa los resultados de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### Interpretación

En la Tabla N° 4 y Figura N° 5, se evidencia que del total de 85 estudiantes; 38 estudiantes que representan el 44.7% se ubican en un nivel de no presentar problemas ocasionados por los videojuegos, 26 estudiantes que representan el 30.6% de la muestra presentan un nivel bajo, 15 estudiantes que constituyen el 17.6% se hallan en un nivel de moderado, 4 estudiantes que representan el 4.7% que tienen un nivel grave y 2 estudiante que sería el 2.4% de la muestra tienen un nivel muy grave.

### Dimensión 4: Dificultad de control

#### Tabla 5

*Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*

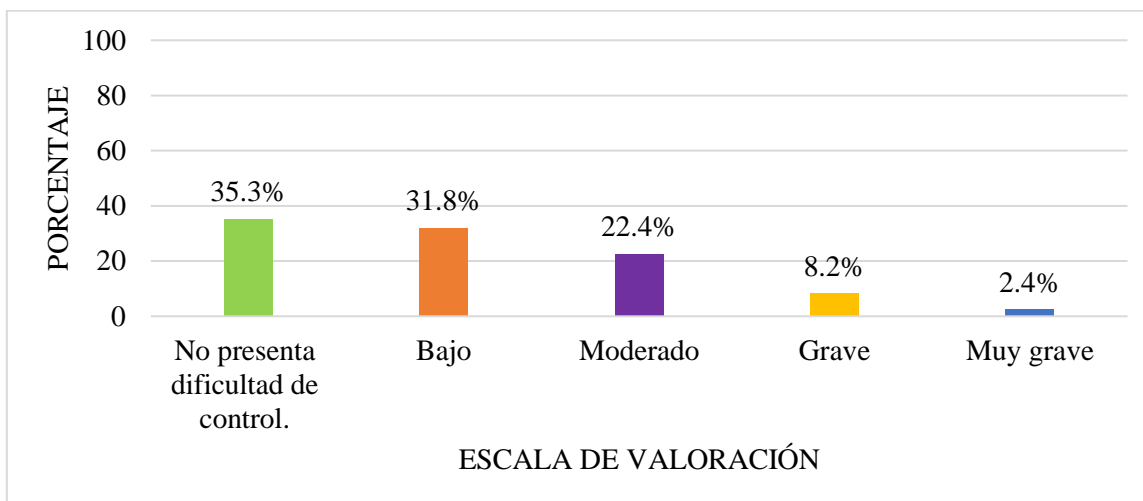
ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
No presenta dificultad de control	30	35.3
Bajo	27	31.8
Moderado	19	22.4
Grave	7	8.2
Muy grave	2	2.4
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS



### Figura 6

*Resultados de la dimensión dificultad de control, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El gráfico representa resultados de la dimensión dificultad de control, en estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### Interpretación

En la Tabla N° 5 y Figura N° 6, se evidencia que, del total de 85 estudiantes; 30 estudiantes que representan el 35.3% se ubican en un nivel donde no presentan dificultades de control, 27 estudiantes que representan el 31.8% de la muestra presentan un nivel bajo, 19 estudiantes que constituyen el 22.4% se hallan en un nivel de moderado, 7 estudiantes que representan el 8.2% que tienen un nivel de grave y 2 estudiante que sería el 2.4% de la muestra tiene un nivel muy grave.

### Resultados de la variable inteligencia emocional

#### Tabla 6

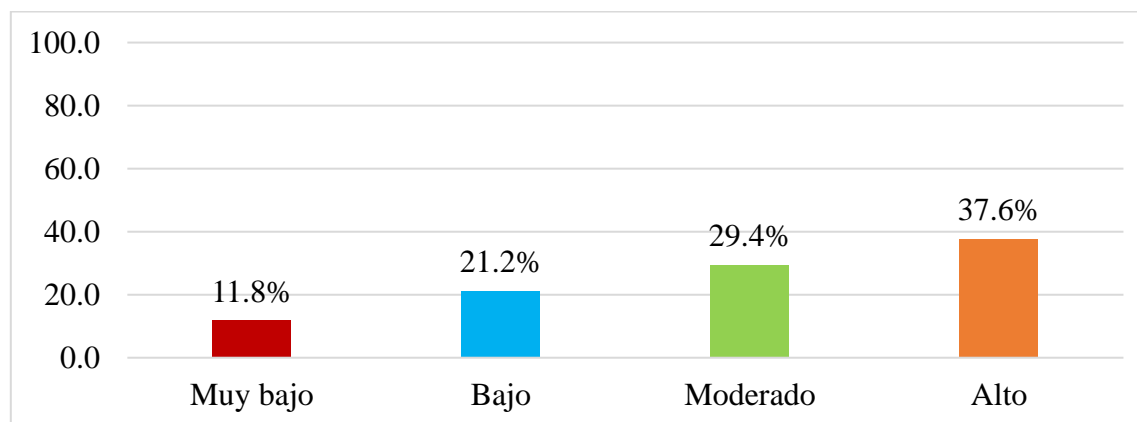
*Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
Muy bajo	10	11.8
Bajo	18	21.2
Moderado	25	29.4
Alto	32	37.6
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

### Figura 7

*Resultados de los niveles de la variable Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El grafico representa los niveles de la Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### Interpretación

En la Tabla N° 6 y Figura N° 7, se evidencia que de 85 estudiantes; 10 estudiantes que representan el 11.8% se ubican en un nivel muy bajo del desarrollo de su inteligencia emocional, 18 estudiantes que representan el 21.2% de la muestra presentan un nivel bajo, 25 estudiantes que constituyen el 29.4% se hallan en un nivel moderado y 32 estudiantes que representan el 37.6% que tienen un nivel alto de inteligencia emocional.

### Dimensión 1: Intrapersonal

#### Tabla 7

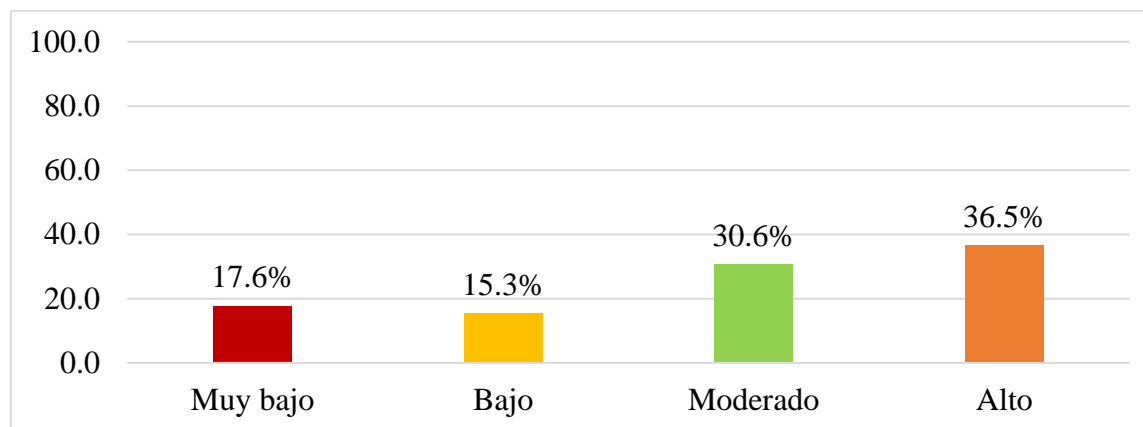
*Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión intrapersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
Muy bajo	15	17.6
Bajo	13	15.3
Moderado	26	30.6
Alto	31	36.5
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

### Figura 8

*Resultados de la dimensión intrapersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El gráfico representa resultados de la dimensión intrapersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### Interpretación

En la Tabla N° 7 y Figura N° 8, se evidencia que de 85 estudiantes; 15 estudiantes que representan el 17.6% se ubican en un nivel muy bajo de inteligencia intrapersonal, 13 estudiantes que representan el 15.3% de la muestra presentan un nivel bajo, 26 estudiantes que constituyen el 30.6% se hallan en un nivel moderado y 31 estudiantes que representan el 36.5% que tienen un nivel alto de inteligencia intrapersonal.

### Dimensión 2: Interpersonal

#### Tabla 8

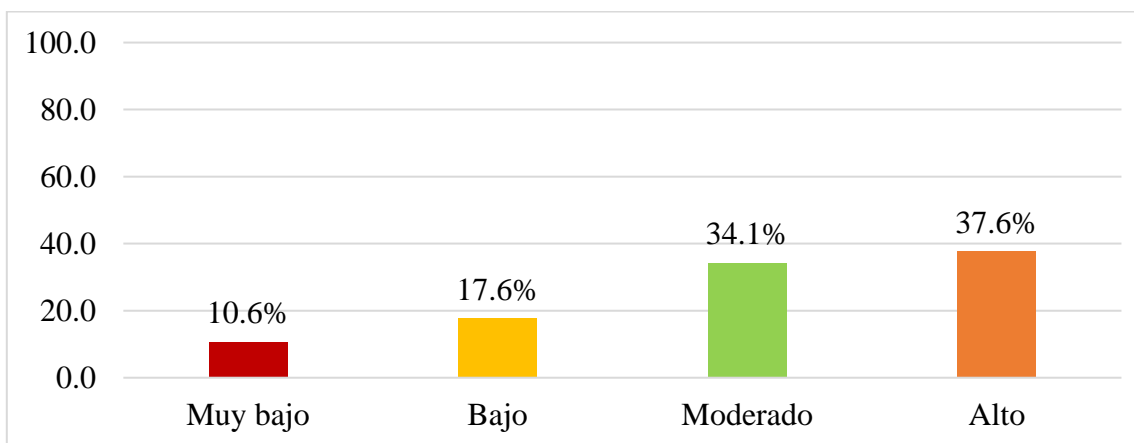
*Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión Interpersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
Muy bajo	9	10.6
Bajo	15	17.6
Moderado	29	34.1
Alto	32	37.6
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

### Figura 9

*Resultados de la dimensión interpersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El grafico representa los resultados de la dimensión Interpersonal, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### Interpretación

En la Tabla N° 8 y Figura N° 9, se evidencia que de 85 estudiantes; 9 estudiantes que representan el 10.6% se ubican en un nivel muy bajo de inteligencia interpersonal, 15 estudiantes que representan el 17.6% de la muestra presentan un nivel bajo, 29 estudiantes que constituyen el 34.1% se hallan en un nivel moderado y 32 estudiantes que representan el 37.6% que tienen un nivel alto de inteligencia interpersonal.

### Dimensión 3: Adaptabilidad

#### Tabla 9

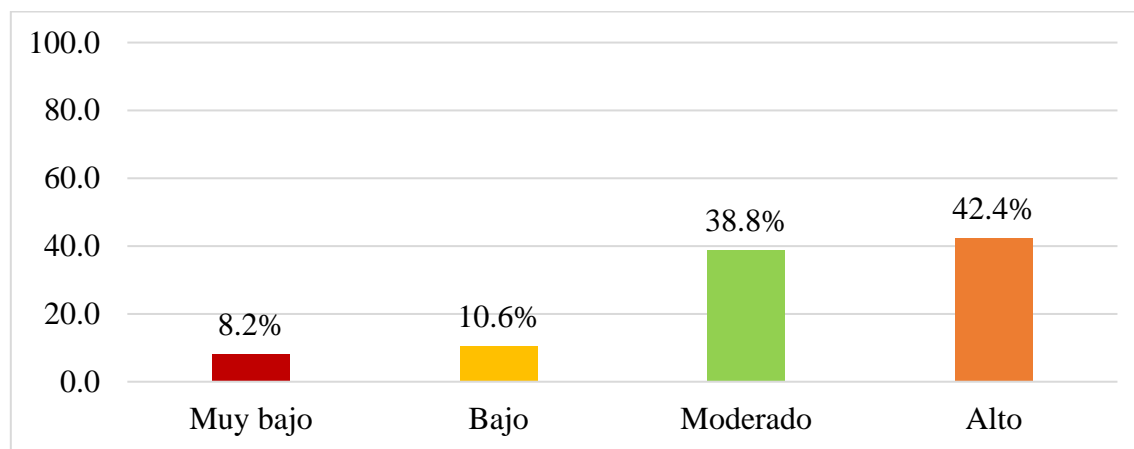
*Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión Adaptabilidad, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
Muy bajo	7	8.2
Bajo	9	10.6
Moderado	33	38.8
Alto	36	42.4
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

### Figura 10

*Resultados de la dimensión adaptabilidad, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*



*Nota.* El gráfico representa resultados de la dimensión adaptabilidad, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### Interpretación

En la Tabla N° 9 y Figura N° 10, se evidencia que de 85 estudiantes; 7 estudiantes que representan el 8.2% se ubican en un nivel muy bajo de adaptabilidad, 9 estudiantes que representan el 10.6% de la muestra presentan un nivel bajo, 33 estudiantes que constituyen el 38.8% se hallan en un nivel moderado y 36 estudiantes que representan el 42.4% que tienen un nivel alto de adaptabilidad.

### Dimensión 4: Manejo de estrés.

#### Tabla 10

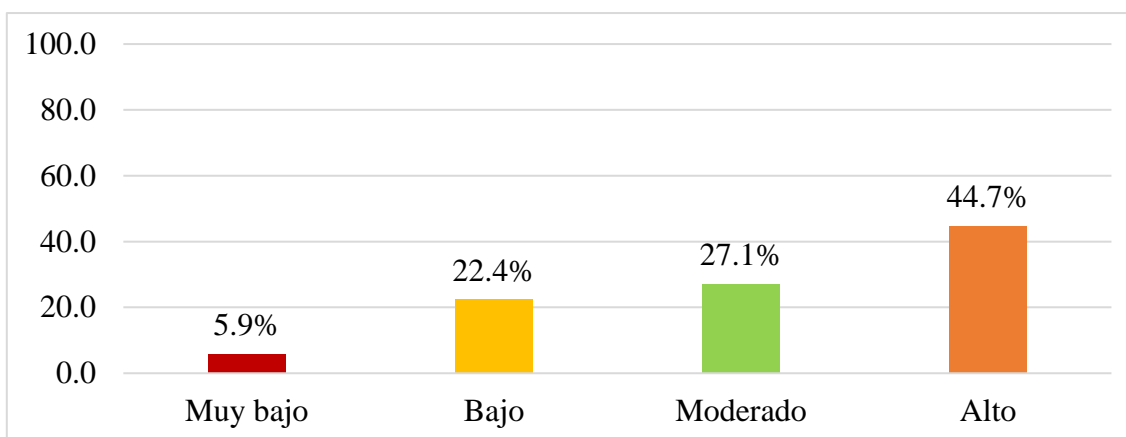
*Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional en su dimensión manejo de estrés, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.*

ESCALA DE MEDICIÓN	FRECUENCIA	%
Muy bajo	5	5.9
Bajo	19	22.4
Moderado	23	27.1
Alto	38	44.7
TOTAL	85	100.0

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados de la Base de datos procesada, IBM-SPSS

### Figura 11

Resultados de la dimensión manejo de estrés, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.



