

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Psicología



TESIS

Título :GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020

Para optar el :Título profesional de Psicóloga

Autores : Bachiller Romo Ojeda Edith
Bachiller Velázquez Huaman Jenny Marith

Asesor : Mg. Vílchez Galarza Nilton David

Línea de Investigación Institucional : Salud y Gestión de la Salud

Fecha de inicio y culminación : Enero 2020 – setiembre 2020

Huancayo – Perú

2021

DEDICATORIA

A nuestros padres de familia por ser siempre nuestra
fortaleza para poder estudiar.

Las autoras.

AGRADECIMIENTO

A los directivos de la Universidad Peruana los Andes, por darnos la oportunidad de formarnos como profesionales, a los docentes de la Facultad de Ciencias de la Salud y la Escuela Profesional de Psicología, por sus sabias enseñanzas durante nuestra formación

Agradecimiento a nuestros padres por apoyarnos permanentemente en nuestra formación profesional

Edith y Jenny.

INTRODUCCIÓN

El uso de videojuegos se ha incrementado de forma exponencial como medio de entretenimiento más frecuente y satisfactorio en adolescentes (Llavero, 2010), en esta tesis se han abordado diversos puntos de vista con respecto a los videojuegos, mencionando las características positivas que tienen, así como las negativas. Además, se enmarca las características de la adicción a los videojuegos y sus repercusiones. La problemática central en este sentido está relacionada con el uso de los videojuegos teniendo en cuenta la frecuencia de los mismos y las posibles repercusiones negativas que pueden presentar, Llorens et al (2015) determinaron que los videojuegos tienen aplicaciones en diversos contextos, entre los positivos podríamos encontrar la educación e incluso el entrenamiento de habilidades cognitivas, sin embargo, también existen problemas a considerar que se desprenden de un uso descontrolado de los videojuegos, cuando la frecuencia es elevada y la duración también, pueden presentarse alteraciones atencionales, conductas agresivas, entre otros.

Teniendo todo lo anterior en cuenta, el objetivo del presente estudio de investigación es describir el nivel de adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Estatal de Huancayo, 2020. La metodología aplicada en esta investigación es la científica ya que consiste en un procedimiento racional y coherente desde un enfoque cuantitativo lo cual muestra un orden y sistematización con respecto al estudio desarrollado.

El trabajo de investigación que se presenta a continuación se encuentra organizado en cinco capítulos, cada uno contiene un aspecto importante que nos servirá para comprender la forma en la que cumpliremos los objetivos de la investigación.

En la primera parte se describió de forma clara y con información precisa la presencia de la problemática, evidenciando una necesidad real y prioritaria de indagar sobre la presencia de adicción a los videojuegos y de generar información objetiva con respecto a esta variable, en la población de estudio elegida.

A continuación, en el marco teórico, se detallaron los antecedentes internacionales y nacionales coherentes con el presente estudio, que nos ayudan a situarnos específicamente en la información obtenida por otros autores en estudios similares, luego, se describen las bases teóricas actualizadas, referenciando a los autores que proponen enfoques teóricos claros sobre los videojuegos, y que nos permitirán finalmente comprender la variable al detalle, y los futuros resultados y discusiones.

En la tercera parte, se detallaron las hipótesis con las cuales se trabajó la investigación, las cuales son respuestas previas a los problemas, basadas en la información teórica y los antecedentes que se tiene de la variable de estudio.

Posteriormente, en la sección cuatro, se explica los métodos que guiaron el estudio, por lo que utilizamos el método científico por su rigurosidad y confiabilidad con respecto a la obtención de conocimientos, se trata de una investigación de tipo básica, con un nivel descriptivo y diseño no experimental transeccional descriptivo simple. Para la obtención de datos se utilizó el Test de Adicción a videojuegos el cuál fue aplicado a 265 lo cual solo 221 estudiantes conformarán la muestra dado que los 221 por lo menos jugaron una vez estos videojuegos, los cuales serán seleccionados según criterio del autor, de forma no probabilística. Los datos obtenidos serán procesados utilizando la estadística descriptiva e inferencial. Se finaliza con el capítulo de resultados, donde se expresa la discusión de resultados, finalizando con las conclusiones y recomendaciones. Al finalizar se expresa los anexos que evidencian con los documentos respectivos

CONTENIDO

Dedicatoria	<i>ii</i>
Agradecimiento	<i>iii</i>
Introducción	<i>iviii</i>
Contenido	<i>viv</i>
Contenido de tablas	<i>viiv</i>
Contenido de figuras	<i>x</i>
Resumen	<i>xii</i>
Abstract	<i>xiii</i>

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática	14
1.2 Delimitación del problema	16
1.3. Formulación del problema de investigación	17
1.3.1. Problema general	17
1.3.2. Problema específico	17
1.4. Justificación	18
1.4.1 Social	18
1.4.2 Teórica	19
1.4.3 Metodológica	19
1.5. Objetivos	19
1.5.1 Objetivo general	19
1.5.2 Objetivo específico	20

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	22
2.1.1. Antecedentes Internacionales	22
2.1.2. Antecedentes Nacionales	23
2.2 Bases teóricas o científicas	26
2.2.1. Videojuegos	26

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.2. Variables (definición conceptual y operacionalización)	37
---	-----------

CAPÍTULO IV
METODOLOGÍA

4.1 Método de la investigación	38
4.2 Tipo de investigación	38
4.3 Nivel de investigación	39
4.4 Diseño de la investigación	39
4.5 Población y muestra	40
4.5.1. Población	40
4.5.2. Muestra y muestreo	40
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	51
4.8 Aspectos éticos de la investigación	52
CAPÍTULO V	
RESULTADOS	
5.1 Descripción de resultados	53
5.1.1. Descripción del resultados según objetivo general	53
5.1.2. Descripción de resultados de objetivos específicos	54
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	70
CONCLUSIONES	78
RECOMENDACIONES	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	

CONTENIDO DE TABLAS

	pág.
Tabla 1 <i>Resultado de adolescentes que han jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	41
Tabla 2 <i>Resultado de los adolescentes que juegan videojuegos de una institución educativa privada de Huancayo, 2020</i>	42
Tabla 3 <i>Identificar la presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.</i>	44
Tabla 4 <i>Resultado de los adolescentes según grado de estudios adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	45
Tabla 5 <i>Resultado de los adolescentes según familia, adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	46
Tabla 6 <i>Resultado del grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	53
Tabla 7 <i>Resultado de la presencia de compulsión en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	55
Tabla 8 <i>Resultado de la presencia de síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	56
Tabla 9 <i>Resultado de la presencia de antigüedad de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	57
Tabla 10 <i>Resultado de la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	59
Tabla 11 <i>Resultado de la presencia de actividad prioritaria de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	60

Tabla 12 <i>Resultado de la presencia de nivel de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	61
Tabla 13 <i>Resultado de la frecuencia de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	63
Tabla 14 <i>Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.</i>	64
Tabla 15 <i>Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	66
Tabla 16 <i>Resultado del grado de adicción a videojuegos según familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	68

CONTENIDO DE FIGURAS

	pág.
<i>Figura 1 Resultado de adolescentes que han jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	41
<i>Figura 2 Resultado de los adolescentes que juegan videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	43
<i>Figura 3 Resultado de los adolescentes según género adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	44
<i>Figura 4 Resultado de los adolescentes según grado de estudios adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	45
<i>Figura 5 Resultado de los adolescentes según familia, adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	46
<i>Figura 6 Resultado del grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	54
<i>Figura 7 Resultado de la presencia de compulsión en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	55
<i>Figura 8 Resultado de la presencia de síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	56
<i>Figura 9 Resultado de la presencia de antigüedad de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	58
<i>Figura 10 Resultado de la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	59
<i>Figura 11 Resultado de la presencia de actividad prioritaria de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	60

Figura 12 <i>Resultado de la presencia de nivel de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	62
Figura 13 <i>Resultado de la frecuencia de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	63
Figura 14 <i>Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	65
Figura 15 <i>Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	67
Figura 16 <i>Resultado del grado de adicción a videojuegos según familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020</i>	68

RESUMEN

La investigación titulada; “Grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020”, tiene como propósito describir el nivel y/o grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020, para ello se formuló el problema ¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020? La investigación pertenece al enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica, nivel de investigación descriptiva, diseño de investigación descriptiva simple, se trabajó con una muestra de 221 educandos, elegidos con un muestreo no probabilístico intencional con criterios de inclusión y exclusión a los que se aplicó un instrumento de investigación Test de adicción a videojuegos (Vela Quico & Colaboradores , 2011). Al finalizar la investigación se llegó a la conclusión que: el grado de adicción a videojuegos es moderada en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Luego de aplicar el instrumento de investigación y procesar los datos se tiene los siguientes resultados: el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa privada de Huancayo, 2020, son el 40,6% de la muestra tienen una adicción leve, el 32,6% de la muestra tienen adicción moderada, finalmente el 26,6% de la muestra tienen adicción severa. Por lo tanto, hay considerable número de estudiantes que tienen adicción de moderada a severa.