Nota. El grafico representa resultados de la dimensión manejo de estrés, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### Interpretación

En la Tabla N° 10 y Figura N° 11, se evidencia que de 85 estudiantes; 5 estudiantes que representan el 5.9% se ubican en un nivel muy bajo de manejo de estrés, 19 estudiantes que representan el 22.4% de la muestra presentan un nivel bajo, 23 estudiantes que constituyen el 27.1% se hallan en un nivel moderado y 38 estudiantes que representan el 44.7% que tienen un nivel alto del manejo de estrés.

#### 5.2.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS:

- **Contrastación de Hipótesis General**

##### a) Planteamiento de la Hipótesis

**Ho.** No existe relación significativa inversa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

**Ha.** Existe relación significativa inversa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

##### b) Nivel de significancia o riesgo

$\alpha = .05$  (5%), es decir la máxima cantidad de error que se dispone a aceptar en caso la hipótesis alterna sea falsa.

### c) Estadística de prueba

rho de Spearman por tener las variables cualitativas y una escala de medición ordinal.

**Tabla 11.**

*Contrastación de Hipótesis General.*

		Correlaciones		Dependencia Videojuegos	Inteligencia Emocional
Rho de Spearman	Videojuegos	Coefficiente de correlación		1,000	-,419**
		Sig. (bilateral)		.	0,000
		N		85	85
	Inteligencia Emocional	Coefficiente de correlación		-,419**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		85	85

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

*Nota.* Esta tabla está realizada en base a los resultados del programa IBM, SPSS

El resultado ubicamos en la siguiente tabla

#### Interpretación de los coeficientes de correlación

Coefficiente de correlación	Interpretación
$\pm 1,00$	Correlación perfecta (+) o (-)
De $\pm 0,90$ a $\pm 0,99$	Correlación muy alta (+) o (-)
De $\pm 0,70$ a $\pm 0,89$	Correlación alta (+) o (-)
De $\pm 0,40$ a $\pm 0,69$	Correlación moderada (+) o (-)
De $\pm 0,20$ a $\pm 0,39$	Correlación baja (+) o (-)
De $\pm 0,01$ a $\pm 0,19$	Correlación muy baja (+) o (-)
0	Correlación nula

Ubicando en la tabla de correlación obtenemos  $r_s = -.419$ , es decir una correlación moderada inversa.

### d) Lectura del P. valor

Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna si se cumple que p valor sea mayor que el nivel de significancia.  $p > 0.05$

Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula si se cumple que p valor sea menor que el nivel de significancia.  $p < 0.05$

### e) Decisión estadística

Siendo p valor (nivel de significancia) = 0.000

Entonces se tiene que p valor es menor que el nivel de significancia ( $0.000 < 0.05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

#### **f) Conclusión estadística**

“Por lo cual, decimos: Con un nivel de significancia estadística del 0.05(5%), se obtuvo un P valor de 0.000, lo cual permite rechazar la  $H_0$  y aseverar con un nivel de confianza del 95% que, existe relación significativa inversa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.”

#### **g) Interpretación de resultados**

“De acuerdo a los resultados conseguidos se determina que, existe relación significativa inversa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Lo que indica que a mejor inteligencia emocional menos niveles de Dependencia a los videojuegos o viceversa.”

- **Contrastación de Hipótesis Específica N° 1**

#### **a) Planteamiento de la Hipótesis**

**$H_0$ .** No existe relación significativa inversa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

**$H_a$ .** Existe relación significativa inversa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

#### **b) Nivel de significancia o riesgo**

$\alpha = .05$  (5%), es decir la máxima cantidad de error que se dispone a aceptar en caso la hipótesis alterna sea falsa.

#### **c) Estadística de prueba**

rho de Spearman por tener las variables cualitativas y una escala de medición ordinal.



**Tabla 12.***Contrastación de Hipótesis Específico N° 1*

		<b>Correlaciones</b>	
			Inteligencia Emocional
Rho de Spearman	Abstinencia	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	85
	Inteligencia Emocional	Coeficiente de correlación	-,410**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	85

**\*\*.** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

*Nota.* Esta tabla está elaborada en base a los resultados del programa IBM, SPSS

El resultado ubicamos en la siguiente tabla

**Interpretación de los coeficientes de correlación**

Coeficiente de correlación	Interpretación
$\pm 1,00$	Correlación perfecta (+) o (-)
De $\pm 0,90$ a $\pm 0,99$	Correlación muy alta (+) o (-)
De $\pm 0,70$ a $\pm 0,89$	Correlación alta (+) o (-)
De $\pm 0,40$ a $\pm 0,69$	Correlación moderada (+) o (-)
De $\pm 0,20$ a $\pm 0,39$	Correlación baja (+) o (-)
De $\pm 0,01$ a $\pm 0,19$	Correlación muy baja (+) o (-)
0	Correlación nula

Ubicando en la tabla de correlación obtenemos  $r_s = -.410$ , es decir una correlación moderada inversa.

**d) Lectura del P. valor**

Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna si se cumple que p valor sea mayor que el nivel de significancia.  $p > .05$

Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula si se cumple que p valor sea menor que el nivel de significancia.  $p < .05$

**e) Decisión estadística**

Siendo p valor = .000

Entonces es menor que el nivel de significancia ( $.000 < .05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

### **f) Conclusión estadística**

“Con un nivel de significancia estadística del .05(5%), se obtuvo un P valor de .000, lo cual permite rechazar la  $H_0$  y aseverar con un nivel de confianza del 95% que existe relación significativa inversa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.”

### **g) Interpretación de resultados**

“De acuerdo a los resultados conseguidos se determina que, existe relación significativa inversa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Lo que indica que a mejor inteligencia emocional menos niveles de abstinencia a los videojuegos.”

- **Contrastación de Hipótesis Especifica N° 2**

#### **a) Planteamiento de la Hipótesis**

**$H_0$ .** No existe relación significativa inversa entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

**$H_a$ .** Existe relación significativa inversa entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

#### **b) Nivel de significancia o riesgo**

$\alpha = .05$  (5%), es decir la máxima cantidad de error que se dispone a aceptar en caso la hipótesis alterna sea falsa.

#### **c) Estadística de prueba**

rho de Spearman por tener las variables cualitativas y una escala de medición ordinal.

**Tabla 13.***Contrastación de Hipótesis Específico N° 2*

		<b>Correlaciones</b>		
			Abuso y tolerancia	Inteligencia Emocional
Rho de Spearman	Abuso y tolerancia	Coefficiente de correlación	1,000	-,414**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
Inteligencia Emocional		Coefficiente de correlación	-,414**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

**\*\*.** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

*Nota.* Elaboración en base a los resultados del programa IBM, SPSS

El resultado ubicamos en la siguiente tabla

**Interpretación de los coeficientes de correlación**

Coefficiente de correlación	Interpretación
$\pm 1,00$	Correlación perfecta (+) o (-)
De $\pm 0,90$ a $\pm 0,99$	Correlación muy alta (+) o (-)
De $\pm 0,70$ a $\pm 0,89$	Correlación alta (+) o (-)
De $\pm 0,40$ a $\pm 0,69$	Correlación moderada (+) o (-)
De $\pm 0,20$ a $\pm 0,39$	Correlación baja (+) o (-)
De $\pm 0,01$ a $\pm 0,19$	Correlación muy baja (+) o (-)
0	Correlación nula

Ubicando en la tabla de correlación obtenemos  $r_s = -.414$ , es decir una correlación moderada inversa.

**d) Lectura del P. valor**

Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna si se cumple que p valor sea mayor que el nivel de significancia.  $p > .05$

Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula si se cumple que p valor sea menor que el nivel de significancia.  $p < .05$

**e) Decisión estadística**

Siendo p valor = .000

Entonces es menor que el nivel de significancia ( $.000 < .05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

### **f) Conclusión estadística**

“Con un nivel de significancia estadística del .05(5%), se obtuvo un P valor de .000, lo cual permite rechazar la  $H_0$  y aseverar con un nivel de confianza del 95% que existe relación significativa inversa entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.”

### **g) Interpretación de resultados**

“De acuerdo a los resultados conseguidos se determina que, existe relación significativa inversa entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Lo que indica que a mejor inteligencia emocional menos niveles de abuso y tolerancia a los videojuegos.”

- **Contrastación de Hipótesis Específica N° 3**

#### **a) Planteamiento de la Hipótesis**

**$H_0$ .** No existe relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

**$H_a$ .** Existe relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

#### **b) Nivel de significancia o riesgo**

$\alpha = .05$  (5%), es decir la máxima cantidad de error que se dispone a aceptar en caso la hipótesis alterna sea falsa.

#### **c) Estadística de prueba**

rho de Spearman por tener las variables cualitativas y una escala de medición ordinal.

**Tabla 14.***Contrastación de Hipótesis Específico N° 3*

		<b>Correlaciones</b>	
		Problemas Ocasionados	Inteligencia Emocional
Rho de Spearman	Problemas Ocasionados por los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	85
	Inteligencia Emocional	Coefficiente de correlación	-,402**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	85

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Nota. Elaboración en base a los resultados del programa IBM, SPSS

El resultado ubicamos en la siguiente tabla

#### **Interpretación de los coeficientes de correlación**

<b>Coefficiente de correlación</b>	<b>Interpretación</b>
$\pm 1,00$	Correlación perfecta (+) o (-)
De $\pm 0,90$ a $\pm 0,99$	Correlación muy alta (+) o (-)
De $\pm 0,70$ a $\pm 0,89$	Correlación alta (+) o (-)
De $\pm 0,40$ a $\pm 0,69$	Correlación moderada (+) o (-)
De $\pm 0,20$ a $\pm 0,39$	Correlación baja (+) o (-)
De $\pm 0,01$ a $\pm 0,19$	Correlación muy baja (+) o (-)
0	Correlación nula

Ubicando en la tabla de correlación obtenemos  $r_s = -.402$ , es decir una correlación moderada inversa.

#### **d) Lectura del P. valor**

Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna si se cumple que p valor sea mayor que el nivel de significancia.  $p > .05$

Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula si se cumple que p valor sea menor que el nivel de significancia.  $p < .05$

#### **e) Decisión estadística**

Siendo p valor = .000

Entonces es menor que el nivel de significancia ( $.000 < .05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

### **f) Conclusión estadística**

Con un nivel de significancia estadística del .05(5%), se obtuvo un P valor de .000, lo cual permite rechazar la  $H_0$  y aseverar con un nivel de confianza del 95% que existe relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

### **g) Interpretación de resultados**

De acuerdo a los resultados conseguidos se determina que, existe relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Lo que indica que a mejor inteligencia emocional menos niveles a los problemas ocasionado por los videojuegos.

- **Contrastación de Hipótesis Específica N° 4**

#### **a) Planteamiento de la Hipótesis**

**Ho.** No existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

**Ha.** Existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

#### **b) Nivel de significancia o riesgo**

$\alpha = .05$  (5%), es decir la máxima cantidad de error que se dispone a aceptar en caso la hipótesis alterna sea falsa.

#### **c) Estadística de prueba**

rho de Spearman por tener las variables cualitativas y una escala de medición ordinal.

**Tabla 15.***Contrastación de Hipótesis Específico N° 4*

		<b>Correlaciones</b>		
			Dificultad de control	Inteligencia Emocional
Rho de Spearman	Dificultad de control	Coefficiente de correlación	1,000	-,368**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	85	85
	Inteligencia Emocional	Coefficiente de correlación	-,368**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	85	85

**\*\*.** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

*Nota.* Elaboración en base a los resultados del programa IBM, SPSS

El resultado ubicamos en la siguiente tabla

**Interpretación de los coeficientes de correlación**

Coefficiente de correlación	Interpretación
$\pm 1,00$	Correlación perfecta (+) o (-)
De $\pm 0,90$ a $\pm 0,99$	Correlación muy alta (+) o (-)
De $\pm 0,70$ a $\pm 0,89$	Correlación alta (+) o (-)
De $\pm 0,40$ a $\pm 0,69$	Correlación moderada (+) o (-)
De $\pm 0,20$ a $\pm 0,39$	Correlación baja (+) o (-)
De $\pm 0,01$ a $\pm 0,19$	Correlación muy baja (+) o (-)
0	Correlación nula

Ubicando en la tabla de correlación obtenemos  $r_s = -.368$ , es decir una correlación baja inversa.

**d) Lectura del P. valor**

Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna si se cumple que p valor sea mayor que el nivel de significancia.  $p > .05$

Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula si se cumple que p valor sea menor que el nivel de significancia.  $p < .05$

**e) Decisión estadística**

Siendo p valor = .001

Entonces es menor que el nivel de significancia ( $.001 < .05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

**f) Conclusión estadística**

“Con un nivel de significancia estadística del .05(5%), se obtuvo un P valor de .001, lo cual permite rechazar la  $H_0$  y aseverar con un nivel de confianza del 95% que existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.”

**g) Interpretación de resultados**

“De acuerdo a los resultados conseguidos se determina que, existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Lo que indica que a mejor inteligencia emocional menos niveles de dificultad de control por los videojuegos.”



## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La dependencia a videojuegos, según Cholíz y Marco (2011) “es uno de los principales problemas que ocasiona el uso desadaptativo, desmesurado y compulsivo de las denominadas nuevas tecnologías; por lo que a la persona le resulta difícil abandonarlo, haciendo uso de ello por cada vez más tiempo y frecuencia, generando problemas en su vida personal, familiar y social.” En cuanto a Inteligencia Emocional Bar-On (1997) lo define como un conjunto de habilidades personales, emocionales, sociales y de destreza que influyen en nuestra inteligencia no-cognitiva es un factor importante en la determinación de la habilidad para tener éxito en la vida, influyendo directamente en el bienestar general y en la salud emocional; a partir de estos conceptos podemos explicar los hallazgos realizados en esta investigación, los mismos que serán contrastados con otras investigaciones, para lo cual, primero detallamos los hallazgos generales conforme a las variables formuladas, ya que el objetivo general fue: determinar la relación que existe entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.

Para lograr este propósito se aplicó los siguientes instrumentos; Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Inventario de Inteligencia Emocional Bar-On ICE:NA, seguidamente se realizó el procedimiento estadístico.

Teniendo en cuenta el objetivo general podemos observar que el 31.8% de la muestra se ubican en un nivel de sin dependencia a videojuegos, el 29.4% exterioriza un nivel de baja dependencia, el 24.7% se halla en un nivel de dependencia moderada, un 11.8% se halla en dependencia grave y el 2.4% tiene un nivel de muy grave a la dependencia, por lo que en los resultados de la variable inteligencia emocional obtuvimos los siguiente; que el 37.6% de la muestra se ubica en un nivel alto de inteligencia emocional y 29.4% en un nivel moderado, mientras que el 21.2% tiene el nivel bajo de inteligencia emocional y el 11.8% en un nivel muy bajo.

Al contrastar la hipótesis general se halló una correlación ( $r_s = -.419$ ) y un nivel de significancia a .05 ( $p = .000$ ); por tanto, rechazamos la hipótesis nula y consideramos la hipótesis alterna infiriendo que existe una relación significativa inversa entre Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021; por lo que podemos mencionar que a mayor dependencia a

videojuegos conlleva a un menor nivel de inteligencia emocional o a mayor inteligencia emocional menor será la dependencia a videojuegos, obteniendo una relación significativa inversa.

Estos resultados son similares a de Campos y Juan de Dios (2016) “quienes en su investigación concluyen que el coeficiente de correlación obtenido  $r = -0,53$ ; indica una correlación negativa; asimismo afirma que, a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes”; también hallamos a Del Castillo y Quispe (2020) “quienes en su investigación concluyen que el coeficiente de correlación obtenido  $r = -,426$ , la cual indica una relación significativa inversa entre sus dos variables”.

Por otro lado, se han realizado investigaciones para encontrar la relación entre la dependencia o adicción a los videojuegos y su repercusión en otras variables de estudio como por ejemplo observamos a Vidal (2020), “quien contrasta a la variable dependencia a videojuegos con la variable agresividad quien llega a la conclusión que existe una correlación directa y significativa entre las dos variables antes mencionadas, lo cual quiere decir que ante mayor dependencia a videojuegos se exterioriza la agresividad”; a la vez observamos a Ccorimanya y Quispe (2019) “quién utiliza la variable disfunción familiar y dependencia a videojuegos quienes en sus resultados menciona que se logró comprobar que las relaciones familiares influyen significativamente en la adicción a los videojuegos, en los adolescentes, pues en su espacio familiar viven relaciones conflictivas y violencia familiar en un 57,3%, una comunicación agresiva en un 40.4% lo que influye en la adicción a los videojuegos ya que en este contexto los adolescentes buscan espacios para escapar de este ambiente familiar y pasan de 4 a 6 horas jugando videojuegos”.

Estos resultados son apoyados teóricamente por Chóliz y Marco (2011), “cuando mencionan que el uso excesivo de los videojuegos puede llegar a interferir con las pautas de conductas higiénicas o saludables y hasta perturbar sus relaciones familiares. A demás, suele ser común que el uso excesivo de videojuegos vaya en menoscabo de otras actividades igualmente importantes”. Cuando además ya no se puede pasar sin jugar o cuesta excesivamente dejarlo incluso cuando ello afecte negativamente a otras actividades o a las pautas de relación interpersonal y todo esto afecta en la parte de la inteligencia emocional del adolescente para poderse desarrollar en el medio ambiente como lo menciona Bar-On

(1997), “la inteligencia emocional se define como un conjunto de habilidades emocionales, personales e interpersonales que influyen en la capacidad de enfrentarse a las exigencias y presiones del medio ambiente, ya que la inteligencia emocional ayuda a determinar la capacidad del éxito en la vida e influye directamente con el bienestar emocional”.

En cuanto al primer objetivo específico; Conocer la relación que existe entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021, se encontró que un 29.4% no presentan abstinencia de la muestra total; un 28.2% se encuentra en un nivel bajo; el 27.1% presenta un nivel moderado de abstinencia, el 11.8% se encuentra en un nivel grave y el 3.5% en un nivel de muy grave.

Por otro lado, al realizar la contrastación de la hipótesis se encontró que existe una relación significativa inversa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional ( $r_s = -.410$ ,  $p = .000$ ), por lo cual se considera la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Concluyendo en que, existe una relación significativa inversa entre la dimensión abstinencia e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Inferimos diciendo que, a mayor abstinencia a los videojuegos menor es el nivel de inteligencia emocional o, a menor abstinencia a los videojuegos mayor será la inteligencia emocional de los estudiantes.

Los resultados del presente estudio, guardan cierta similitud con el estudio de Del Castillo y Quispe (2020), “quienes obtuvieron una correlación de  $r = -.207$ ,  $p = .006$ ; que quiere decir que se encontró una correlación inversa significativa”; también encontramos a Campos y Juan De Dios (2016), quienes obtuvieron un resultado parecido  $r = -0.53$ , la cual indica una correlación negativa la cual quiere decir que a menor participación en los videojuegos, mejor es el desarrollo de la inteligencia emocional; por otro lado también podemos observar a Ccorimanya y Quispe (2019), “quienes obtuvieron en la dimensión abstinencia;  $r = .740$  y  $p = .000$ , donde se puede mencionar que la disfunción familiar se relaciona de manera directa con la dimensión de abstinencia, esto se menciona porque cuando se habla de disfunción familiar automáticamente interviene el desgaste de la inteligencia emocional en los familiares lo que cabe decir que a menor inteligencia emocional mayor es la abstinencia a los videojuegos donde el adolescente debido a los problemas de su entorno se vuelve dependiente de los videojuegos ya que es su único lugar de escape y esto a su vez desencadena la

abstinencia creándole un malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar”, (Chóliz y Marco, 2011), “inherente a esto está la inteligencia emocional de la persona porque va perdiendo el interés de su persona, de su entorno familiar y social afectando la conciencia que se tiene de los propios estados de ánimos internos”. (Goleman, 1995).

En cuanto al segundo objetivo específico, Conocer la relación que existe entre la dimensión abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021; se tiene que la mayoría de los estudiantes el 30.6% no presenta abuso y tolerancia a los videojuegos, el 27.1% presenta bajo porcentaje en cuanto al abuso y tolerancia, el 28.2% tiene un nivel moderado, en cuanto al nivel grave esta un 11.8% y muy grave un 2.4% respectivamente.”

Respecto a la contrastación de la hipótesis se obtuvo una correlación ( $r_s = -.414$ ) y un p valor menor que el nivel de significancia ( $.000 < .05$ ), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, infiriendo que existe relación significativa inversa entre la dimensión abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Lo que indica que a mejor inteligencia emocional menos niveles de abuso y tolerancia a los videojuegos o viceversa.”

Estos resultados guardan relación con los estudios de Campos y Juan de Dios (2016), “quienes obtuvieron  $r = -0,52$ , que indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión interpersonal de los estudiantes, así mismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la dimensión interpersonal”.

De igual manera menciona Ccorimanya y Quispe (2019), quienes obtuvieron en la dimensión abuso y tolerancia;  $r = .749$  y  $p = .000$ , donde se puede mencionar que la disfunción familiar se relaciona de manera directa con la dimensión de abuso y tolerancia.

Por otro lado, podemos decir que no guardan relación con los estudios de Del Castillo y Quispe (2020) “ya que en sus resultados podemos encontrar  $r = -.077$  y una significancia de  $.313 > .05$ , lo cual quiere decir que no existe relación inversa entre estas dimensiones”.

Teóricamente Chóliz y Marco (2013), “mencionan que el abuso y tolerancia es una de las características más significativas del trastorno de dependencia, que es la de consumir más para conseguir los mismos objetivos y sanciones que al principio; dicho de otra manera,

es el incremento progresivo de horas de juego, para que la persona pueda experimentar la misma sensación de placer que sentía al principio”; por otro lado Griffiths (2005), “divide a estas dos variables mencionando que la prominencia tiene lugar cuando jugar a los videojuegos se convierte en la actividad más importante de la vida de la persona y domina sus pensamientos, y la tolerancia es el proceso por medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio de estado de ánimo que se lograban anteriormente; lo cual facilita la reducción de la inteligencia emocional de la persona con su entorno social y familiar influyendo directamente en su bienestar general”. (Bar-On, 1997).

Para el tercer objetivo específico el cual fue Conocer la relación que existe entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021, se ubica al 44.7% de estudiantes que no presentan problemas ocasionados por los videojuegos, en un 30.6% de la muestra su nivel es bajo, en un nivel moderado están el 17.6% de la población estudiada, en un nivel grave están un 4.7% y muy grave en un 2.4%.

Al realizar la contrastación de hipótesis hallamos una correlación significativa inversa ( $r_s = -.414$ ,  $p = .000$ ), por lo que se considera la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, interpretando que existe relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e inteligencia emocional en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Concluyendo que a mejor inteligencia emocional menores serán los niveles de los problemas ocasionados por los videojuegos o de lo contrario a mayores problemas ocasionados por los videojuegos, la inteligencia emocional reducirá notoriamente.

Esto guarda relación con los estudios de Del Castillo y Quispe “quienes obtuvieron una correlación  $r = -.445$  y  $p = .000$  obteniendo así una relación significativa inversa y se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula”; y los resultados encontrados por Campos y Juan de Dios (2016), “evidencian que el coeficiente de correlación obtenido es  $r = -0,49$ , indica una correlación negativa, o que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión adaptabilidad de la inteligencia emocional de los estudiantes; asimismo se afirma que ha menor participación en los videojuegos, mejor será el nivel de inteligencia emocional o viceversa”, por otro lado vemos a Ccorimanya y Quispe (2019), “quienes obtuvieron en la dimensión problemas asociados a videojuegos;  $r = .705$  y  $p = .000$ , donde se

puede mencionar que la disfunción familiar obteniendo como resultado un inteligencia emocional desestabilizada se relaciona de manera directa con la dimensión de problemas asociados a los videojuegos

“Los problemas ocasionados por los videojuegos son muy notorios en los adolescentes debido a que disminuye su interés personal en la parte de la alimentación, el aseo personal y los desórdenes de los sueños, con su entorno familiar, al preferir los videojuegos a que compartir con sus familiares; en el ámbito social el adolescente llega a estar inmerso en los videojuegos que olvida de sociabilizar con su entorno real y en el ámbito académico.” (Chóliz y Marco, 2011), por otro lado, Griffiths (2005), “reconoce esta dimensión como conflictos, que se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean, conflictos con otras actividades o con aspectos del propio individuo. Bar-On (1997), menciona que la dimensión intrapersonal que se refiere a las emociones con el mismo, la cual va decayendo mientras el adolescente se vuelva adicta a los videojuegos como por ejemplo, ya no tiene interés por su propia persona en el aspecto de que él se vuelve en segundo plano, en la dimensión interpersonal, su inteligencia emocional es nula ya que no tiene contacto con su entorno, ya no se puede adaptar a una vida sin el videojuego y si no cuenta con un videojuego no puede lograr aliviar su estrés”.

En relación al objetivo específico número cuatro, Conocer la relación que existe entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021, se puede evidenciar que el 35.3% de la muestra no presenta dificultad de control, el 31.8% presenta un nivel de bajo, asimismo que el 22.4% presenta un nivel moderado, el 8.2% se encuentra en el nivel grave y el 2.4% en un nivel muy grave dentro de la dimensión de dificultad de control; al realizar la demostración de la hipótesis se encontró una correlación ( $r_s = -.368$ ), con un nivel de significancia ( $.001 < 0,05$ ), entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, se concluye diciendo que, existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en los estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa de Ayacucho, 2021. Lo que muestra que a mayor dificultad de control disminuye los niveles de la inteligencia emocional o viceversa.”

A similar resultado llega la investigación realizada por Del Castillo y Quispe (2020), “quienes obtuvieron un resultado de  $r = -.203$  y  $P = .007$  la cual nos quiere decir que existe una

correlación inversa significativa”. También tenemos a Campos y Juan De Dios (2016), “quienes obtuvieron el siguiente resultado  $r = -0,52$  la cual indica una correlación negativa lo que indica, que las variables tienen relación negativa”. Y por otro lado tenemos a Ccorimanya y Quispe (2019), “quienes obtuvieron en la dimensión dificultad de control;  $r = .763$  y  $p = .000$ , donde se puede mencionar que la variable se relaciona de manera directa con la dimensión de dificultad de control”.

“La dificultad de control es el emplear el excesivo tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que esto a su vez le llegan a interferir con sus actividades cotidianas, como; el pasar tiempo con sus amigos, realizar actividades escolares y familiares, frenando su inteligencia emocional que le será útil para la formación de su futuro”. (Bar-ON, 1997). Para Cholíz y Marco (2011), “la dificultad de control viene hacer la incapacidad de la persona para no poder controlar su conducta frente al uso de videojuegos, esta definición concuerda con lo hallado en la muestra, la cual es respaldada por esta teoría”, al igual que Griffiths (2005), “reconoce a esta dimensión como recaídas, es la tendencia a volver de forma repetida a los anteriores patrones de implicación con los videojuegos e incluso con la rápida restauración de los patrones más extremos de una elevada implicación en los videojuegos después de periodos de abstinencia o control”.

En cuanto al análisis y discusión de resultados podemos visualizar que; mientras una persona, en nuestro caso un adolescente se vuelva dependiente a los videojuegos su inteligencia emocional disminuirá relativamente (en sus relaciones intrapersonales e interpersonales y manifestará perturbación de hábitos saludables); mientras que los padres no pongan límites u horarios a sus hijos este problema seguirá dañando directamente a la inteligencia emocional de sus hijos; por ende incentivar a que se realicen más estudios sobre este tema en diferentes contextos de nuestro país a fin de obtener más resultados no solo a estudiantes adolescentes, sino también a niños del nivel primario ya que en la población se está visualizando el uso exagerado de los videojuegos por niños desde los cuatro o cinco años de edad.

## CONCLUSIONES

Por lo expuesto en los resultados de la investigación, se detalla las conclusiones correspondientes:

1. Se llegó a conocer que existe una relación significativa inversa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho, 2021; encontrando que el 31.8% de la muestra se ubica en un nivel de sin dependencia a videojuegos mientras que en inteligencia emocional el 37.6% tiene un alto nivel, el cual después de analizar los datos se obtuvo una correlación ( $r_s = -.419$ ) y una significancia de  $.05$  ( $.000 < .05$ ) llegando a obtener una relación significativa inversa, por lo cual se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ); infiriendo que a menor nivel de dependencia a videojuegos, mayor será el nivel de inteligencia emocional y/o viceversa.
2. En cuanto al primer objetivo específico se logró conocer que existe una relación significativa inversa entre la dimensión abstinencia e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Hallando que el 29.4% de la muestra total no presenta abstinencia y que al realizar la correlación se obtuvo ( $r_s = -.410$ ), se consiguió un p valor  $= .000$  demostrando significancia ( $.000 < .05$ ), obteniendo una relación significativa inversa por lo que se corrobora la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ). Concluyendo que, a menor abstinencia a los videojuegos, mayor es el nivel de inteligencia emocional y/o viceversa.
3. Respecto al segundo objetivo específico: conocer si existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021, se obtuvo que los estudiantes no presentan abuso y tolerancia a los videojuegos en un 30.6%; por lo que luego de aplicar el estadígrafo rho de Spearman se obtuvo una correlación ( $r_s = -.414$ ) y una significancia de p valor menor a  $.05$  ( $.000 < .05$ ), mostrando una relación significativa inversa, por lo cual se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ); es decir que existe una relación significativa inversa entre la dimensión abuso y tolerancia e inteligencia emocional en



estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021; concluyendo que a mejor inteligencia emocional menor abuso y tolerancia a los videojuegos y/o viceversa.