Palabras clave: videojuegos, compulsión, síntomas, problemas, prioridad, frecuencia.

ABSTRACT

Research titled; "Degree of addiction to video games in adolescents from a state educational institution of Huancayo, 2020", aims to describe the level and / or degree of addiction to video games in adolescents from a state educational institution of Huancayo, 2020, for this purpose the problem What is the degree of video game addiction in adolescents from a state educational institution in Huancayo, 2020? The research belongs to the quantitative approach, type of basic research, descriptive research level, simple descriptive research design, we worked with a sample of 221 students chosen with an intentional non-probabilistic sampling with inclusion and exclusion criteria to which a Research instrument Video game addiction test (Vela & Collaborators, 2011). At the end of the research, it was concluded that: The degree of video game addiction is moderate in adolescents from a state educational institution in Huancayo, 2020. After applying the research instrument and processing the data, the following results are obtained: The degree of addiction to video games in adolescents from a private educational institution in Huancayo, 2020, 40.6% of the sample have a mild addiction, 32.6% of the sample have moderate addiction, finally 26.6% of the shows have severe addiction. Therefore, there are considerable numbers of students who have moderate to severe addiction.

Keywords: video games, compulsion, symptoms, problems, priority, frequency.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Con el paso del tiempo, la tecnología ha evolucionado a pasos agigantados, al punto de que en la actualidad todos dependemos de una u otra forma de algunos dispositivos electrónicos para realizar tareas cotidianas relacionadas con nuestro desarrollo, en especial en el ámbito laboral y académico. La forma en que nos divertimos no es ajena a este involucramiento de la tecnología, tal como lo expresa De la Cruz (2002), los avances tecnológicos tan acelerados y especializados, permiten que la experiencia de entretenimiento mediante el uso de dispositivos electrónicos, sea cada vez más satisfactoria.

Estos dispositivos electrónicos y su contenido son conocidos como videojuegos, de forma general, nos referimos a cualquier producto electrónico cuyo fin es el entretenimiento y que funciona a través del uso de software o programas de computadora Según Eguia, Contreras y Solano (2012). Si bien la experiencia es realmente satisfactoria, existe un moderado número de efectos preocupantes en tanto del uso excesivo de videojuegos. (p.76)

Desde la publicación del DSM-V, existe un apartado que explica por qué estos videojuegos tienen efectos similares dentro del organismo que el consumo de sustancias, esto está directamente relacionado con el sistema dopaminérgico, también conocido como sistema de recompensa. El problema fundamental aparece cuando el exceso de uso de los videojuegos, evidencia una cantidad de síntomas que son enmarcado como similares a los de la adicción, y por lo tanto existe un incremento de problemas en las diversas áreas de funcionamiento del individuo que los utiliza (Shafer, 2012).

Si bien el juego y entretenimiento son parte fundamental del desarrollo de un niño (Winnicott, 2018) existe una cantidad importante de información que deja en evidencia consecuencia negativas en el uso de videojuegos, autores como Anderson y Dill (2000) han asociado las conductas agresivas con el uso de videojuegos, sobre todo en niños y adolescentes; por otro lado Bartholoy y Anderson (2002) encontraron también una relación entre el uso de videojuegos y una disminución en la capacidad de ayuda o niveles de empatía.

Si bien no existen estudios concluyentes con respecto a estos efectos negativos del uso de videojuegos, si existe una gran cantidad de bibliografía que soporta la premisa de que se relacionan con conductas de agresión. En el Perú, Vara (2018) encontró una relación altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en una población de adolescentes con edades entre 13 y 17 años. Campos (2015) también encontró una relación entre la predisposición a la ludopatía y el rendimiento académico, probando que los estudiantes con más propensión a la ludopatía, evidencian un rendimiento académico más bajo.

Es importante puntualizar que, de acuerdo a la bibliografía con respecto al tema, la presencia de estos efectos negativos se acentúa con la frecuencia de uso de videojuegos. En este sentido, Farfan y Muñoz (2018) encontraron que el 55% de adolescentes evaluados

presentan indicadores de dependencia a los videojuegos, tomándose como criterio la alta frecuencia de uso de los mismos. En la misma línea de investigación, Challco y Guzman (2018) encontraron que el 60,7% de adolescentes evaluados presenta un uso medio con tendencia a alto de videojuegos.

Desde un punto de vista más social, el deterioro que puede causar la adicción a los videojuegos en el funcionamiento del individuo es tan severo, que puede afectar su estabilidad física y emocional (Patim, 2009), y en consecuencia, desarrollar un grueso de conductas desadaptativas que pueden incluso orientarse hacia actos de vandalismo y consumo de sustancias (Anderson y Bushman, 2001).

A pesar de que se trata de un tema pendiente de información más sólida, queda claro que nos encontramos frente a una problemática latente que debe investigarse desde todos los puntos de vista involucrados.

1.2 Delimitación del problema

Delimitación temporal: la investigación tuvo un espacio de 9 meses, iniciando en el mes de enero a setiembre del 2020.

Delimitación espacial: el trabajo de investigación tuvo lugar en la institución educativa estatal de Huancayo denominada; Institución Educativa Mariscal Castilla con dirección Calle Arequipa Cdra. 9 s/n–Huancayo, El Tambo, Departamento de Junín, para el estudio se tuvo en cuenta a los estudiantes de los siguientes grados 3ro, 4to y 5to de secundaria.

Delimitación teórica: la investigación nos permitió indagar el grado o nivel de adicción a los videojuegos, considerando también sus dimensiones y algunos estratos pertinentes.

1.3. Formulación del problema de investigación

1.3.1. Problema general

¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?

1.3.2. Problema específico

- ¿Existe presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Existe presencia de síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Existe presencia de antigüedad en adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Existe presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Existe presencia de prioridad al juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Existe presencia de nivel de juegos en adolescentes adictos al videojuego de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Existe presencia frecuencia de juegos por semana en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos según género en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?

- ¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
- ¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos según tipo de familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?

1.4. Justificación

1.4.1 Social

A nivel social lo relevante de esta investigación radica en saber o conocer el grado de adicción a videojuegos en los adolescentes de los tres grados de secundaria que se pretenden indagar, ya que de esta forma nos permitirá saber el comportamiento de esta variable en estudio, es decir conocer la situación actual de este constructo en nuestro medio y de esta manera también describir los riesgos que se presentan o evidencian los adolescentes, ya que muchos de ellos vienen de hogares con problemas económicos, con padres de familia ausentes y en consecuencia falta de supervisión parental, seguidamente poca o nade de exigencia en los estudios, es por ello, que consideramos que será de beneficio a toda la comunidad educativa porque favorecerá en un accionar de manera directa con los adolescentes por parte de las autoridades educativas, como, los de tutoría y el departamento psicopedagógico, los padres quienes están en contacto directo con sus menores hijos para contrarrestar este tipo de conductas, pero recibir a través de las escuelas de padres herramientas necesarias y de esta forma apoyar a un adecuado desarrollo formativo sin desviarse de su proyecto de vida, ya que en un primer momento este tipo de conductas en los educandos pueden parecer inofensivos, puesto que se percibe como una distracción para ellos y si ello adquiere una excesiva praxis puede transformarse en una patología.

1.4.2 Teórica

El estudio de investigación en relación al constructo tiene importancia ya que en nuestra nación esta variable no evidencia mucha información con respecto al tema o probablemente existe poca atención, ya que esta variable en estudio conserva de alguna manera síntomas de un adicto a drogas o de otros tipos de dependencia, en ese sentido denota ser un riesgo sino se cuenta un accionar adecuado y a tiempo, es por ello, que es conveniente estudiar el nivel de adicción a videojuegos en los adolescentes, con sus respectivas dimensiones y algunos estratos que se presentan en dicha investigación, aclarando y profundizando dicho fenómeno de estudio, para que posteriormente sirva de antecedente para futuras investigaciones y se generalicen los resultados a dicha muestra que se estudia. En ese sentido, el aporte a la psicología se evidencia con los resultados actuales sobre el grado de la adicción a los videojuegos en adolescentes que están en su proceso de desarrollo y consolidación de su personalidad.

1.4.3 Metodológica

El estudio que se presenta no solo enfatiza en las dimensiones que la variable tiene, sino que también se abordó con algunos estratos que favorecen mayor información en los resultados y conocer el grado que se presentan ante ellas, así mismo, el instrumento fue llevado a una evaluación por criterio de jueces, una prueba piloto y un análisis de fiabilidad con la K20 de Richardson por tener una escala nominal, con el fin de objetivizar el recaudo de la información.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Describir el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.

1.5.2 Objetivo específico

- Identificar la presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar la presencia síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar la presencia de antigüedad en adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar la presencia de prioridad al juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar la presencia de nivel de juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar la presencia de frecuencia de juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar el grado de adicción a videojuegos según genero de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
- Identificar el grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.

- Identificar el grado de adicción a videojuegos según tipo de familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Ruiz y Plata (2015) realizaron una investigación en Colombia titulada: *factores sociales que inciden en el uso de videojuegos en los adolescentes de 12 a 14 años de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París, de la ciudad de Ibagué*. Realizan la investigación con el objetivo de identificar los factores sociales que inciden en el uso de videojuegos en los adolescentes de 12 a 14 años de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París, de la ciudad de Ibagué. se trabajó con un diseño descriptivo, la muestra estuvo conformada por 20 participantes a los cuales se les aplicó una encuesta estructurada diseñada por los autores como instrumento de recolección de datos. Los resultados obtenidos evidencian que el 80% de participantes utilizan videojuegos, determinando además que el 100% de familias tienen conocimiento de este uso y el 70% de las familias lo aprueba.

Montero (2015) ejecutó una investigación en Ecuador titulada *Uso del tiempo libre de los adolescentes del barrio de Carcelén y su asociación con los videojuegos*. Se desarrolló con el objetivo de determinar en qué manera los adolesecetes usan su

tiempo libre del barrio de Carcelén y su asociación con los videojuegos. Se trató de un estudio descriptivo simple, de corte transversal. Los participantes fueron 26 adolescentes con edades entre 14 y 16 años y se les aplicó una ficha de registro creada por el autor. Los resultados evidenciaron que el 42% de varones dedica entre 3 a 5 horas a los videojuegos, mientras que el 50% de mujeres dedica la misma cantidad de tiempo.

Rivas (2015) realizó una investigación en Ecuador con el objetivo de determinar la incidencia del consumo de videojuegos en adolescentes del Colegio Experimental Manuel J. Calle. La muestra estuvo conformada por 106 estudiantes. El instrumento de recolección de datos utilizado fue una encuesta diseñada por el autor con el objetivo de recabar información puntual sobre el consumo de videojuegos. Los resultados muestran los videojuegos son preferidos en su mayoría por varones que por mujeres, además, se detectó que los videojuegos de tipo Arcade son los preferidos por los estudiantes.

Lopez (2015) realizó una investigación en Ecuador con el objetivo de determinar la incidencia de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, para ellos se propuso una metodología descriptiva simple de carácter explicativo. En el estudio participaron 70 estudiantes y para la recolección de datos se construyó una encuesta estructurada. Los resultados mostraron que el 49% de evaluados responden siempre realizan los videojuegos como parte de su distracción, el 45% de la muestra manifiestan que se sienten bien deshuese jugar

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Farfan y Muñoz (2018) desarrollaron una investigación en Chiclayo titulada *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de*

una institución educativa privada y una institución educativa nacional de Chiclayo 2016. Tiene como objetivo de determinar si los niveles de dependencia a videojuegos son mayores en una Institución Educativa Privada que en una Institución Educativa Nacional, además de ellos plantearon describir estos niveles de dependencia según algunas variables sociodemográficas como el sexo y características de uso de los videojuegos. Para esto se planteó una metodología descriptiva comparativa de corte transversal, la muestra estuvo conformada por 401 estudiantes quienes fueron seleccionados de forma no probabilística. El instrumento administrado fue el Test de Dependencia de Videojuegos construido por Cholíiz y Marco en 2010. Los resultados de la investigación permiten afirmar que no existen diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos entre ambas instituciones, evidenciando que aproximadamente el 45% de estudiantes no presentan dependencia, y el 55% restante está ubicado en algún nivel de dependencia a los videojuegos.

Vara (2018) realizó una investigación con el objetivo de establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, se trató de un estudio científico de corte transversal y diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 306 estudiantes de edades entre 13 y 17 años, los mismos que fueron seleccionados según criterio del autor en un muestreo no probabilístico. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos de Cholíiz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados obtenidos, permiten concluir en primer lugar que existe una relación positiva, altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Por otro lado con respecto a la adicción a videojuegos se encontró que su uso es normal en el 26,1% de estudiantes, y que existen diferencias significativas cuando se agrupa la muestra según género.

Challco y Guzman (2018) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Facultad de Ingeniería de Producción y Servicios de la Universidad Nacional de San Agustín. Se trató de un estudio descriptivo correlacional que sigue las directrices del método científico y que con respecto al tiempo es transversal. La muestra estuvo conformada por 606 estudiantes, los cuales fueron seleccionados mediante una técnica censal. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) adjuntado a una ficha de preguntas generales sobre la preferencia y frecuencia en el uso de videojuegos y el Cuestionario de Habilidades Sociales. Los resultados demostraron que existe relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, con respecto al uso de videojuegos se encontró que el 60,7% presenta un uso medio, lo cual indica una frecuencia moderada en su uso.

Barrios y Perez (2018) realizaron una investigación con el objetivo de determinar si existe relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2018. Para lograr dicho objetivo se planteó un estudio de corte transversal y diseño descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 164 estudiantes, los instrumentos utilizados fueron la Escala de Clima Social en la Familia (FES) de R. H. Mooes y E. J. Trickett y el Cuestionario de adicción a videojuegos creado por el Dr. Alejandro Vela Quico. Los resultados mostraron que 62, que serían el 37,8% estudiantes tenían indicadores de adicción a los videojuegos, sin embargo, no se encontró relación estadísticamente significativa entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos.

Campos (2015) realizó una investigación con el objetivo de determinar y analizar la predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes. Para esto se propuso una metodología de tipo descriptiva, no experimental y correlacional, la muestra de estudio estuvo conformada por 262 estudiantes y los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario Lesieur y Blume (1987) y una Ficha de recolección de datos. Los resultados muestran que el 29,8% de estudiantes tiene predisposición a la ludopatía, la cual está manifestada principalmente por el uso acusado de videojuegos, con respecto a la hipótesis general, se encontró una relación significativa entre las variables estudiadas.

2.2 Bases teóricas o científicas

2.2.1. Videojuegos

Los videojuegos incluyen cualquier producto con fines de entretenimiento y que funciona a través del uso de software o programas de computadora, estos juegos están alojados en una plataforma electrónica y permiten su uso por una o varias personas, quienes serán considerados jugadores y estarán compartiéndolos de forma física o en red. (Frasca, citado por Eguia, Contreras y Solano, 2012). Así pues, es claro que de los videojuegos se puede abstraer características básicas, tales como: su fin es el entretenimiento, utilizan software por computadora en una plataforma, permite el uso de varias personas quienes serán llamados jugadores.

El usuario final de los videojuegos no está definido siempre, sin embargo, dentro de la oferta que existe, habrán segmentado orientados a usuarios niños, jóvenes y adultos, según el contenido y dificultad de los mismos, así como la accesibilidad que tienen (considerando que no todas las plataformas están al alcance económico de todos).

En la era digital en la que nos encontramos, estos videojuegos representan la primera forma de entretenimiento en niños y adolescentes, y se potencialmente también

ocurra lo mismo en adultos. La cantidad de avances tecnológicos permiten que la experiencia de entretenimiento en estos dispositivos sea cada vez más satisfactoria, en tanto que permiten una inmersión bastante completa, debido a los efectos audiovisuales con los que cuentan y que se encuentran a la vanguardia del desarrollo tecnológico (De la Cruz, 2002).