4. En relación al tercer objetivo específico se conoce que existe una relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Encontrando que el 44.7% de estudiantes no presentan problemas ocasionados por los videojuegos; así mismo luego de realizar la correlación de rho de Spearman se tiene:  $r_s = -.414$  y una significancia de un p valor  $= .000$  es decir menor a  $.05$ , mostrando una relación significativa inversa aceptando la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y rechazando la hipótesis nula ( $H_0$ ), interpretando que existe una relación significativa inversa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e inteligencia emocional, concluyendo que a mejor inteligencia emocional menor es el nivel de problemas ocasionados por los videojuegos y/o viceversa.
5. Por último, frente al objetivo específico número cuatro: Conocer la relación que existe entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021; se encontró un nivel de la no existencia de la dificultad de control, siendo la mayor parte de estudiantes (35.3%). Por lo cual, aplicando el estadígrafo de prueba rho de Spearman se tiene una correlación ( $r_s = -.368$ ) y una significancia de un p valor  $= .001$  mostrando una relación significativa inversa, concluyendo y aceptando la hipótesis alterna ( $H_a$ ), mencionando que existe relación significativa inversa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. Lo que muestra que a mayor dificultad de control disminuye los niveles de inteligencia emocional y/o viceversa.

## RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que a continuación se detallan, se encuentran relacionados de acuerdo a los resultados y conclusiones obtenidos en la investigación, los cuales se detallaron líneas arriba:

1. Se sugiere publicar los resultados a la Universidad Peruana Los Andes; resultados que fueron hallados en el presente estudio, para poder formar precedente de carácter científico y promover conocimientos sobre las variables estudiadas, así mismo invitar a los investigadores a realizar más estudios del presente trabajo en estudiantes de otras Instituciones Educativas, ya que no se ha podido hallar estudios científicos donde se relacionen las variables dependencia a videojuegos e inteligencia emocional.
2. Se sugiere a la Institución Educativa capacitar o adiestrar a los docentes con ayuda del área psicopedagógica realizando talleres y charlas virtuales, brindando estrategias y herramientas para actuar frente a estos casos de la vida cotidiana en estudiantes adolescentes y así ejecuten actividades durante el año escolar fortaleciendo la inteligencia emocional y concientizando el uso adecuado de los videojuegos.
3. Se sugiere realizar otras investigaciones mejorando los métodos de investigación a nivel local, regional y departamental.
4. Se sugiere a los futuros investigadores hacer uso adecuado de los resultados hallados en esta investigación, siendo solo de carácter formal y de beneficio para para la población.
5. Proporcionar los resultados obtenidos en la investigación al departamento psicopedagógico de la Institución Educativa, con el propósito de que tomen diversas medidas respecto a los resultados obtenidos en la investigación.
6. Se sugiere que en base a los resultados encontrados en la presente investigación realizar futuras investigaciones haciendo uso de las variables dependencia a videojuegos e inteligencia emocional, ya que en la actualidad nos vemos inmersos en este tipo de problemas y de esta forma obtener más evidencias y resultados científicos.

7. Focalizar a los estudiantes que presentan niveles altos de dependencia a videojuegos, para fortalecer sus factores protectores mediante atenciones individuales y grupales de manera virtual a fin de controlar y mejorar los altos niveles de dependencia a videojuegos con el fin de salvaguardar su salud mental.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adicción a los videojuegos. (2021,18 de julio). *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 18:00, julio,19,202.  
[https://www.google.com/search?q=dependencia+a+videojuegos&rlz=1C1CHBF\\_esPE818PE818&oq=dependencia+a+videojuegos&aqs=chrome..69i57j35i39j69i59j0j0i22i30l2j69i60.16551j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=dependencia+a+videojuegos&rlz=1C1CHBF_esPE818PE818&oq=dependencia+a+videojuegos&aqs=chrome..69i57j35i39j69i59j0j0i22i30l2j69i60.16551j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Amador, T. G. (2018). *Agresividad e impulsividad en usuarios de videojuegos Online* [Tesis de Titulación, Universidad Abierta Interamericana de Buenos Aires - Argentina].  
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC129364.pdf>
- Antevenio (10 de febrero de 2020). *Las industrias del videojuego y de los esports en cifras*.  
<https://www.antevenio.com/blog/2020/02/invertir-en-publicidad-en-esports-en-2020/>
- Artezano Rojas, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes de un Colegio Nacional de Huancayo – 2018*. [Tesis de Titulación. Universidad Peruana Los Andes].  
<file:///D:/TALLER%20DE%20TESIS/ANTECEDENTES/ARTEZANO%20ROJA%20TESIS.pdf>
- Bar-On, R. (1997). *The Bar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-I): Technical manual*. Multi-Health Systems.
- Bar-On, R. (2006). The Bar-On model of Emotional-social intelligence. *Psicothema*, 18, 13-25. <http://www.psicothema.com/pdf/3271.pdf>
- Bastidas Obando, L. A. (2020). *Adicción al Internet e Inteligencia Emocional en Adolescentes: Unidad Educativa Juan Pablo II*. [Tesis de Titulación. Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20850/1/T-UCE-0007-CPS-248.pdf>
- Campos Amaro, F. de M. y Juan de Dios Huanca, E. (2016). *Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL – 2015*. [Tesis de Titulación. Universidad Nacional Hermilio Valdizan, Huánuco].  
<http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/1246/TEDL%2000217%20C24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ccorimanya Mamani, G. M. y Quispe Condori, M. (2019). *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro. y 4to. de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la Ciudad de Puno, 2019*. [Tesis de Titulación. Universidad Peruana Unión]. [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2832/Margoth\\_Trabajo\\_Bac\\_hiller\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2832/Margoth_Trabajo_Bac_hiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chirinos Pinedo, W. C. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad*. [Trabajo de investigación. Universidad San Ignacio de Loyola]. [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9323/1/2019\\_Chirinos-Pinedo.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9323/1/2019_Chirinos-Pinedo.pdf)
- Cholíz, M. y Marco, C. (2011). *Patrón de uso y dependencia a videojuegos en infancia y adolescencia*. *Anales de Psicología* 27(02), 418-426.
- Cholíz, M. y Marco, C. (16 de febrero de 2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Cholíz, M. y Marco, C. (11 de junio de 2020). *Heraldo Saludable*. Recuperado de *Heraldo Saludable*. <https://www.heraldo.es/noticias/salud/2020/06/11/el-2-5-de-los-jovenes-tiene-adiccion-al-juego-y-el-5-a-redes-sociales-1379910.html>
- Del Castillo Noriega, A. S. y Quispe Javier, D. (2020). *Inteligencia Emocional y Dependencia al Celular en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa de Huancayo, 2020*. [Tesis de Titulación. Universidad Peruana Los Andes]. <http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/1925/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DSM-IV. (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Milano.
- Eguía Gómez, J. L., Contreras Espinoza, R. S. y Solano Albaje, L. (2013). Videojuegos: Concepto, Historia y su potencial como herramienta para la Educación. *Revista de Investigación*. <file:///C:/Users/taili/Downloads/56-Texto%20del%20art%C3%ADculo-90-1-10-20140325.pdf>

- Escribano, F. (2012). Videos y Juventud. *Revista de Estudios de Juventud*, 127-128.  
[http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98\\_completa.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf)
- García Fernández, M. y Giménez-Mas, S. I. (2010). La Inteligencia Emocional y sus principales Modelos: propuesta de un modo integrador. *Espiral. Cuadernos del profesorado*. [En línea], 3 (6), 43-52. <http://www.cepcuevasolula.es/espiral>
- García Gigante, B. (2009). *Videojuegos: Medio de Ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza de aprendizaje de las matemáticas escolares*. [Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Madrid - España].  
[https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737\\_garcia\\_gigante\\_benjamin.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf)
- Gestión (2021). *Covid-19: Adicción a los videojuegos en niños y adolescentes se incrementa, alerta Minsa*. <https://gestion.pe/peru/covid-19-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-se-incrementa-alerta-minsa-coronavirus-segunda-ola-nndc-noticia/>
- Goleman, D. (1998). *La práctica de la Inteligencia Emocional*. Barcelona, España.  
<http://mendillo.info/Desarrollo.Personal/La.practica.de.la.inteligencia.emocional.pdf>
- Griffiths, M.D. (2005). *Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura*. [Nottingham Trent University – Reino Unido].  
[https://www.researchgate.net/publication/273951321\\_ADICCION\\_A\\_LOS\\_VIDEOJUEGOS\\_UNA\\_REVISION\\_DE\\_LA\\_LITERATURA](https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA)
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*.  
<file:///D:/TALLER%20DE%20TESIS/ANTECEDENTES/Investigacion%20Hernandez%20y%20Baptista.pdf>
- INEI. (2020). Perú: *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Lima: Instituto Nacional de Estadística e Informática.  
[https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin\\_tics.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf)
- Investigación e Innovación Metodológica. (17 de marzo de 2021). *Tamaño de población*.  
<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/>
- Kirriemuir, J. y Mcfarlane A. (2007). *Literature Review in Games an Learnig*. HAL Archives – Ouvertes. <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/document>

- Lira, J. (13 de marzo de 2021). Covid-19: Adicción a los videojuegos en niños y adolescentes se incrementan, alerta Minsa. *Gestión*. <https://gestion.pe/peru/covid-19-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes-se-incrementa-alerta-minsa-coronavirus-segunda-ola-nndc-noticia/>
- Marco Puche, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el Programa PREVTEC 3.1*. [Tesis Doctoral. Universitat de València].  
[https://issuu.com/unamgamers/docs/tesis\\_doctoral\\_prevenci\\_n\\_adicci\\_n\\_videojuegos\\_mar](https://issuu.com/unamgamers/docs/tesis_doctoral_prevenci_n_adicci_n_videojuegos_mar)
- Marroquín, R. (2012). *Metodología de la investigación*. [Archivo PDF].  
<http://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>
- Mollá, J. (2020). Cómo afecta emocionalmente a los adolescentes la crisis del corona virus. *The Conversation*. <https://theconversation.com/como-afecta-emocionalmente-a-los-adolescentes-la-crisis-del-coronavirus-149770>
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M., Palacios Vilela, J. J. y Romero Delgado, H. E. (2013). *Metodología de la Investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de Tesis*.  
<https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Osa Fernández, N. (2018). *Efectos de los Videojuegos en Adolescentes a nivel Emocional*. [Tesis de Titulación. Universitat de la Illes Balears de España].  
[https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa\\_Fernandez\\_Norma\\_n.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norma_n.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pont, E. (2020). Conductas Adictivas: La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. *Revista La Vanguardia*.  
<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>

- Pulido Polo, M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica. *Red de revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. pp. 1137-1156. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005061.pdf>
- Real Academia Española (s.f.). Dependencia. *En diccionario de la lengua española*. <https://dpej.rae.es/lema/dependencia>
- Real Academia Española (s.f.). Videojuegos. *En diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/videojuego>
- Rodó, C. (2020). Rho de Spearman. *Economipedia – Haciendo fácil la economía*. <https://economipedia.com/definiciones/rho-de-spearman.html>
- Rodríguez T. (2018). *Diseño, aplicación y evaluación de un programa de intervención psicológica para el trastorno de juego por internet*. [Tesis Doctoral. Universitat Ramon Llull-Barcelona]. [file:///C:/Users/taili/Downloads/Tesi\\_Alexandra\\_Rodriguez\\_1-de-2%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/taili/Downloads/Tesi_Alexandra_Rodriguez_1-de-2%20(2).pdf)
- Salas, E. y Merino, C. (2017). *Análisis Psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana*. [Archivo PDF]. [file:///C:/Users/taili/Downloads/15609-Texto%20del%20art%C3%ADculo-79568-1-10-20171231%20\(9\).pdf](file:///C:/Users/taili/Downloads/15609-Texto%20del%20art%C3%ADculo-79568-1-10-20171231%20(9).pdf)
- Samaniego, M. (2021). *Inteligencia Emocional y depresión en el contexto del confinamiento en los estudiantes del Instituto Latino de Cusco, 2020*. [Universidad Continental]. [https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/10051/1/IV\\_FHU\\_50\\_1\\_TE\\_Samaniego\\_Monzon\\_2021.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/10051/1/IV_FHU_50_1_TE_Samaniego_Monzon_2021.pdf)
- Sánchez Carlessi, H., y Reyes Romero, C. y Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sánchez Domínguez, J. P. y Silveira Sosa, E. A. (2019). *Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes – Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents*. [Universidad Autónoma del Carmen]. *Revista electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6 (11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sánchez, C. (2019). Normas APA – 7ma (séptima) edición. <https://normas-apa.org/>



- Sánchez, J. y Flores, H. (2010). *Conceptgame: Un video basado en Mapas Conceptuales*.  
[https://www.researchgate.net/publication/268431816\\_CONCEPTGAME\\_UN\\_VID\\_EOJUEGO\\_BASADO\\_EN\\_MAPAS\\_CONCEPTUALES](https://www.researchgate.net/publication/268431816_CONCEPTGAME_UN_VID_EOJUEGO_BASADO_EN_MAPAS_CONCEPTUALES)
- Santos Bravo, J. E. y Chávez Vera, M. D. (2020): *Uso de los videojuegos en adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador*.  
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>  
<http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante2005videojuegos-adolescentes>
- Tam Málaga, J., Vera, G., Oliveros Ramos, R. (2008). *Tipos, métodos y estrategias de investigación científica*.  
[http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj\\_modela\\_p\\_a-5-145-tam-2008-investig.pdf](http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_modela_p_a-5-145-tam-2008-investig.pdf)
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación Científica*.  
<file:///D:/TALLER%20DE%20TESIS/ANTECEDENTES/investigaci%C3%B3n%20TAMAYO.pdf>
- Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario Bar-On (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. (p.131).  
<https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>
- Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario Bar-On (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana. *Persona*,4, 129-160.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>
- Ugarriza, N. y Pajares, L. (2005). La evaluación de la Inteligencia Emocional a través del inventario de Bar-On ICE:NA, en una muestra de niños y adolescentes. *Persona*, 8, 11-58. <file:///C:/Users/taili/Downloads/893-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2903-1-10-20161104.pdf>
- Universidad Peruana Los Andes. (2019). *Reglamento General de Investigación*. Huancayo, Perú.
- Unknown (2016). *Niveles de Investigación*.  
<http://tallerdeinvestigaci1.blogspot.com/2016/09/niveles-de-investigacion.html>

Vidal Adanaque, S. K. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas Públicas del distrito de armen de la Legua, Callao, 2020*. [Tesis de Titulación. Universidad Cesar Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48166/Vidal\\_ASK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48166/Vidal_ASK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Videojuegos PELV (2001). *Qué son los videojuegos*.