Es importante remarca que el juego en sí mismo, cumple un papel fundamental en el desarrollo de los seres humanos, autores como Donald Winnicott han estudiado el desarrollo de capacidades motrices, cognitivas y emocionales en etapas del desarrollo iniciales y en etapas posteriores, evidenciando que tiene una gran influencia en la adquisición de destrezas sociales (Winnicott, 2018). Visto de esa forma, Huizinga (1972), enfatiza la idea de que según este tipo de propuestas teóricas, el juego trasciende su característica formadora a nivel personal, y se convierte también en un fenómeno social y cultural. En esta mismo línea de pensamiento Chóliz (2013) plantea que el juego es fundamental pues se encarga de generar situaciones propicias para la integración de experiencias relacionadas con la socialización, y que además se trata de una fuente sumamente nutritiva en tanto de la adquisición de reforzadores y frustraciones que finalmente intervienen en la gestión emocional de los niños.

Tipos de Videojuegos.

La diversidad actual de los videojuegos es inmensa, sin embargo existen intentos fructíferos por realizar clasificaciones de toda la variedad de juegos que existen actualmente en el mercado. El crecimiento acelerado de las tecnologías ha permitido que se integren varios sistemas dando origen a lo que actualmente conocemos como juegos híbridos, que combinan varias plataformas o formas de juego. Es posible, no obstante, diferenciar los videojuegos en dos grandes grupos: una división basada en el software y la otra basada en el hardware (Belli y Lopez, 2008).

La clasificación basada en hardware está relacionada con el soporte físico del juego, hay que considerar los requerimientos para el funcionamiento adecuado, por ejemplo, si pueden adaptarse a hardware doméstico que existe en el domicilio de cualquier persona, o si requiere características especiales como en el caso de las máquinas arcade. Dentro de los videojuegos domésticos deberemos diferenciar aquellos que fueron diseñados para su funcionamiento en computadoras, de aquellos que requieren consolas específicas (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009).

En lo referido al software, la clasificación incluye los mecanismos propios del juego, es decir si se trata de un juego de orden competitivo, es decir donde haya que ganar/perder, o si es un juego de *aventura* y es acumulativo, en el que se cuenta una historia y evoluciona a medida que se juega. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009).

Género de videojuegos

- *Plataformas*. En este género encontraremos que el jugador tendrá el control de un personaje particular, el mismo deberá avanzar y superar niveles, en diferentes ambientes y con obstáculos variados que pondrán a prueba sus habilidades de forma progresiva, definitivamente existirán subgéneros dentro de este dependiendo del contenido, sin embargo, podemos encontrar aquí ejemplo como: Super Mario Bros, Crash, Zelda, etc. (Llavero, 2010).
- *Arcade*. La característica principal de estos videojuegos es que no se desarrolla ningún tipo de historia fundamental, más bien que existen misiones repetitivas que solo incrementan el nivel de dificultad. Estos son videojuegos más clásicos donde podemos ubicar por ejemplo el famoso Pac-man (Llavero, 2010).

- *Puzzle*. Este género de videojuegos está centro en el aspecto intelectual, representando para el jugador desafíos que tiene que resolver después de un proceso de análisis. Por ejemplo, encontraríamos videojuegos como Tetris o Candy Crush (Llavero, 2010).
- *Educativos*. Son aquellos videojuegos cuyo objetivo principal es la enseñanza, por lo tanto, se sectorizan en temas específicos con carácter educativo e instructivo. Pueden encontrarse en esta categoría los juegos musicales que están orientados al aprendizaje de movimientos, desarrollando el aspecto motor (Llavero, 2010).
- *Videojuegos de estrategia*. Son aquellos videojuegos en los que se exige una planificación y administración de recursos virtuales para lograr un objetivo final que normalmente implica la movilización de personajes y recursos. Encontraremos por ejemplo Age of Empires, Warcraft y Dota como ejemplos (Llavero, 2010).
- *Videojuegos de Rol Multijugador*. Durante las últimas décadas estos videojuegos se han vuelto especialmente populares, debido a que tienen una naturaleza inherentemente social, puesto que exige una interacción en tiempo real de los participantes a través de la comunicación digital. Encontraremos en este punto videojuegos como Dota 2, Starcraft y Warcraft (Llavero, 2010).

Efectos Psicosociales de los Videojuegos

Desde los años 90 se han incrementado los estudios referidos a los efectos de los videojuegos, debido principalmente a que existen dos posturas principales con

respecto a su uso, la primera con una opinión que plantea efectos positivos, y la segunda de forma opuesta, plantea efectos negativos. Describiremos ahora ambas posturas para tener un entendimiento más cercano.

a) *Efectos positivos de los videojuegos.*

- *Nivel Afectivo.* Partiendo de la premisa de que los videojuegos son en sí mismos una actividad recreativa, existe un componente emocional inherente a su ejecución que finalmente el usuario experimenta como satisfacción (Poels et al, 2012). Desde este punto de vista existen estudios que han determinado que la capacidad de disfrute es fundamental para la estabilidad emocional futura, en términos del desarrollo integral de una persona (Fang et al., 2010) En consecuencia debemos entender que la experiencia del placer, está asociada con el estado de ánimo de los jugadores, así como la capacidad de promover estados de relajación y lidiar de forma directa con el estrés.
- *Nivel Cognitivo.* Los videojuegos debido a su complejidad progresiva, son capaces de lograr en los usuarios el desarrollo acelerado de una serie de habilidades cognitivas que también están relacionadas con el aprendizaje. Se han realizado diversos estudios centrados en este aspecto, concluyendo que los videojuegos pueden desarrollar el razonamiento viso-espacial y las habilidades para resolver problemas (Uttal et al., 2013). En esa misma línea de estudio Prensky (2006) encontró que los videojuegos catalogados como aquellos de estrategia son positivos para el desarrollo del pensamiento crítico.

- *Nivel Social.* A pesar de que el estereotipo actual asocia al jugador de videojuego con un perfil solitario y aislado que posee pocas o ninguna habilidad social (Granic et al., 2013), debemos señalar que existe una preferencia marcada por los jugadores para realizar esta actividad con otras personas, además el 65% de jugadores prefiere los videojuegos que tienen un componente social (Shafer, 2012). Analizando la complejidad del contenido del videojuego en sí, existe incluso un factor social notablemente marcado pues existen objetivos que no pueden lograrse sin la colaboración entre usuarios, generando alianzas, con lazos de fraternidad que son estables en el tiempo (Oswald et al., 2013).

b) Efectos negativos de los videojuegos

Existe un estigma bastante conocido con respecto a las posibles consecuencias negativas de los videojuegos en el desarrollo de los niños, esto deviene principalmente de las características agresivas con las que comúnmente se ha asociado a los videojuegos y que a priori podrían relacionarse con características de agresividad y ansiedad en los usuarios (Anderson y Dill, 2000), además de este componente claro, también se presume que un efecto subyacente sería la reducción de las conductas o capacidad de ayuda y un déficit en la empatía (Bartholow y Anderson, 2002), finalmente se ha concluido que los actos de vandalismo y problemas sociales juveniles son una consecuencia directa de la exposición a los videojuegos (Anderson y Bushman, 2001).

Anderson y Bushman (2002) han explicado con detalle este efecto de la ocurrencia de la agresividad bajo el Modelo General de Agresión, enfatizando que el contenido agresivo explícito en los videojuegos afecta directamente el estado de los

procesos cognitivos y afectivos desde un plano estrictamente psicológico y genera una fuerte activación fisiológica. Basándonos en los postulados básicos de la psicología cognitiva, la conducta resultante de una persona será la consecuencia coherente de lo que piensa y siente, en consecuencia, si existen esquemas cognitivos ligados a la agresividad, existe activación fisiológica que se experimenta emocionalmente como ira, la conducta final se evidenciará como un comportamiento agresivo.

Este tema ha sido objeto de estudio de diversas investigaciones y todos mostraron conclusiones similares, que existe relación entre el uso de videojuegos y la conducta agresiva, sin embargo, otro grueso de estudios ha puntualizado que esta información no termina de ser concluyente debido a que se obvian en esos estudios variables que son muy influyentes en la presencia de conductas agresivas y que podrían ser las responsables de dicha agresión (Prot et al., 2013).

Aplicaciones del uso de videojuegos

a) *Uso terapéutico.* Está creciendo de forma acelerada en los últimos años la información relacionada con el uso de videojuegos como estrategia terapéutica en algunas patologías o alteraciones. Las capacidades de estimulación que tienen los videojuegos han demostrado especial eficacia en pacientes con lesiones cerebrales que tienen alteraciones neuropsicológicas como consecuencia de ellas, demostrando mejoras significativas en las capacidades visoespaciales, las habilidades sociales e incluso la conciencia sobre uno mismo (Llorens et al., 2015).

b) *Uso educativo.* Existe una batería de videojuegos que tienen una temática educativa en sí misma, son especialmente diseñados para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje en ambientes educativos. Por otro lado, existen videojuegos cuyo único

propósito es la generación de cosas a partir de la creatividad del usuario, el famoso videojuego Minecraft es un ejemplo claro de ellos.

- c) *Uso laboral.* Definitivamente existe una posibilidad de desarrollo laboral dentro del mundo de los videojuegos. Debemos entender este uso en dos sentidos: el primero, aquel que se encuentra ligado al desarrollo de los mismo, es decir la ingeniería física, tecnológica e informática que permite la realización de los mismos, y el segundo, aquel que deviene de la dedicación a jugar en sí mismas, los jugadores más expertos encuentran una fuente de ingresos económicos estable como probadores de juego o beta testers, además de ello, existen torneos periódicos con premios económicos bastante generoso que permiten que vivir de los videojuegos sea posible.
- d) *Uso social.* Un grueso de investigaciones ha demostrado que el carácter social de los videojuegos sirve de recurso totalmente válido en el aprendizaje de habilidades sociales, demostrando finalmente que existe una tendencia al desarrollo de la extroversión tras el uso de videojuegos (Estallo, 1994).

Adicción a los videojuegos

A pesar de las características beneficiosas para el usuario, existe un riesgo importante cuando se trata de luso de videojuegos, y este es la adicción.

Cuando la frecuencia y el tiempo de uso de videojuegos altera el funcionamiento y desarrollo normal de las actividades del usuario, ocasionando, además, alteraciones del estado de ánimo, estamos frente a un cuadro de adicción a videojuegos (Viñas, 2009).

El uso excesivo de videojuegos también ha sido relacionado con la pérdida de hábitos saludable por parte de los usuarios, como el bañarse, el uso de ropa limpia,

alimentarse de forma correcta, y en algunos casos hasta la alteración de las relaciones familiares (Patim, 2009).

El término adicción cuando se trata de videojuegos ha sido objeto de debate por varios autores, sin embargo, ante la publicación del DSM-5, queda un poco más claro el carácter adictivo de los videojuegos, pues se enfatiza el hecho de que las conductas de juego estimulan regiones de recompensa semejantes a las que son estimuladas por las drogas.

Vela (2011) realizó una descripción mucho más detallada con respecto a la adicción a videojuegos y concluyó que se compone de siete dimensiones, las cuales son: *Compulsión*: Hace referencia al hecho de que jugar videojuegos se vuelva una de las actividades o la actividad más importante en la vida del usuario, esto se evidencia debido a que comienza a dominar sus pensamientos, aparecen ideas onstantes y preocupaciones relacionadas con el juego. Un ejemplo claro sería una persona que no está jugando y sin embargo se encuentra preocupada por su próxima partida (Vela, 2013).

Síntomas de abstinencia: Son los síntomas relacionados con el aspecto fisiológico y que ocurren cuando el usuario no está jugando, algunos ejemplos serían irritación, agitación, irritabilidad, etc., por otro lado, estos efectos desaparecen cuando vuelve a jugar (Vela, 2013).

Antigüedad: Está relacionado con el tiempo cronológico que se le ha dedicado al juego y las consecuencias que este ha traído a lo largo de todo este tiempo. Principalmente se encontrarán conflictos interpersonales, problemas laborales, académicas, sociales etc (Vela, 2013).

Problemas: Debido a la cantidad de tiempo invertida en los videojuegos, se evidenciará una disminución importante en la productividad en las demás áreas, lo cual será

totalmente perjudicial, además de ellos encontraremos episodios de descontrol, y distorsiones cognitivas que llevarán al adicto a tomar decisiones que no serán beneficiosas para él (Vela, 2013).

Prioridad: Es muy frecuente en niños y adolescentes que la adicción traiga como consecuencia un inevitable deterioro en el rendimiento académico, esto está directamente relacionado con el hecho de que el adicto ve como prioridad su desempeño en el juego, dejando de lado las demás actividades (Vela, 2013).

Nivel de juego: Tiene un sustento en el aspecto neuroquímico de nuestro cerebro, y significa que a medida que el juego presenta desafíos de mayor complejidad, el nivel de satisfacción es mayor, por lo que será siempre necesario un avance constante en los niveles de juego (Vela, 2013).

Frecuencia: En los adolescentes, se estima que entre el 7% y 11% de los chicos que juegan videojuegos, tienen problemas reales afectando el desempeño escolar, social, familiar y psicológico (Vela, 2013).

2.3 Marco conceptual (variables y dimensiones)

Adicción a los videojuegos. Estado en el que la frecuencia y el tiempo de uso de videojuegos altera el funcionamiento y desarrollo normal de las actividades del usuario, ocasionando, además, alteraciones del estado de ánimo, estamos frente a un cuadro de adicción a videojuegos (Viñas, 2009).

Compulsión. Hace referencia al hecho de que jugar videojuegos se vuelva una de las actividades o la actividad más importante en la vida del usuario, esto se evidencia debido a que comienza a dominar sus pensamientos, aparecen ideas constantes y preocupaciones relacionadas con el juego. Un ejemplo claro sería una persona que no está jugando y sin embargo se encuentra preocupada por su próxima partida (Vela, 2013).

Síntomas de abstinencia. Son los síntomas relacionados con el aspecto fisiológico y que ocurren cuando el usuario no está jugando, algunos ejemplos serían irritación, agitación, irritabilidad, etc., por otro lado, estos efectos desaparecen cuando vuelve a jugar (Vela, 2013).

Antigüedad. Está relacionado con el tiempo cronológico que se le ha dedicado al juego y las consecuencias que este ha traído a lo largo de todo este tiempo. Principalmente se encontrarán conflictos interpersonales, problemas laborales, académicas, sociales etc (Vela, 2013).

Problemas. Debido a la cantidad de tiempo invertida en los videojuegos, se evidenciará una disminución importante en la productividad en las demás áreas, lo cual será totalmente perjudicial, además de ellos encontraremos episodios de descontrol, y distorsiones cognitivas que llevarán al adicto a tomar decisiones que no será beneficiosas para él (Vela, 2013).

Prioridad. Es muy frecuente en niños y adolescentes que la adicción traiga como consecuencia un inevitable deterioro en el rendimiento académico, esto está directamente relacionado con el hecho de que el adicto ve como prioridad su desempeño en el juego, dejando de lado las demás actividades (Vela, 2013).

Nivel de juego. Tiene un sustento en el aspecto neuroquímico de nuestro cerebro, y significa que a medida que el juego presenta desafíos de mayor complejidad, el nivel de satisfacción es mayor, por lo que será siempre necesario un avance constante en los niveles de juego (Vela, 2013).

Frecuencia. En los adolescentes, se estima que entre el 7% y 11% de los chicos que juegan videojuegos, tienen problemas reales afectando el desempeño escolar, social, familiar y psicológico (Vela, 2013).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis

Por ser una investigación descriptiva simple no lleva hipótesis.

3.2. Variables (definición conceptual y operacionalización)

Adicción a videojuegos: De acuerdo a Estallo, (1995) (citado por Huallpa Sierra, 2015) es “el uso excesivo y compulsivo de videojuegos, a tal grado de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto que los utiliza. Es un fenómeno relativamente reciente que afecta a niños y adolescentes”.

Adicción a videojuegos: La variable será medida a través del test de videojuegos y se categorizará de acuerdo a los puntajes alcanzados en sus 9 reactivos presentados.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Método de la investigación

De acuerdo a Sánchez & Meza, (2017) un problema a investigar nace a través de una o diversas cuestionamientos que se necesitan encontrar respuestas y en ese sentido, para iniciar la investigación hace su aparición el método científico que cosnsiste en un conglomerado de precedimientos que favorecerán en lograr un objetivo formulado, ante ello, sabemos que este método es utilizado por cada investigador y es conocido como metodo general. Asi mismo, se empleó como método específico el descriptico – deductivo, ya que se pretendió caracterizar la variable en estudio por medio de la aplicación de un instrumento que cumple con los requisitos sugeridos por el conocimiento científico segudo de la deduccion ya que de alguna forma tambien se pretende generalizar los resultados en la institución educativa donde se llevó a cabo la investigación.