<https://sites.google.com/site/videojuegospelv/home/-que-son-los-videojuegos>

**ANEXOS:**

**Anexo 1: Matriz de Consistencia.**

**Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables.**

**Anexo 3: Matriz de operacionalización de los instrumentos.**

**Anexo 4: Instrumentos de recolección de datos.**

**Anexo 5: Constancia de conformidad del proyecto por parte de los asesores.**

**Anexo 6: Carta de presentación.**

**Anexo 7: Constancia de Autorización de la Institución Educativa.**

**Anexo 8: Constancia de ejecución del proyecto de investigación.**

**Anexo 9: Declaración de confidencialidad.**

**Anexo 10: Compromiso de autoría.**

**Anexo 11: Confiabilidad y validez de los instrumentos con Alfa de Cronbach.**

**Anexo 12: Juicio de Expertos.**

**Anexo 13: Criterio de Jueces.**

**Anexo 14: Constancia de Juicio de Expertos.**

**Anexo 15: Data de procesamiento de datos.**

**Anexo 16: Captura de imágenes.**

**ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO - 2021**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	INSTRUMENTO
<p><b>Problema General:</b> ¿Qué relación existe entre la dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> - ¿Qué relación existe entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021? - ¿Qué relación existe entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021? - ¿Qué relación existe entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021? - ¿Qué relación existe entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la relación que existe entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> -Conocer la relación que existe entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021. -Conocer la relación que existe entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021. -Conocer la relación que existe entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021. -Conocer la relación que existe entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho - 2021.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> -Ha. Existe relación significativa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. -Ho. No existe una relación significativa entre dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b> -Ha1. Existe relación significativa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. -Ho1. No existe relación significativa entre la dimensión de abstinencia y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. -Ha2. Existe relación entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. -Ho2. No existe relación entre la dimensión de abuso y tolerancia con la inteligencia emocional de estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021. -Ha3. Existe relación significativa entre la dimensión problemas ocasionados por los</p>	<p><b>Variable I.</b> <b>Dependencia a Videojuegos:</b> <b>Dimensiones:</b> - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados por los videojuegos. - Dificultad de control</p> <p><b>Variable II.</b> <b>Inteligencia Emocional:</b> <b>Dimensiones:</b> - Intrapersonal - Interpersonal - Manejo de estrés - Adaptabilidad</p>	<p><b>Tipo y Diseño de Investigación:</b></p> <p><b>Tipo:</b> Cuantitativo <b>Nivel:</b> Descriptivo – Correlacional <b>Diseño:</b> No experimental de corte transversal.</p> <p><b>Esquema del Diseño:</b></p> <p><b>Donde:</b> M = Muestra Vx = Dependencia a Videojuegos Vy = Inteligencia Emocional r = Relación entre las dos variables</p>	<p><b>Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos:</b></p> <p>- Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) - Inventario de Inteligencia Emocional Bar-On ICE: NA</p> <p><b>Población y Muestra:</b></p> <p><b>Población:</b> La población utilizada para esta investigación se encontrará conformada por 109 estudiantes del nivel secundario del 1ro. al 5to. Grado de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</p> <p><b>Muestra:</b> La muestra será de tipo censal ya que para la investigación se tomará el 100% de la población, que es igual a 109 estudiantes del 1ro. al 5to. de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</p> <p><b>Procesamiento de Datos:</b> Los datos serán procesados mediante el programa IBM SPSS versión 25.</p>

		<p>videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</p> <p><b>-Ho3.</b> No existe relación significativa entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho -2021.</p> <p><b>-Ha4.</b> Existe relación significativa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</p> <p><b>-Ho4.</b> No existe relación significativa entre la dimensión dificultad de control e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021.</p>			
--	--	---	--	--	--

## ANEXO N° 02: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
<b>DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS</b>	Según Choliz y Marco (2011); los videojuegos se han vuelto una de las formas favoritas para ocupar el tiempo libre en los adolescentes, pero esto no solo conlleva a un problema, conlleva a múltiples problemas como la práctica compulsiva y desmesurada; tanto así que, al adolescente le resulta difícil de abandonarlo llegando a una dependencia a los videojuegos.	La variable dependencia a videojuegos será medido con la ayuda del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Choliz y Marco; en la que podemos encontrar cuatro dimensiones: Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos, y la dificultad de control; la cual consta de 25 items.	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25	Escala Ordinal tipo Likert  (1) Totalmente es desacuerdo (2) En desacuerdo (3) Normal (4) De acuerdo (5) Totalmente de acuerdo
			Abuso y Tolerancia	1,5,8,9 y 12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,19 y 23	
			Dificultad de control	2,15,18,20,22 y 24	
<b>INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>	Bar-On (2006) menciona, que la inteligencia emocional es un conjunto de capacidades no cognitivas donde podemos visualizar las habilidades emocionales, personales y sociales, donde todas estas habilidades se encuentran entrelazadas para que de esta manera podamos ver en qué nivel podemos interactuar con la sociedad y de qué manera estamos expresando nuestras emociones atendiendo a las demandas y presiones de la vida cotidiana, de esta manera determinará nuestra habilidad para triunfar y tener éxito.	Esta variable será evaluada a través del Inventario Emocional de Bar-On ICE-NA en niños y adolescentes en su forma abreviada que fue adaptado al contexto peruano por Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares del Aguila (2004); donde podemos encontrar cuatro dimensiones: Intrapersonal, Interpersonal, Adaptabilidad y Manejo de estrés.	Intrapersonal	2,6,12,14,21 y 26	Escala Ordinal tipo Likert  (1) Muy rara vez (2) Rara vez (3) A menudo (4) Muy a menudo
			Interpersonal	1,4,18,23,28 y 30	
			Adaptabilidad	10,16,13,19,22 y 24	
			Manejo de estrés	5,8,9,17,27 y 29	

**ANEXO N° 03: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS  
VARIABLE I DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS**

VARIABLE I	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	NIVEL	ESCALA VALORATIVA (Likert)					
					Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Normal	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo	
DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS	Abstinencia	Se muestra irresponsable en cuanto a sus roles en muchas circunstancias debido a los videojuegos.	4- Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos. 10- Estoy obsesionado de subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos. 11- Si no funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar. 13- Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio. 21- Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo. 25- Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	Muy alto (muy grave)	1	2	3	4	5	
			3- Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego. 6- Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer. 7- Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC. 14- Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.		Alto (grave)	1	2	3	4	5
	Abuso y tolerancia	Juega excesivamente más que el principio y de manera excesiva.	1- Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé. 5- Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.) 8- Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que cuando comencé. 9- Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	Medio (moderado)	Bajo (baja)	1	2	3	4	5
			Muy bajo (sin dependencia)							

			12- Creo que juego demasiado a los videojuegos.						
	<b>Problemas ocasionados por los videojuegos</b>	Consecuencias negativas por el uso de los videojuegos.	16- He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas. 17- He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC. 19- Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos. 23- He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).		1	2	3	4	5
	<b>Dificultad de control</b>	Presenta dificultades para dejar de jugar, aprovechando cualquier momento o situación.	2- Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada a familiares o amigos. 15- Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego. 18- cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego. 20- Cuando tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sea solo un momento. 22- Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos. 24- Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)		1	2	3	4	5



## VARIABLE II INTELIGENCIA EMOCIONAL

VARIABLE II	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA VALORATIVA - LIKERT			
					Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
<b>INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>	<b>Intrapersonal</b>	Comprende sus emociones y sentimientos de forma diferenciada. Muestra asertivamente sus emociones de un modo no destructivo.	2- Es fácil decirle a la gente como me siento. 6- Puedo hablar fácilmente de mis sentimientos. 12- Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos. 14- Puedo fácilmente describir mis sentimientos. 21- Para mí es difícil decirles a las personas como me siento. 26- Me es difícil decirles a los demás mis sentimientos.	Instrumento de Inteligencia Emocional Bar-On ICE-NA Adaptado por Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares Del Aguila	1	2	3	4
	<b>Interpersonal</b>	Entiende los sentimientos de otros constantemente. Conserva sus relaciones favorablemente.	1- Me importa lo que les sucede a las personas. 4- Soy capaz de respetar a los demás. 18- Me agrada hacer cosas para los demás. 23- Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos. 28- Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste. 30- Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.		1	2	3	4
	<b>Adaptación</b>	Identifica los problemas con soluciones afectivas. Valora sus experiencias subjetivas y objetivas exitosamente.	10- Puedo comprender preguntas difíciles. 16- Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero. 13- Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles. 19- Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver problemas. 22- Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones. 24- Soy bueno (a) resolviendo problemas.		1	2	3	4
	<b>Manejo de estrés</b>	Soporta energicamente situaciones estresantes. Tolera sus impulsos ante situaciones de estrés.	5- Me molesto demasiado de cualquier cosa. 8- Peleo con la gente. 9- Tengo mal genio. 17- Me molesto fácilmente. 27- Me disgusto fácilmente. 29- Cuando me molesto actúo sin pensar.		1	2	3	4
	<b>Escala de impresión positiva</b>	Informa de si existe una percepción excesivamente favorable de la persona sobre si misma.	3- Me gusta todas las personas que conozco. 7- Pienso bien de todas las personas. 11- Nada me molesta. 15- Debo decir siempre la verdad. 20- Pienso que soy él (ella) mejor en todo lo que hago. 25- No tengo días malos.		1	2	3	4

## ANEXO N° 04: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

### Instrucciones

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

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

N°	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

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

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

N°	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

COMPRUEBE QUE SE HAYA DADO UNA CONTESTACIÓN A CADA ITEM ©

## INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL Bar-On

**INVENTARIO EMOCIONAL BarOn: NA**  
Adaptado por Dra. Nelly Ugarriza Chávez



### INSTRUCCIONES

Lee cada oración y elige la respuesta que mejor te describe, hay cuatro posibles respuestas:

1. Muy rara vez
2. Rara vez
3. A menudo
4. Muy a menudo

Dinos cómo te sientes, piensas o actúas **LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO EN LA MAYORÍA DE LUGARES**. Elige una, y sólo UNA respuesta para cada oración y coloca un ASPA sobre el número que corresponde a tu respuesta. Por ejemplo, si tu respuesta es "Rara vez", haz un ASPA sobre el número 2 en la misma línea de la oración. Esto no es un examen; no existen respuestas buenas o malas. Por favor haz un ASPA en la respuesta de cada oración.

		Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
1	Me gusta divertirme	1	2	3	4
2	Soy muy bueno (a) para comprender cómo la gente se siente	1	2	3	4
3	Puedo mantener la calma cuando estoy molesto	1	2	3	4
4	Soy feliz	1	2	3	4
5	Me importa lo que le sucede a las personas	1	2	3	4
6	Me es difícil controlar mi cólera	1	2	3	4
7	Es fácil decirle a la gente cómo me siento	1	2	3	4
8	Me gustan todas las personas que conozco	1	2	3	4
9	Me siento seguro (a) de mi mismo (a)	1	2	3	4
10	Sé cómo se sienten las personas	1	2	3	4
11	Sé como mantenerme tranquilo (a)	1	2	3	4
12	Intento usar diferentes formas de responder las preguntas difíciles	1	2	3	4
13	Pienso que las cosas que hago salen bien	1	2	3	4
14	Soy capaz de respetar a los demás	1	2	3	4
15	Me molesto demasiado de cualquier cosa	1	2	3	4
16	Es fácil para mí comprender las cosas nuevas	1	2	3	4
17	Puedo hablar fácilmente de mis sentimientos	1	2	3	4
18	Pienso bien de todas las personas	1	2	3	4
19	Espero lo mejor	1	2	3	4
20	Tener amigos es importante	1	2	3	4
21	Peleo con la gente	1	2	3	4
22	Puedo comprender preguntas difíciles	1	2	3	4
23	Me agrada sonreír	1	2	3	4
24	Intento no herir los sentimientos de las personas	1	2	3	4
25	No me doy por vencido (a) ante un problema hasta que lo resuelvo	1	2	3	4
26	Tengo mal genio	1	2	3	4
27	Nada me molesta	1	2	3	4
28	Es difícil hablar de mis sentimientos más íntimos	1	2	3	4
29	Sé que las cosas saldrán bien	1	2	3	4
30	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles	1	2	3	4
31	Puedo fácilmente describir mis sentimientos	1	2	3	4
32	Sé cómo divertirme	1	2	3	4
33	debo decir siempre la verdad	1	2	3	4
34	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero	1	2	3	4
35	Me molesto fácilmente	1	2	3	4
36	Me agrada hacer cosas para los demás	1	2	3	4
37	No me siento muy feliz	1	2	3	4
38	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas	1	2	3	4
39	Demoro en molestarme	1	2	3	4
40	Me siento bien conmigo mismo (a)	1	2	3	4
41	hago amigos fácilmente	1	2	3	4
42	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago	1	2	3	4
43	Para mí es fácil decirle a las personas cómo me siento	1	2	3	4
44	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones	1	2	3	4
45	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos	1	2	3	4
46	Cuando estoy molesto (a) con alguien, me siento molesto (a) por mucho tiempo	1	2	3	4
47	Me siento feliz con la clase de persona que soy	1	2	3	4
48	Soy bueno (a) resolviendo problemas	1	2	3	4
49	Para mí es difícil esperar mi turno	1	2	3	4
50	Me divierte las cosas que hago	1	2	3	4
51	Me agradan mis amigos	1	2	3	4
52	No tengo días malos	1	2	3	4
53	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos	1	2	3	4
54	Me disgusto fácilmente	1	2	3	4
55	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste	1	2	3	4
56	Me gusta mi cuerpo	1	2	3	4
57	Aún cuando las cosas sean difíciles, no me doy por vencido	1	2	3	4
58	Cuando me molesto actúo sin pensar	1	2	3	4
59	Sé cuando la gente está molesta aún cuando no dice nada	1	2	3	4
60	Me gusta la forma como me veo	1	2	3	4

**Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA**

Huancayo, 21 de abril del 2021

## CONSTANCIA

**Señores:**  
Oficina de Grados y Títulos  
Universidad Peruana los Andes  
**Presente:** -

Por medio de la presente se deja constancia, que en condición de asesores damos conformidad al proyecto de tesis titulado: “DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2021” presentado por la alumna: JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo, con DNI 45352795, con código de matrícula Nro. F04716H; de la Facultad de Ciencias de la Salud E.A.P.: Psicología, quien se encuentra cursando el IX Taller de Tesis – Sección “A” – segundo grupo, de la Universidad Peruana Los Andes, para obtener el título profesional de psicólogo. Por tal motivo agradeceré a usted proceda a autorizar la evaluación final.

Sin otro en particular me suscribo a usted, expresando la muestra de especial consideración y estima personal.

**Atentamente,**

*UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES  
Facultad de ciencias de la Salud*

  
-----  
**Mg. Virginia Arica, Jessenia**  
ASESOR METODOLÓGICO

*UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES  
Facultad de Ciencias de la Salud*

  
-----  
**Mg. Osmar Jesús Sapaico Vargas**  
ASESOR TEMÁTICO



**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y LA SALUD**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**



*"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"*

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Huancayo, 21 de abril del 2021

Lic. JAICO CORA, MARIO JOEL

Director de la Institución Educativa "Pascual Saco Oliveros" – Ayacucho  
 Presente. -

Estimado Director:

Reciba usted nuestro saludo cordial, motivo la presente el agrado de presentar a la señora bachiller de psicología Julcarima Rojas, Rocío Amparo, de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Peruana Los Andes, quienes desean ejecutar el proyecto de investigación titulado: "Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho, 2021".