4.2 Tipo de investigación

Citando a Vara. A, (2015) el tipo de investigación es básica porque busca diagnosticar una realidad determinada y endenderla mejor y a través de ello acrecentar el conocimiento ya existente. Al respecto este tipo de investigación cuenta con teorías o conocimientos organizados que se proponen probar en esta investigación y de esta

forma aportar conocimientos actualizados en razón los resultados que se obtengan en todo este proceso de estudio y de esta forma descartamos la posibilidad de que sea un tipo de estudio aplicada porque no pretendemos resolver un problema de manera inmediata.

4.3 Nivel de investigación

Teniendo en cuenta a Hernández, Fernández & Baptista, (2014) afirman que “el nivel de investigación descriptiva busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p. 92). Con respecto a lo mencionado por los autores en la investigación se cuenta con un instrumento que tiene validez y fiabilidad que fue aplicado a la muestra de estudio para posteriormente organizarlo y dar a conocer el grado en el cual se encuentra dicha variable a investigada.

4.4 Diseño de la investigación

La estrategia o diseño de investigación que se ha empleado en el estudio fue la descriptiva simple de acuerdo a Hernández et al. (2014) quienes manifiestan que el investigador “busca y recoge información relacionada con el objeto de estudio, no presentándose la administración o control de un tratamiento”, en otras palabras, este diseño está conformada por un constructo o variable y una muestra.

La estrategia a tomarse en cuenta es el descriptivo simple:



DONDE:

M - Muestra (estudiantes de 3ro, 4to y 5to)

O - Observación (adicción a videojuegos)

4.5 Población y muestra

4.5.1. Población

Citando a Sánchez et al. (2017) la población es entendida como “todos los miembros de cualquier clase bien definida de personas, eventos u objetos” (p. 155). En otras palabras, lo que se comprende es que para nuestra investigación la población está constituida por todos los adolescentes del primero de secundaria hasta el quinto respectivamente de la institución educativa estatal de Huancayo denominada Institución Educativa Mariscal Castilla que en su totalidad son un promedio de 360 educandos, por cual es una población finita y objetivo para la investigación.

4.5.2. Muestra y muestreo

De acuerdo a Sánchez et al. (2017) la muestra es “la población accesible que está influenciada por el tiempo y recursos del investigador” (p. 156). Es decir, la muestra es la delimitación y selección de una población donde se tiene mayor acceso y evidencia características más comunes. Es por ello, que la muestra estuvo constituida por los estudiantes del 3ro, 4to y 5to grado de nivel secundaria donde la variable de estudios es más propenso debido a múltiples razones y entre ellas es la referida por algunos docentes y autoridades de la institución educativa, para lo cual el conjunto de los tres grados hace un total de 265 educandos que conformaron nuestra muestra de estudio, sin embargo, al momento de aplicar el instrumento 221 estudiantes jugaron por lo menos una vez los videojuegos, en ese sentido la técnica de muestreo es la no probabilística e intencional ya que por parte de las responsables de este estudio existe una intención en la elección de la muestra donde su accionar tiene dirección hacia estos grados que presentan ciertas características comunes, considerando también los criterios que a continuación se presentan:

Criterio de inclusión

- Adolescentes que evidencien algún rasgo de adicción a videojuegos mediante la aplicación del instrumento.
- Adolescentes que cuenten el asentimiento informado correspondiente
- Adolescentes que no presentan alguna discapacidad física y mental.
- Adolescentes que pertenezcan al 3ro, 4to y 5to grado de secundaria y matriculados en el 2020.

Criterio de exclusión

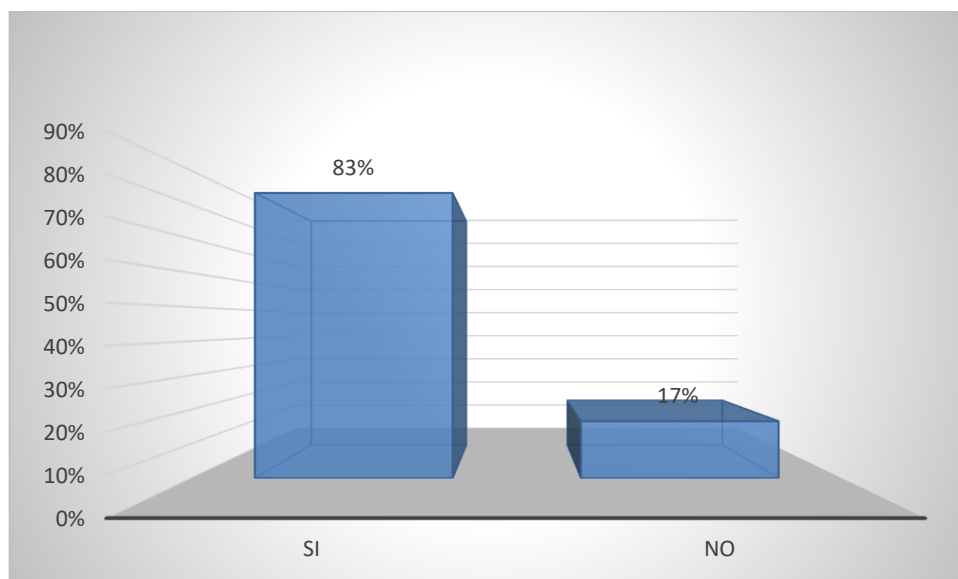
- Adolescentes que no evidencien rasgo alguno a la adicción a videojuegos según los resultados del instrumento.
- Adolescentes que no cuenten con su asentimiento informado pertinente.
- Adolescentes que presentan alguna discapacidad física y mental.
- Adolescentes que pertenezcan a grados inferiores.

Tabla 1

Resultado de adolescentes que han jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Han jugado	f	%
Si	221	83%
No	44	17%
	265	100%

Figura 1 *Resultado de adolescentes que han jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020*



Interpretación

De la tabla 1 y la figura 1 se puede observar que de los 265 adolescentes son 221 adolescentes que representa el 83% de la muestra han jugado por menos una vez los videojuegos, mientras son 44 adolescentes que representa el 17% de la muestra no han jugado por lo menos una vez el videojuego. Por lo tanto, solo los 221 serán considerados para el análisis de los siguientes ítems.

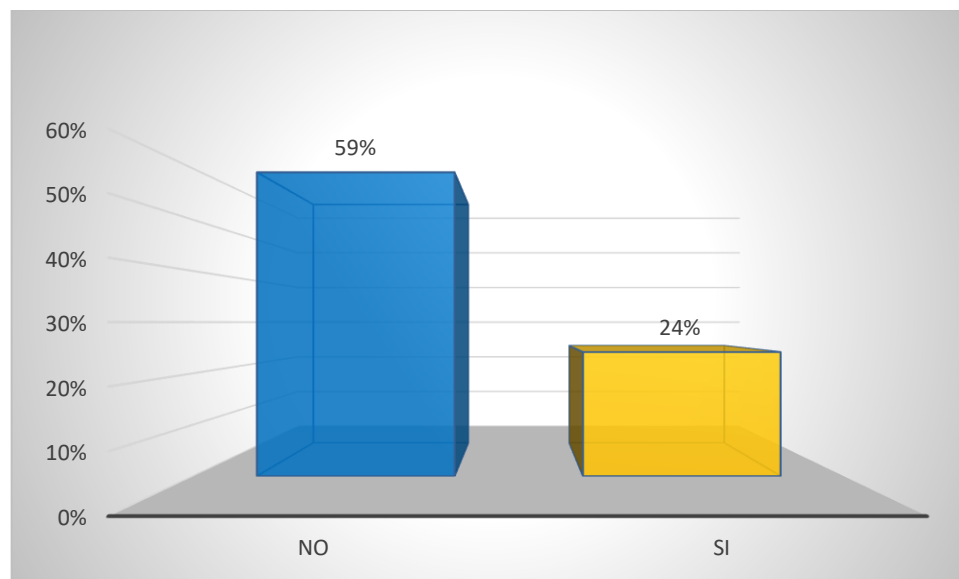
Tabla 2

Resultado de los adolescentes que juegan videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

	f	%
NO	157	59%
SI	64	24%
	221	83%

Figura 2

Resultado de los adolescentes que juegan videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 2 y la figura 2 se observa que de los 221 adolescentes son 157 adolescentes que representa el 59% de la muestra no son adictos a los videojuegos, mientras son 64 adolescentes que representa el 24% de la muestra si son adictos al videojuego en una institución educativa privada de Huancayo. Por lo tanto, solo los 64 adolescentes serán considerados para el análisis del grado de adicción.

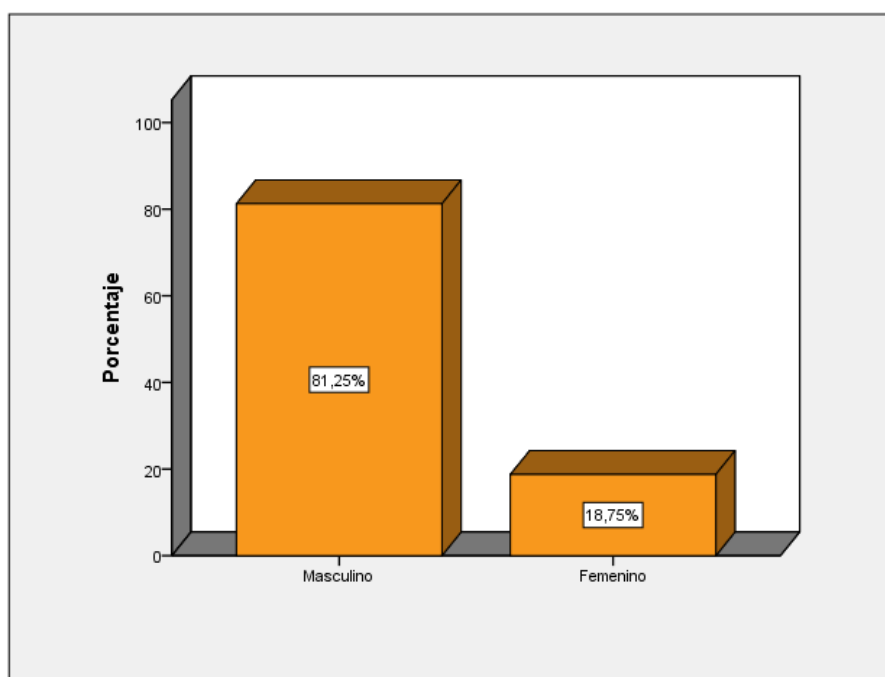
Descripción de la muestra

Tabla 3

Resultado de los adolescentes según género adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Género	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	52	81,3
Femenino	12	18,8
Total	64	100,0

Figura 3 Resultado de los adolescentes según género adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 3 y la figura 3 se observa que, de los 64 adolescentes adictos, son 52 adolescentes que representa el 81% de la muestra son masculinos, mientras son 12

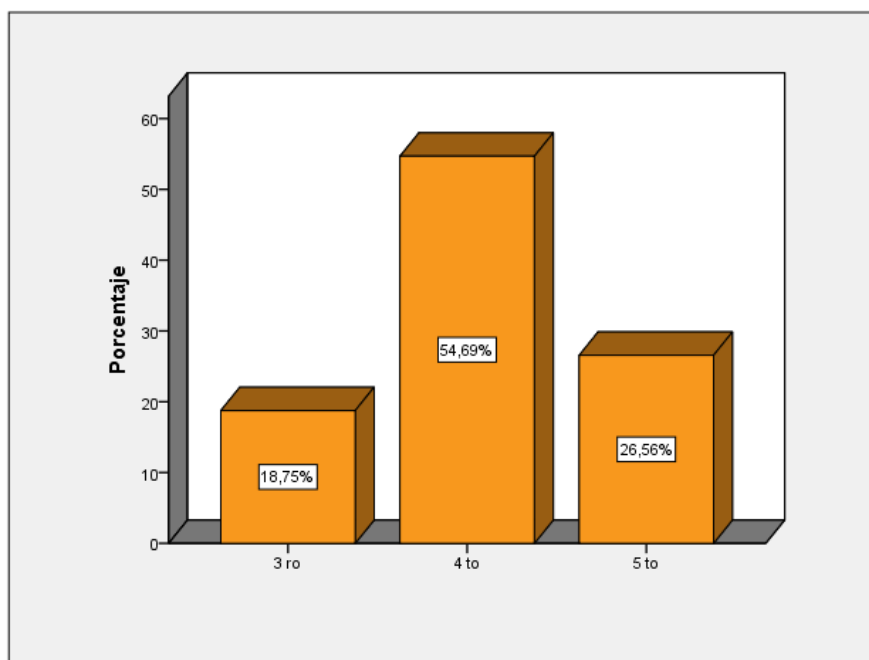
adolescentes que representa el 18,8% de la muestra si son femeninas. Por lo tanto, los masculinos son más propensos a ser adictos a los videojuegos en la institución educativa privada de Huancayo.

Tabla 4

Resultado de los adolescentes según grado de estudios adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

	Frecuencia	Porcentaje
3 ro	12	18,8
4 to	35	54,7
5 to	17	26,6
Total	64	100,0

Figura 4 Resultado de los adolescentes según grado de estudios adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

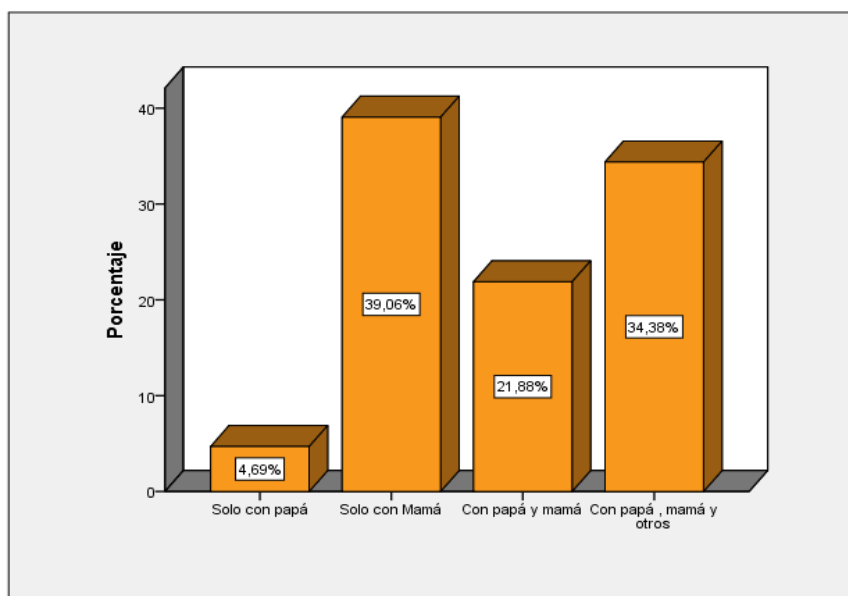
De la tabla 4 y la figura 4 se observa que, de los 64 adolescentes adictos, son 12 adolescentes que representa el 18% de la muestra están cursando el 3 er grado de secundaria, son 35 adolescentes que representa el 54,7% de la muestra están cursando el 4to grado, finalmente son 17 adolescentes que representa el 26,6% de la muestra están cursando el 5to grado. Por lo tanto, los estudiantes que cursan el 4to grado están con mayor presencia en ser adictos a los videojuegos en la institución educativa privada de Huancayo.

Tabla 5

Resultado de los adolescentes según familia, adictos a videojuegos de una institución educativa privada de Huancayo, 2020

	Frecuencia	Porcentaje
Solo con papá	3	4,7
Solo con Mamá	25	39,1
Con papá y mamá	14	21,9
Con papá, mamá y otros	22	34,4
Total	64	100,0

Figura 5 Resultado de los adolescentes según familia, adictos a videojuegos de una institución educativa privada de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 5 y la figura 5 se observa que, de los 64 adolescentes adictos, son 3 adolescentes que representa el 4,7% de la muestra viven solo con papá, son 25 adolescentes que representa el 39,1% de la muestra viven solo con mamá, son 14 adolescentes que representa el 21,9% de la muestra viven con papá y mamá, son 22 adolescentes que representa el 34% de la muestra viven con papá, mamá y otras personas. Por lo tanto, los estudiantes que viven sólo con mamá están propensos a tener adicción a videojuegos en la institución educativa privada de Huancayo, puesto que consideran que no hay mucho control de mamá o hacen poco uso de hacer caso a mamá.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Según Sánchez et al. (2017) son definidas como “los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función a los objetivos de la investigación” (p. 163). En razón a ello en este estudio ejecutado empleó la técnica la encuesta ya que se pretende recabar información en relación a las actitudes de los adolescentes.