Dicho proyecto tiene como objetivo: Determinar la relación que existe entre Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en adolescentes del nivel secundario de una Institución Educativa de Ayacucho, 2021, mediante la aplicación de dos cuestionarios que tendrán una duración de 25 minutos aproximadamente cada uno.

Por tal motivo, agradeceremos a usted les brinde las facilidades del caso para realizar la evaluación respectiva en su Institución, previa coordinación con su persona.

Reconocidos por su alto espíritu de colaboración, nos suscribimos de usted.

Atentamente,

Mg. Vázquez Artica, Jocelyn  
 Asesora de Investigación  
 Escuela Profesional de Psicología

Mg. Tapaco Vargas, Daniel  
 Asesor de Investigación  
 Escuela Profesional de Psicología

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PASCUAL SACO OLIVEROS" HUANCAYO
N.º de Expediente: 608-2021
Fecha: 01 de 12 de 2021
Firmado: Daniel Tapaco



### **CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN**

Yo, **JAICO CORA, MARIO JOEL**, director de la Institución Educativa “**PASCUAL SACO OLIVEROS**” autorizo a la Bachiller **JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo** con DNI. 45352795 de la Universidad Peruana Los Andes, pueda realizar la aplicación de los instrumentos para ejecutar su investigación titulada, “**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO - 2021**”.

Se entrega la presente autorización a solicitud escrita de la interesada para los fines convenientes.

Ayacucho, 21 de abril de 2021

---

**JAICO CORA, MARIO JOEL**  
**Director Institucional**

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

## CONSTANCIA

EL LIC. MARIO JOEL JAICO CORAS, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PASCUAL SACO OLIVEROS" - AYACUCHO.

### HACE CONSTAR:

Que la Bach. JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo, ha ejecutado satisfactoriamente el proyecto de investigación denominado: "Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021", en los estudiantes del nivel secundario (PRIMERO, SEGUNDO, TERCERO, CUARTO Y QUINTO GRADO), durante la ejecución demostraron responsabilidad y profesionalismo.

Se expide la presente a petición de los interesados, para los fines que estime por conveniente.

Ayacucho, 04 de junio de 2021.

Atentamente.



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION DE AYACUCHO  
UGEL - HUANANCA  
I.E.P. "PASCUAL SACO OLIVEROS" - AYACUCHO

.....  
LIC. MARIO JOEL JAICO CORAS  
DIRECTOR

Av. Mariscal Cáceres N° 1451 - Ayacucho



**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

**DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD**

Yo, Julcarima Rojas, Rocío Amparo; identificada con D.N.I. N° 45352795 egresada de la escuela profesional Psicología vengo implementado el proyecto de investigación titulado "Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho-2021", en este contexto declaro bajo juramento que los datos que se generen como producto de la investigación; así como, la identidad de los participantes serán preservados y serán usados únicamente con fines de investigación de acuerdo a lo especificado en los artículos 27 y 28 del Reglamento General de Investigación y en los artículo 4 y 5 del Código de Ética para la investigación Científica de la Universidad Peruana Los Andes, salvo con autorización expresa y documentada de alguno de ellos.

Huancayo, 21 de abril de 2021.



Apellidos y nombres: Julcarima Rojas, Rocío A.

Responsable de investigación





**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

---

**COMPROMISO DE AUTORÍA**

En la fecha yo, **JULCAIMA ROJAS, Rocio Amparo**, identificado con DNI. N° **45352795**, domiciliada en Jr. La Merced N° 685 – El Tambo – Huancayo, Bachiller de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Peruana Los Andes – Huancayo, me **COMPROMETO** a asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO – 2021”** se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio y declaro bajo juramento que el trabajo de investigación es de mi autoría y los datos presentados son reales y he respetado las normas internacionales de citas y referencias de fuentes consultantes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rocio Amparo', written over a horizontal line.

---

**JULCARIMA ROJAS, ROCIO AMPARO**  
**DNI. 45352795**  
**C.M. N° F04716H**

## CONFIABILIDAD Y VALIDEZ DEL INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BAR-ON ICE

La prueba piloto se desarrolló con 20 estudiantes que tienen las mismas características de la muestra.

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Luego de aplicar el programa SPSS se obtiene el siguiente resultado:

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,834	,835	30

Por lo tanto, el Alfa de Cronbach es ,834 es una confiabilidad aceptable.

## CONFIABILIDAD Y VALIDEZ DEL TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV) DE CHOLÍZ Y MARCO

La prueba piloto se desarrolló con 20 estudiantes que tienen las mismas características de la muestra.

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Luego de aplicar el programa SPSS se obtuvo el siguiente resultado:

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,960	,960	25

Por lo tanto, el Alfa de Cronbach es ,960 es una confiabilidad aceptable.

### JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Mg. David Vilchez Galarza Profesión: Psicólogo Cargo: Docente y responsable del Psicopedagógico F.CC.SS. Región: Junín

#### INSTRUCCIONES:

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del Instrumento **INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA de Nelly Ugarriza y Liz Pajares**, respectivamente en seis columnas con criterios diferentes:

Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si no le encuentra ninguna objeción, o una (X) si tiene que modificarse en ese aspecto la pregunta. La modificación de algunos términos o agregados que deba realizarse podrá ser detallada en la columna de observaciones o al final.

Por favor utilice letra legible y sea ordenado, a fin de hacer más fácil la interpretación del mismo.

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO: INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES**

DIMENSIONES	ITEMS	Suficiencia		Relevancia		Coherencia		Claridad		OBSERVACIONES /SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
D1 Intrapersonal	Es fácil decirle a la gente como me siento.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo hablar fácilmente de mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Para mí es difícil decirles a las personas como me siento.	✓		✓		✓		✓		
	Me es difícil decirles a los demás mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Me importa lo que les sucede a las personas.	✓		✓		✓		✓		
D2 Interpersonal	Soy capaz de respetar a los demás.	✓		✓		✓		✓		
	Me agrada hacer cosas para los demás.	✓		✓		✓		✓		
	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	✓		✓		✓		✓		
	Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	✓		✓		✓		✓		
D3 Adaptación	Puedo comprender preguntas difíciles.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver problemas.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	✓		✓		✓		✓		
	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	✓		✓		✓		✓		
D4 Manejo de estrés	Me molesto demasiado de cualquier cosa.	✓		✓		✓		✓		
	Peleo con la gente.	✓		✓		✓		✓		
	Tengo mal genio.	✓		✓		✓		✓		
	Me molesto fácilmente.	✓		✓		✓		✓		
	Me disgusto fácilmente.	✓		✓		✓		✓		

	Cuando me molesto actúo sin pensar.	✓		✓		✓		✓	
D5 Escala de impresión positiva	Me gusta todas las personas que conozco.	✓		✓		✓		✓	
	Pienso bien de todas las personas.	✓		✓		✓		✓	
	Nada me molesta.	✓		✓		✓		✓	
	Debo decir siempre la verdad.	✓		✓		✓		✓	
	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	✓		✓		✓		✓	
	No tengo días malos.	✓		✓		✓		✓	

OTROS APORTES QUE CONSIDERA PUEDE SER VALIOSO PARA LA INVESTIGACIÓN (formulación de preguntas, alguna dimensión no ha sido considerada en el instrumento y que es de relevancia para ser considerado, otros):

---



---

Huancayo, 26 de Abril del 2021



Dr. David Flores Galarraga  
PSICÓLOGO  
C.Ps.P. N° 20814

**CRITERIO DE JUECES**

**NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO** : DAVID VILCHEZ GALARZA  
**TÍTULO PROFESIONAL** : PSICÓLOGO  
**GRADO OBTENIDO (PREGRADO)** : BACHILLER EN PSICOLOGÍA  
**CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN:** UPLA  
**GRADO OBTENIDO (POSGRADO)** : MAESTRÍA  
**CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN:** UCV  
**ESPECIALIDAD** : FORENSE, EDUCATIVA Y ORGANIZACIONAL  
**AÑOS DE EXPERIENCIA** : 9 AÑOS  
**INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA** : UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES  
**CARGO LABORAL/ RESPONSABLE** : DOCENTE – PSICOPEDAGOGICO F.CC.SS

**EN RESUMEN, CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO**  
**“INVENTARIO EMOCIONAL Bar-On ICE: NA – ABREVIADA**  
**DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES”**

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES:.....  
 .....

Huancayo, 26 de Abril del 2021

  
 \_\_\_\_\_  
 Mg. A. David Vilchez Galarza  
 PSICÓLOGO  
 C.Ps.P. N° 20814

**CONSTANCIA**

## Juicio de experto

Yo, NILTON DAVID VILCHEZ GALARZA, con Documento Nacional de Identidad N°41665934 certifico que realicé el juicio de experto del instrumento **“INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES”**, cuyo responsable es la investigadora JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo con DNI N° 45352795, la cual solicitan el apoyo a fin de realizar la investigación: **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2021”**

Huancayo, 26 de Abril del 2021



Mr. N. David Vilchez Galarza  
PSICÓLOGO  
C.Ps.P. N° 20814

### JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Mg. David Vilchez Galarza Profesión: Psicólogo Cargo: Docente y responsable del psicopedagógico F.CC.SS. Región: Junín

#### INSTRUCCIONES:

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del Instrumento **TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS de Salas Edwin y Merino Cesar**, respectivamente en columnas con criterios diferentes:

Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si no le encuentra ninguna objeción, o una (X) si tiene que modificarse en ese aspecto la pregunta.

La modificación de algunos términos o agregados que deba realizarse podrá ser detallada en la columna de observaciones o al final.

Por favor utilice letra legible y sea ordenado, a fin de hacer más fácil la interpretación del mismo.

#### NOMBRE DEL INSTRUMENTO: TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR

DIMENSIONES	ITEMS	Suficiencia		Relevancia		Coherencia		Claridad		OBSERVACIONES /SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
D1 Abstinencia	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X		X		X		X		
	Estoy obsesionado de subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X		X		X		X		
	Si no funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X		X		X		X		
	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X		X		X		X		
	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X		X		X		X		
	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	X		X		X		X		
	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego.	X		X		X		X		
	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	X		X		X		X		
	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	X		X		X		X		
	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X		X		X		X		
D2 Abuso y tolerancia	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	X		X		X		X		
	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	X		X		X		X		
	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que cuando comencé.	X		X		X		X		
	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X		X		X		X		
	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X		X		X		X		
	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	X		X		X		X		



D3 Problemas ocasionados por los videojuegos	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	X		X		X		X	
	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X		X		X		X	
	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).	X		X		X		X	
D4 Dificultad de control	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada a familiares o amigos.	X		X		X		X	
	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		X		X	
	cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	X		X		X		X	
	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sea solo un momento.	X		X		X		X	
	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X		X		X		X	
	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	X		X		X		X	

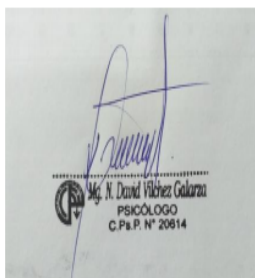
OTROS APORTES QUE CONSIDERA PUEDE SER VALIOSO PARA LA INVESTIGACIÓN (formulación de preguntas, alguna dimensión no ha sido considerada en el instrumento y que es de relevancia para ser considerado, otros):

---



---

Huancayo, 26 de abril del 2021



Ms. N. David Valdez Calarza  
PSICÓLOGO  
C.Pa.P. N° 20614

**CRITERIO DE JUECES**

**NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : DAVID VILCHEZ GALARZA**  
**TÍTULO PROFESIONAL : PSICÓLOGO**  
**GRADO OBTENIDO (PREGRADO) : BACHILLER EN PSICOLOGÍA**  
**CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN: UPLA**  
**GRADO OBTENIDO (POSGRADO) : MAESTRÍA**  
**CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN: UCV**  
**ESPECIALIDAD : FORENSE, EDUCATIVA Y ORGANIZACIONAL**  
**AÑOS DE EXPERIENCIA : 9 AÑOS**  
**INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**  
**CARGO LABORAL/ RESPONSABLE : DOCENTE – PSICOPEDAGOGICO F.CC.SS**

**EN RESUMEN, CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO**

**“TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR”**

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

**OBSERVACIONES:**.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Huancayo, 26 de ABRIL del 2021

  
 M<sup>g</sup>. M. David Vilchez Galarza  
 PSICÓLOGO  
 C. P. N. N° 20814

**CONSTANCIA**

## Juicio de experto

Yo, NILTON DAVID VILCHEZ GALARZA, con Documento Nacional de Identidad N°41665934 certifico que realicé el juicio de experto del instrumento **"TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR"**, cuyo responsable es la investigadora JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo con DNI N° 45352795, la cual solicitan el apoyo a fin de realizar la investigación: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2021"

Huancayo, 26 de ABRIL del 2021



Dr. N. David Vilchez Galarza  
PSICÓLOGO  
C.P.P. N° 20014

### JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Mg. PALOMINO HUAMÁN, Liliana    Profesión: PSICÓLOGA    Cargo: PSICÓLOGA    Región: JUNÍN

#### INSTRUCCIONES:

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del Instrumento **INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA de Nelly Ugarriza y Liz Pajares**, respectivamente en seis columnas con criterios diferentes:

Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si no le encuentra ninguna objeción, o una (X) si tiene que modificarse en ese aspecto la pregunta.

La modificación de algunos términos o agregados que deba realizarse podrá ser detallada en la columna de observaciones o al final.

Por favor utilice letra legible y sea ordenado, a fin de hacer más fácil la interpretación del mismo.

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO: INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES**

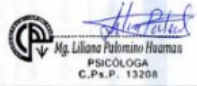
DIMENSIONES	ITEMS	Suficiencia		Relevancia		Coherencia		Claridad		OBSERVACIONES /SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
D1 Intrapersonal	Es fácil decirle a la gente como me siento.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo hablar fácilmente de mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Para mí es difícil decirles a las personas como me siento.	✓		✓		✓		✓		
	Me es difícil decirles a los demás mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Me importa lo que les sucede a las personas.	✓		✓		✓		✓		
D2 Interpersonal	Soy capaz de respetar a los demás.	✓		✓		✓		✓		
	Me agrada hacer cosas para los demás.	✓		✓		✓		✓		
	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	✓		✓		✓		✓		
	Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	✓		✓		✓		✓		
D3 Adaptación	Puedo comprender preguntas difíciles.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver problemas.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	✓		✓		✓		✓		
	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	✓		✓		✓		✓		
D4 Manejo de estrés	Me molesto demasiado de cualquier cosa.	✓		✓		✓		✓		
	Peleo con la gente.	✓		✓		✓		✓		
	Tengo mal genio.	✓		✓		✓		✓		
	Me molesto fácilmente.	✓		✓		✓		✓		

	Me disgustó fácilmente.	✓		✓		✓		✓	
	Cuando me molesto actúo sin pensar.	✓		✓		✓		✓	
D5 Escala de impresión positiva	Me gusta todas las personas que conozco.	✓		✓		✓		✓	
	Pienso bien de todas las personas.	✓		✓		✓		✓	
	Nada me molesta.	✓		✓		✓		✓	
	Debo decir siempre la verdad.	✓		✓		✓		✓	
	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	✓		✓		✓		✓	
	No tengo días malos.	✓		✓		✓		✓	

OTROS APORTES QUE CONSIDERA PUEDE SER VALIOSO PARA LA INVESTIGACIÓN (formulación de preguntas, alguna dimensión no ha sido considerada en el instrumento y que es de relevancia para ser considerado, otros):

---

Huancayo, 21 de Ago del 2021



Firma

Nombre y Apellidos: Liliana Palomino Huamán

DNI N° 41018824

## CRITERIO DE JUECES

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : Liliana Pacotino Huamán  
 TÍTULO PROFESIONAL : PSICÓLOGA  
 GRADO OBTENIDO (PREGRADO) : PSICÓLOGA  
 CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN : UNIVERSIDAD PERUANA LOS RÍOS  
 GRADO OBTENIDO (POSGRADO) : MAGISTER  
 CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN : UNIVERSIDAD HERMINO VALDIVIA  
 ESPECIALIDAD : INVESTIGACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS  
 AÑOS DE EXPERIENCIA : 12 AÑOS  
 INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : I.E. JEC  
 CARGO LABORAL/ RESPONSABLE : PSICÓLOGA  
 TRABAJOS PUBLICADOS :  
 OTROS MERITOS : DOCENCIA UNIVERSITARIA

EN RESUMEN, CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO  
 "INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA  
 DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES"

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES:.....  
 .....  
 .....  
 .....

Huancayo, 21 de ABRIL del 2021



  
 Mg. Liliana Pacotino Huamán  
 PSICÓLOGA  
 C.Ps.P. 13208

Firma  
 Nombre y Apellidos: Liliana Pacotino Huamán  
 DNI N° 41018824

**CONSTANCIA**

## Juicio de experto

Yo, LILIANA PALOMINO HUAMÁN, con Documento Nacional de Identidad N° 41018824 certifico que realicé el juicio de experto del instrumento **"INVENTARIO EMOCIONAL BaFOH ICE: NA – ABREVIADA DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES"**, cuyo responsable es la investigadora JULCARIMA ROJAS, Rocío Amparo con DNI N° 45352795, la cual solicitan el apoyo a fin de realizar la investigación: **"DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2021"**

Huancayo, 21 de ABRIL del 2021



Mg. Liliana Palomino Huaman  
PSICÓLOGA  
C.P.S.P. 13208

Firma

Nombre y Apellidos: LILIANA PALOMINO HUAMÁN

DNI N° 41018824

### JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Mg. PALOMINO HUAMÁN, Liliana    Profesión: PSICÓLOGA    Cargo: PSICÓLOGA    Región: JUNÍN

#### INSTRUCCIONES:

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del Instrumento **TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS de Salas Edwin y Merino Cesar**, respectivamente en columnas con criterios diferentes:

Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si no le encuentra ninguna objeción, o una (X) si tiene que modificarse en ese aspecto la pregunta. La modificación de algunos términos o agregados que deba realizarse podrá ser detallada en la columna de observaciones o al final. Por favor utilice letra legible y sea ordenado, a fin de hacer más fácil la interpretación del mismo.

#### **NOMBRE DEL INSTRUMENTO: TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR**

DIMENSIONES	ITEMS	Suficiencia		Relevancia		Coherencia		Claridad		OBSERVACIONES /SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
D1 Abstinencia	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	✓		✓		✓		✓		
	Estoy obsesionado de subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	✓		✓		✓		✓		
	Si no funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	✓		✓		✓		✓		
	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	✓		✓		✓		✓		
	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego.	✓		✓		✓		✓		
	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	✓		✓		✓		✓		
	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	✓		✓		✓		✓		
D2 Abuso y tolerancia	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	✓		✓		✓		✓		
	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	✓		✓		✓		✓		
	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que cuando comencé.	✓		✓		✓		✓		
	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	✓		✓		✓		✓		
	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	✓		✓		✓		✓		
	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	✓		✓		✓		✓		



D3 Problemas ocasionados por los videojuegos	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	✓		✓		✓		✓	
	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	✓		✓		✓		✓	
	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).	✓		✓		✓		✓	
D4 Dificultad de control	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada a familiares o amigos.	✓		✓		✓		✓	
	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	✓		✓		✓		✓	
	cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	✓		✓		✓		✓	
	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sea solo un momento.	✓		✓		✓		✓	
	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	✓		✓		✓		✓	
	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	✓		✓		✓		✓	

OTROS APORTES QUE CONSIDERA PUEDE SER VALIOSO PARA LA INVESTIGACIÓN (formulación de preguntas, alguna dimensión no ha sido considerada en el instrumento y que es de relevancia para ser considerado, otros):

---



---

Huancayo, 21 de ABRIL del 2021



Mg. Liliana Polomino Huaman  
PSICÓLOGA  
C.Ps.P. 13206

Firma

Nombre y Apellidos: Liliana Polomino Huaman

DNI N° 41018824

CRITERIO DE JUECES

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : Liliana Patricia Huamán  
 TÍTULO PROFESIONAL : Psicóloga  
 GRADO OBTENIDO (PREGRADO) : Psicología  
 CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN: UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES  
 GRADO OBTENIDO (POSGRADO) : MAESTRÍA  
 CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN: UNIVERSIDAD HERMÁN VALDIZOLA  
 ESPECIALIDAD : INVESTIGACIONES E INNOVACION PEDAGOGICA  
 AÑOS DE EXPERIENCIA : 12 años  
 INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : J. E. JPL  
 CARGO LABORAL/ RESPONSABLE : Psicólogo  
 TRABAJOS PUBLICADOS :  
 OTROS MERITOS : DOCENCIA UNIVERSITARIA


EN RESUMEN, CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

“TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR”

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES:  
.....  
.....  
.....  
.....

Huancayo, 21 de ABRIL del 2021

  
 Mg. Liliana Patricia Huamán  
 PSICÓLOGA  
 C.P.S.P. 13268

Firma

Nombre y Apellidos: Liliana Patricia Huamán  
DNI N° 41018884

**CONSTANCIA**

Juicio de experto

Yo, LILIANA PALOMINO HUAMAN, con Documento Nacional de Identidad N°41018824 certifico que realicé el juicio de experto del instrumento **"TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR"**, cuyo responsable es la investigadora JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo con DNI N° 45352795, la cual solicitan el apoyo a fin de realizar la investigación: **"DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2021"**

Huancayo, 21 de ABRIL del 2021



*Liliana Palomino Huaman*  
Mg. Liliana Palomino Huaman  
PSICÓLOGA  
C.P.S.P. 13208

Firma

Nombre y Apellidos: Liliana Palomino HuamanDNI N° 41018824

### JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Haydeé Elizabeth Medina Atencio Profesión: Psicóloga Cargo: Responsable del S-P.UNDAC Región: Pasco

#### INSTRUCCIONES:

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del Instrumento **TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS de Salas Edwin y Merino Cesar**, respectivamente en columnas con criterios diferentes:

Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si no le encuentra ninguna objeción, o una (X) si tiene que modificarse en ese aspecto la pregunta.

La modificación de algunos términos o agregados que deba realizarse podrá ser detallada en la columna de observaciones o al final.

Por favor utilice letra legible y sea ordenado, a fin de hacer más fácil la interpretación del mismo.

#### NOMBRE DEL INSTRUMENTO: TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR

DIMENSIONES	ITEMS	Suficiencia		Relevancia		Coherencia		Claridad		OBSERVACIONES /SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
D1 Abstinencia	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	✓		✓		✓		✓		
	Estoy obsesionado de subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	✓		✓		✓		✓		
	Si no funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	✓		✓		✓		✓		
	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me	✓		✓		✓		✓		
	llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.									
	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	✓		✓		✓		✓		
	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego.	✓		✓		✓		✓		
	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	✓		✓		✓		✓		
	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	✓		✓		✓		✓		
D2 Abuso y tolerancia	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	✓		✓		✓		✓		
	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	✓		✓		✓		✓		
	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que cuando comencé.	✓		✓		✓		✓		
	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	✓		✓		✓		✓		
	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	✓		✓		✓		✓		
	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	✓		✓		✓		✓		

D3 Problemas ocasionados por los videojuegos	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	✓		✓		✓		✓	
	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	✓		✓		✓		✓	
	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).	✓		✓		✓		✓	
D4 Dificultad de control	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada a familiares o amigos.	✓		✓		✓			
	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	✓		✓		✓		✓	
	cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	✓		✓		✓		✓	
	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sea solo un momento.	✓		✓		✓		✓	
	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	✓		✓		✓		✓	
	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	✓		✓		✓		✓	

OTROS APORTES QUE CONSIDERA PUEDE SER VALIOSO PARA LA INVESTIGACIÓN (formulación de preguntas, alguna dimensión no ha sido considerada en el instrumento y que es de relevancia para ser considerado, otros):

Huancayo, 26 de abril del 2021



Firma

Nombre y Apellidos:  
Mg. Haydeé E. MEDINA ATENCIO

DNI N°40485441

CRITERIO DE JUECES

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : Haydeé Elizabeth Medina Atencio  
TÍTULO PROFESIONAL : Psicóloga  
GRADO OBTENIDO (PREGRADO) : Psicóloga  
CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN: Universidad los Andes-Huancayo  
GRADO OBTENIDO (POSGRADO) : Magister  
CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
ESPECIALIDAD : Liderazgo y gestión educativa  
AÑOS DE EXPERIENCIA : 14 años  
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
CARGO LABORAL/ RESPONSABLE : Responsable del Servicio de psicopedagogía.  
TRABAJOS PUBLICADOS : Los impactos de la COVID-19 en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.  
OTROS MERITOS : .....

EN RESUMEN, CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

“TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR”

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES:.....  
.....  
.....

Huancayo, 26 de abril del 2021



Firma  
Nombre y Apellidos:  
Mg. Haydeé E. MEDINA ATENCIO  
DNI N°40485441

**CONSTANCIA**

Juicio de experto

Yo, Haydeé Elizabeth MEDINA ATENCIO, con Documento Nacional de Identidad N° 40485441 certifico que realicé el juicio de experto del instrumento “**TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS DE SALAS EDWIN Y MERINO CESAR**”, cuyo responsable es la investigadora JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo con DNI N° 45352795, la cual solicitan el apoyo a fin de realizar la investigación: “DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2021”

Huancayo, 26 de abril del 2021



---

Firma

Nombre y Apellidos:  
Mg. Haydeé Elizabeth MEDINA ATENCIO

DNI N° 40485441

## JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Haydee Elizabeth MEDINA ATENCIO Profesión: Psicóloga Cargo: R.S.P.UNDAC Región: Pasco

### INSTRUCCIONES:

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del Instrumento **INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA** de Nelly Ugarriza y Liz Pajares, respectivamente en seis columnas con criterios diferentes:

Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si no le encuentra ninguna objeción, o una (X) si tiene que modificarse en ese aspecto la pregunta.

La modificación de algunos términos o agregados que deba realizarse podrá ser detallada en la columna de observaciones o al final.

Por favor utilice letra legible y sea ordenado, a fin de hacer más fácil la interpretación del mismo.

### **NOMBRE DEL INSTRUMENTO: INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES**

DIMENSIONES	ITEMS	Suficiencia		Relevancia		Coherencia		Claridad		OBSERVACIONES /SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
D1 Intrapersonal	Es fácil decirle a la gente como me siento.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo hablar fácilmente de mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Para mí es difícil decirles a las personas como me siento.	✓		✓		✓		✓		
D2 Interpersonal	Me es difícil decirles a los demás mis sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Me importa lo que les sucede a las personas.	✓		✓		✓		✓		
	Soy capaz de respetar a los demás.	✓		✓		✓		✓		
	Me agrada hacer cosas para los demás.	✓		✓		✓		✓		
	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	✓		✓		✓		✓		
D3 Adaptación	Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo comprender preguntas difíciles.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	✓		✓		✓		✓		
	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver problemas.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	✓		✓		✓		✓		
D4 Manejo de estrés	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	✓		✓		✓		✓		
	Me molesto demasiado de cualquier cosa.	✓		✓		✓		✓		
	Peleo con la gente.	✓		✓		✓		✓		
	Tengo mal genio.	✓		✓		✓		✓		
	Me molesto fácilmente.	✓		✓		✓		✓		
D5 Escala de impresión positiva	Me disgusto fácilmente.	✓		✓		✓		✓		
	Cuando me molesto actúo sin pensar.	✓		✓		✓		✓		
	Me gusta todas las personas que conozco.	✓		✓		✓		✓		
	Pienso bien de todas las personas.	✓		✓		✓		✓		
	Nada me molesta.	✓		✓		✓		✓		
	Debo decir siempre la verdad.	✓		✓		✓		✓		
	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	✓		✓		✓		✓		
	No tengo días malos.	✓		✓		✓		✓		

OTROS APORTES QUE CONSIDERA PUEDE SER VALIOSO PARA LA INVESTIGACIÓN (formulación de preguntas, alguna dimensión no ha sido considerada en el instrumento y que es de relevancia para ser considerado, otros):



---

---

Huancayo, \_26 de abril del 2021



---

Firma

Nombre y Apellidos:  
Mg. Haydeé E. MEDINA ATENCIO

DNI N°40485441

## CRITERIO DE JUECES

**NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO** : Haydeé Elizabeth Medina Atencio  
**TÍTULO PROFESIONAL** : Psicóloga  
**GRADO OBTENIDO (PREGRADO)** : Psicóloga  
**CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN:** Universidad los Andes-Huancayo  
**GRADO OBTENIDO (POSGRADO)** : Magister  
**CENTRO ACADÉMICO DE FORMACIÓN:** Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
**ESPECIALIDAD** : Liderazgo y gestión educativa  
**AÑOS DE EXPERIENCIA** : 14  
**INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA** : Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
**CARGO LABORAL/ RESPONSABLE** : Responsable del Servicio Psicopedagógico  
**TRABAJOS PUBLICADOS** : Los impactos de la COVID-19 en el  
 rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.  
**OTROS MERITOS** : .....

**EN RESUMEN, CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO**  
**“INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA**  
**DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES”**

**ADECUADO 1**  **MEDIANAMENTE ADECUADO 2**  **INADECUADO 3**

**OBSERVACIONES:**.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Huancayo, \_26 de abril del 2021



Firma

Nombre y Apellidos:

Mg. Haydeé E. MEDINA ATENCIO  
 DNI N° 40485441

**CONSTANCIA**

## Juicio de experto

Yo, Haydeé E. MEDINA ATENCIO, con Documento Nacional de Identidad N° 40485441 certifico que realicé el juicio de experto del instrumento **"INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA – ABREVIADA DE NELLY UGARRIZA Y LIZ PAJARES"**, cuyo responsable es la investigadora JULCARIMA ROJAS, Rocio Amparo con DNI N° 45352795, la cual solicitan el apoyo a fin de realizar la investigación: **"DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2021"**

Huancayo, 26 de abril del 2021



---

Firma

Nombre y Apellidos:  
Mg. Haydeé E. MEDINA ATENCIO

DNI N° 40485441

## DATA DE PROCESAMIENTO DE DATOS

### Test de Dependencia a Videojuegos

1	DIMENSIONES				ABSTINENCIA										USO Y TOLERANCIA					DIFICULTAD DE CONTROL				PROBLEMAS OCASIONALES					
	¿A	Eda	Se	Gra	3-	4-	6-	7-	10-	11-	13-	14-	21-	25-	1-	5-	8-	9-	12-	2-	15-	18-	20-	22-	24-	16-	17-	19-	23-
3	Sí	12	1	1	3	4	4	3	2	3	4	2	5	2	2	2	4	3	2	3	1	3	3	1	2	2	1	1	1
4	Sí	13	2	1	1	3	5	1	1	1	1	4	3	2	3	1	1	1	1	4	2	3	2	1	1	2	1	1	1
5	Sí	16	1	5	2	2	1	3	3	2	1	1	3	1	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	2	1	1	2
6	Sí	12	1	1	1	3	2	1	2	1	2	3	3	2	1	1	3	2	5	2	2	3	2	2	3	1	1	2	3
7	Sí	15	2	4	2	4	1	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	2	4	2	2	4	3	2	3	3	2	2	5
8	Sí	15	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1
9	Sí	12	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1
10	Sí	17	2	5	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	4	3	2	4	2	3	3	2	3
11	Sí	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1
12	Sí	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1
13	Sí	13	2	2	3	3	2	3	4	2	3	5	3	3	4	4	2	3	2	1	2	3	4	2	5	3	1	1	3
14	Sí	15	1	5	2	4	1	1	2	3	2	3	1	1	2	2	3	1	2	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1
15	Sí	16	2	5	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	1	2
16	Sí	13	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
17	Sí	16	1	5	4	3	1	3	3	3	1	2	2	1	1	1	5	2	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1
18	Sí	13	2	2	4	2	2	3	5	2	2	4	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	5	5	2	1	3
19	Sí	15	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	5	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	5	5	3
20	Sí	12	1	1	2	1	3	1	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Sí	14	1	3	1	2	1	2	4	1	2	2	2	3	4	2	2	1	2	2	1	3	4	1	3	1	1	2	3
22	Sí	12	1	1	2	3	1	1	1	2	1	5	2	1	3	1	3	4	3	2	1	1	5	1	1	2	1	1	2
23	Sí	12	1	1	2	2	2	1	1	2	1	5	2	3	1	2	1	5	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	2
24	Sí	14	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	5	4	4	2	4	2	4	3	5	5	5	3	2	4	2	5
25	Sí	14	2	3	4	4	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	3	4	4	3	1	3	2	2	3	3	3	1	3
26	Sí	12	1	1	2	3	2	3	2	1	2	1	3	1	3	1	2	1	3	2	2	3	4	2	1	2	1	2	2
27	Sí	13	1	2	2	3	3	2	3	2	3	5	4	3	5	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	1	3	3
28	Sí	12	1	1	2	3	3	1	2	3	3	3	5	2	2	2	4	2	2	2	1	4	2	2	2	3	1	1	1
29	Sí	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
30	Sí	12	2	1	4	1	1	2	4	2	2	4	4	2	2	3	1	1	4	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2
31	Sí	12	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	2	1
32	Sí	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	Sí	12	1	1	3	4	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	1
34	Sí	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	Sí	12	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	1	1	2	2
36	Sí	13	1	1	2	4	3	2	2	5	4	3	5	2	2	1	5	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	3	1
37	Sí	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	Sí	12	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2
39	Sí	12	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1
40	Sí	13	2	1	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	1	3	1	2	3	3
41	Sí	12	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	3	2	1	1	1	5	1	1	2	1	1	1

42	Sí	12	1	1	3	4	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	
43	Sí	13	2	1	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	
44	Sí	13	2	2	4	5	4	4	4	1	2	5	5	5	4	4	3	3	4	1	3	3	1	2	4	4	3	2	3	
45	Sí	14	2	3	1	4	2	1	5	3	3	1	5	2	4	4	1	2	4	2	3	4	3	1	3	3	3	2	2	
46	Sí	13	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	4	2	2	2	2	2	2	
47	Sí	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	
48	Sí	14	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	1	
49	Sí	13	2	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
50	Sí	16	1	5	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	
51	Sí	16	1	5	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	
52	Sí	15	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	
53	Sí	13	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
54	Sí	13	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	
55	Sí	16	2	5	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	
56	Sí	13	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
57	Sí	15	1	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
58	Sí	15	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	
59	Sí	15	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
60	Sí	14	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	
61	Sí	14	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
62	Sí	15	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	
63	Sí	14	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
64	Sí	17	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
65	Sí	16	2	5	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
66	Sí	16	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	
67	Sí	14	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	
68	Sí	16	1	5	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
69	Sí	16	1	5	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	1	
70	Sí	17	2	5	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	
71	Sí	16	2	5	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	
72	Sí	16	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
73	Sí	15	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	
74	Sí	15	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	
75	Sí	14	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	
76	Sí	14	1	3	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
77	Sí	15	2	3	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	3	
78	Sí	15	1	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1

79	Sí	15	1	4	3	3	2	2	2	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	
80	Sí	14	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2
81	Sí	14	1	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	
82	Sí	16	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	
83	Sí	15	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	
84	Sí	14	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	
85	Sí	16	2	5	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
86	Sí	15	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	
87	Sí	14	1	4	4	4	4	4	5	4	4	2	3	5	2	3	4	3	3	5	3	4	5	3	3	4	3	3	4	

## DATA DE PROCESAMIENTO DE DATOS

### Inventario de Inteligencia Emocional Bar-On

1	DIMENSIONES				ADAPTACIÓN					PRESIÓN POSITIV					INTERPERSONAL					INTRAPERSONAL					MANEJO DE ESTRÉS										
2	¿A	Eda	Sex	Gra	10-	13-	16-	19-	22-	24-	3-	7-	11-	15-	20-	25-	1-	4-	18-	23-	28-	30-	2-	6-	12-	14-	21-	26-	5-	8-	9-	17-	27-	29-	
3	Sí	12	1	1	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	1	2	4	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	2	3
4	Sí	13	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	3	3	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	
5	Sí	16	1	5	3	3	3	2	3	3	2	3	1	4	2	3	3	4	3	3	4	4	1	1	4	3	3	3	1	1	1	1	2	2	
6	Sí	12	1	1	2	2	3	3	3	3	2	3	1	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	1	1	2	1	4	2	2	4	3	3	
7	Sí	15	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	1	3	2	2	4	4	2	4	2	3	2	1	4	2	4	3	2	3	3	2	2	3	
8	Sí	15	2	4	3	3	3	3	2	3	1	3	2	4	3	2	4	3	4	4	4	4	2	4	1	4	1	1	2	1	1	1	1	2	
9	Sí	12	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	
10	Sí	17	2	5	3	2	3	3	3	3	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	
11	Sí	12	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	
12	Sí	12	1	1	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	1	4	2	3	3	2	1	2	2	3	1	
13	Sí	13	2	2	2	4	1	3	3	2	3	3	2	2	1	1	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	1	1	1	2	1	2	2	2	
14	Sí	15	1	5	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	1	4	4	2	4	3	3	1	2	1	4	1	4	2	1	1	2	2	4	
15	Sí	16	2	5	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	1	1	4	4	2	4	3	4	1	1	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	
16	Sí	13	2	1	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	4	4	3	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	
17	Sí	16	1	5	4	3	4	4	4	3	3	2	1	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	1	4	2	4	4	1	1	2	2	3	2	
18	Sí	13	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	4	4	4	4	1	4	1	1	1	2	1	2	2	2	
19	Sí	15	1	4	1	3	2	2	3	1	1	2	1	1	1	2	3	3	2	3	2	3	4	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	2
20	Sí	12	1	1	2	2	1	2	4	4	1	3	2	4	4	3	1	4	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2	1	1	2	1	4	1	
21	Sí	14	1	3	3	4	3	3	3	4	3	1	2	2	2	1	4	4	3	3	3	3	1	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	4	
22	Sí	12	1	1	4	3	3	4	3	3	2	4	2	3	1	2	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	4	1	2	2	2	2	2	
23	Sí	12	1	1	2	2	3	1	2	3	2	4	2	3	1	3	1	4	4	2	4	4	1	1	4	1	4	4	2	2	1	2	2	2	
24	Sí	14	1	4	2	1	2	1	3	2	1	2	1	3	4	1	1	2	2	2	3	4	2	2	1	1	2	2	3	4	4	4	3	3	
25	Sí	14	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	1	1	3	3	2	3	2	2	3	3	
26	Sí	12	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	2	2	1	3	2	1	3	
27	Sí	13	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	1	4	4	3	3	4	4	1	1	4	1	3	4	3	2	3	3	2	3	
28	Sí	12	1	1	4	4	4	2	4	2	1	3	2	4	2	2	2	4	1	1	3	2	2	3	1	1	1	1	2	1	2	2	1	4	
29	Sí	13	1	1	2	1	1	3	3	3	4	3	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	
30	Sí	12	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	4	1	2	1	2	3	2	3	
31	Sí	12	1	1	3	2	3	3	4	2	1	2	1	4	4	2	3	4	3	4	3	3	1	1	4	1	4	4	4	2	1	3	2	3	
32	Sí	12	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	1	3	3	4	2	3	3	3	2	2	1	1	3	3	1	1	2	2	3	1	
33	Sí	12	1	1	3	2	4	3	3	3	2	2	2	1	1	2	3	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	
34	Sí	12	1	1	3	3	3	3	3	2	1	3	2	4	2	2	3	4	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	4	2	3	3	2	2	
35	Sí	12	1	1	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	2	1	3	4	2	2	3	4	1	2	4	1	4	3	1	2	2	2	2	4	
36	Sí	13	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	3	3	4	3	1	4	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	
37	Sí	12	1	1	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	
38	Sí	12	1	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	2	3
39	Sí	12	2	1	3	3	3	3	3	4	1	3	2	3	3	2	2	4	2	2	3	4	1	1	1	1	3	4	2	2	1	2	2	3	
40	Sí	13	2	1	1	1	2	1	1	2	1	3	1	3	1	1	2	3	3	4	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	3	3	2	3	
41	Sí	12	1	1	2	2	2	1	1	3	4	3	1	4	1	3	2	3	1	2	4	3	1	1	3	4	4	2	1	1	1	2	2	2	
42	Sí	12	1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	1	4	2	2	3	3	4	3	3	3	1	1	1	2	2	1	3	2	2	3	2	3	
43	Sí	13	2	1	3	3	3	3	3	3	4	2	1	3	1	2	4	4	3	4	3	3	1	1	1	1	4	4	2	1	2	3	2	2	
44	Sí	13	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	1	1	4	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	4	1	1	3	2	3	3	
45	Sí	14	2	3	2	2	3	2	4	1	1	3	1	2	3	4	3	3	3	3	1	3	1	1	1	2	1	1	4	4	3	4	2	4	
46	Sí	13	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	
47	Sí	13	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	
48	Sí	14	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	
49	Sí	13	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	3	3	2	3	3	3	2	
50	Sí	16	1	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	
51	Sí	16	1	5	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
52	Sí	15	2	4	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	4	3	2	3	3	3	3
53	Sí	13	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	2	3	4	1	4	3	3	2	4	1	4	1	1	1	1	2	2	1	1	
54	Sí	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	
55	Sí	16	2	5	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	4	3	3	3	3	3	4





## CAPTURAS DE PANTALLA DEL PROCESO REALIZADO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

- 🏠 Página Principal
- 👤 Área personal
- 📅 Calendario
- 📁 Archivos privados
- 📁 Banco de contenido
- ⚙️ Administración del sitio

# ÁREA PSICOLÓGICA

Página Principal / Cursos / ÁREA PSICOLÓGICA

Gestionar cursos

Categorías:

Buscar cursos

🌱 Orientación Psicológica

- 🏠 Página Principal
- 👤 Área personal
- 📅 Calendario
- 📁 Archivos privados
- 📁 Banco de contenido
- ⚙️ Administración del sitio

**PLATAFORMA VIRTUAL** INICIO INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA VIDEOS DE AYUDA PORTAL WEB

# Institución Educativa Privada Pascual Saco Oliveros

Página Principal / Cursos

Gestionar cursos

Buscar cursos

▼ Colapsar todo

▼ **ÁREA PSICOLÓGICA**

🌱 Orientación Psicológica

📄

➡

🌱 Apoyo Psicológico

📄

➡

**Apoyo Psicológico**

- Participantes
- Calificaciones
- General
- ENCUESTA:
- Página Principal
- Área personal
- Calendario
- Archivos privados
- Banco de contenido
- Administración del sitio

## Apoyo Psicológico

Página Principal / Cursos / Apoyo Psicológico

[Activar edición](#)

---


### General

Encuesta de investigación DIRIGIDA a estudiantes de SECUNDARIA, donde se evaluara la Inteligencia Emocional Relacionada con los Videojuegos. Para tener más información y detalles de la encuesta descarga el comunicado completo.

[DESCARGAR COMUNICADO](#)

---

**ENCUESTA:**

 Responder Encuesta

### COMUNICADO

Yo: **JULCARIMA ROJAS, Rocío Amparo** Bachiller en Psicología de la Universidad Peruana Los Andes voy a realizar la investigación titulada: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO - 2021**; en la cual el objetivo será determinar que relación existe entre la Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional

Se les informa que la participación de sus hijos es totalmente libre y voluntaria y que aún después de iniciado el cuestionario puede rehusarse a responder cualquiera de las preguntas o decidir suspender su participación en cualquier momento, sin que ello le ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se les menciona que sus respuestas a las preguntas y aportes serán absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucrados en la investigación.

Se entiende también, que los resultados de la investigación le serán proporcionados si en caso los solicite y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo le serán respondidas.

Por lo mencionado anteriormente se necesita que sus hijos participen en la investigación con la cual nos van ayudar a identificar en que medida afectan los videojuegos en su inteligencia emocional de sus hijos y para ello se les mandará un cuestionario para que sea relleno por sus hijos.

De ante mano les doy mis sinceros agradecimientos por su participación con lo que estará apoyando un poco más al futuro de sus hijos.

Atte.

## DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO - 2021

Reciban un cordial saludo, soy Bachiller egresada de la Universidad Peruana Los Andes de la carrera profesional de Psicología. El presente trabajo tiene como propósito conocer de qué manera influye la dependencia de los videojuegos en la inteligencia emocional de los estudiantes del nivel secundario; para ello se les solicita participar en este formulario.

La información utilizada será únicamente utilizada para fines de recolección de datos; además, usted puede interrumpir la misma en cualquier momento sin que ello le genere ningún tipo de perjuicio. El llenado de este cuestionario es voluntario, contestar cada una de las preguntas de manera sincera.

De ante mano, muchas gracias.

¿Acepto voluntariamente participar en esta investigación? \*

Sí

No