Instrumento

Así mismo, citando a Sánchez et al. (2017) los instrumentos son “herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos” (p. 166), en este sentido el instrumento a empleado es el test que tiene validez y confiabilidad lo cual nos permitió recaudar información.

Ficha técnica

Denominación: Test de adicción a videojuegos

Creador: (Vela Quico & Colaboradores , 2011)

Año: 2011

Población: adolescentes y jóvenes

Administración: Individual y colectiva.

Duración: 10 a 20 minutos

Propósito: Señalar conductas de adicción a videojuegos

Descripción breve del instrumento

El instrumento tiene forma de test o encuesta que permite en su empleo, aplicarlo de forma masiva y con un nivel alto de anonimato. Dicho instrumento fue elaborado por el Dr. Alejandro Vela Quico (citado por Huallpa Sierra, 2015), en colaboración de sus estudiantes de la facultad de medicina de los últimos ciclos. La creación tuvo lugar en el curso de investigación científica en la “Universidad Nacional de San Agustín- UNSA, Arequipa - Peru”. La aplicación del instrumento se da en adolescentes que presentan adicción o no a los videojuegos, con un tiempo aproximado de 10 minutos y el objetivo es medir la adicción a los videojuegos. En su conjunto el instrumento tiene 9 reactivos donde las opciones de respuestas son dicotómicas, es decir, 1 = No y 2 = Si con puntaje global de 20 y presenta 7 dimensiones.

Calificación:

Variable	Conceptualización	Ponderación	Puntaje
COMPULSIÓN	Necesidad urgente, impostergradable, superior a la voluntad, crítica y autocrítica para jugar.	6	Preguntas 2 y 6: SI-NO=6P NO-SI=0P SI-SI=6P NO-NO=0P
SÍNTOMAS DE ABSTINENCIA	Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calman con el juego.	4	Preguntas 4 y 9: NO-SI=4P SI-SI=4P SI-NO=0P
ANTIGÜEDAD	Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un proceso consolidado en su forma de vida.	1	Pregunta 10: ≥ 6 meses=1P ≤ 5 meses = 0P
PROBLEMAS	Presenta problemas familiares o académicos porque reconocerían que juega excesivamente.	2	Pregunta 7: SI=2P NO=0P
PRIORIDAD	El videojuego se ha vuelto una actividad de prioridad en su vida, ante otras alternativas propias de la juventud.	2.5	Pregunta 8: SI =2.5P NO=0P
NIVEL DE JUEGO	Llegar a dominar el mas alto nivel al menos un juego implica dedicación y valoración que da a los videojuegos.	2	Pregunta 3: SI=2P NO=0P
FRECUENCIA	Si juega 4 o mas veces a la semana implicaría que juega no solo los fines de semana, sino que usa el tiempo dedicado a los deberes académicos y familiares.	2.5	Pregunta 5: ≥ 4 veces=2.5P ≤ 3 veces=0P
Total		20	

Evaluación: los estudiantes presentan adicción a los videojuegos si presentan 12 puntos y no presentan adicción a los videojuegos si tienen 11 puntos. Los ítems 2 y 6, así como la 4 y 9 se califican de forma asociada, con un solo puntaje para las combinaciones, según lo señala el cuadro.

Variables	Dimensiones	Ponderación	Ubicación en el test y criterio de calificación	Escala
Adicción a los videojuegos	Compulsión	6	Pregunta 1 y 5: SI-NO=6 puntos y NO-SI=0 p SI-SI= 0p NO-NO= 0p	0-11 No adicto
	Síntomas de abstinencia	4	Preguntas 3 y 8: NO-SI= 4p SI-SI= 0p SI-NO= 0p	
	Antigüedad	1	Pregunta 9: = 6 meses=1p	12-20 adicto
	Problemas	2	Pregunta 6: SI= 2p	
	Prioridad	2.5	Pregunta 7: SI=2.5p	
	Nivel de juego	2	Pregunta 2: SI=2p	
	Frecuencia	2.5	Pregunta 4: =4=2.5p	
	Total		20	

Validez y fiabilidad

Dicha escala creada por el Dr. Alejandro Vela Quico en la ciudad de Arequipa el 2011, adaptada por las responsables nombradas en la ficha técnica fueron llevadas a validación por profesionales expertos en las áreas clínica, educativa y social, logrando aceptación conjunta y la fiabilidad con k_{20} de 0.89 en su análisis respectivo.

Habiendo dado a conocer el instrumento para esta investigación se llevó a cabo la adaptación por medio de jueces (3) luego una prueba piloto con 30 adolescentes y una posterior fiabilidad con la prueba piloto.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,756	9

Siendo 0,756 se ubica en el nivel de confiabilidad aceptable

4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

De acuerdo a Sánchez et al. (2017) una vez aplicada la prueba a la muestra y recaudada la información pertinente, fueron ordenados, agrupados y completados los datos en la plantilla del programa en Excel, catalogando a los educandos de acuerdo a sus datos de filiación, como son edad, sexo y grado de estudio, posteriormente vaciar las respuestas de cada uno de los sujetos. Seguidamente se hizo uso del software SPSS 23.0 para realizar el análisis de las tablas y figuras de frecuencia y porcentaje del constructo en investigación para una adecuada interpretación de las mismas y evidenciar los resultados hallados en la investigación.

4.8 Aspectos éticos de la investigación

El estudio de investigación durante todo el proceso estuvo orientado bajo los parámetros del reglamento general de investigación que es la encargada en regular el accionar de todo investigador, en este aspecto, daremos a conocer los artículos específicos que son el 27 y 28; en el primero se pone énfasis en primer lugar al respeto y protección de todo ser humano sin importar el grupo étnico al cual pertenece ya que ello implica valorar la dignidad del hombre, seguido de ello, se hace mención y se estimula a la praxis de informar siempre en la consistencia de una investigación para que luego por voluntad propia los sujetos decidan ser partícipes de un estudio, cuidando en todo momento del proceso del estudio la integridad de los sujetos, sin perjudicar ninguna de las áreas del ser humano, acción que evidencia en la praxis investigativa responsabilidad social respetando los principios tanto personales e institucionales y dar a conocer o develar los resultados con la veracidad del caso. Así mismo, el art. 28 enfatiza en llevar a cabo trabajos que sean pertinentes a la realidad social valorando la línea de investigación a nivel institucional, empleando una actitud serena y científica, aplicando instrumentos que cumplan requisitos indispensables que demandan los conocimientos científicos, garantizando lo confidencial que es y será una investigación, para así cumplir con el hecho de dar a conocer y publicar los resultados encontrados, sin manipular dato alguno, finalmente respetando la autoría de ideas y afirmaciones de los autores y así evitar el plagio en cumplimiento de la ética.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 Descripción de resultados

5.1.1. Descripción de los resultados según objetivo general

Del objetivo general.

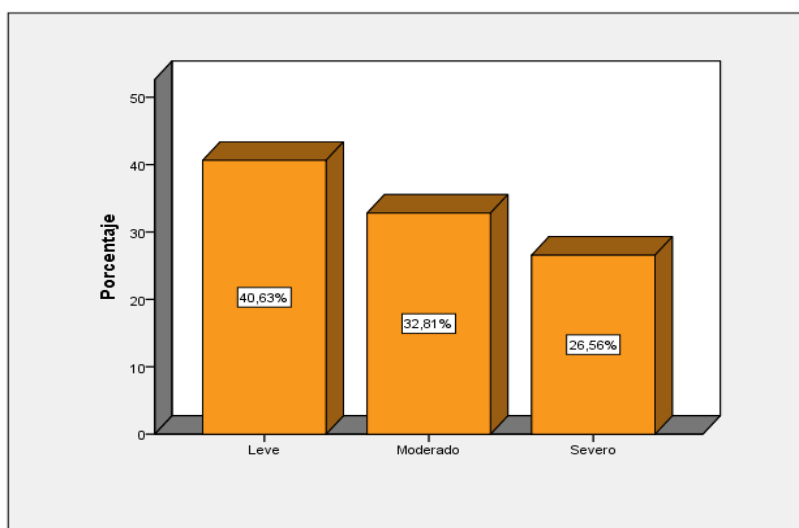
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo general: Describir el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020, por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 6

Resultado del grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Grado	Frecuencia	Porcentaje
Leve	26	40,6
Moderado	21	32,8
Severo	17	26,6
Total	64	100,0

Figura 6 Resultado del grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 6 y la figura 6 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 26 adolescentes que representa el 40,6% de la muestra tienen una adicción leve, son 21 adolescentes que representa el 32,6% de la muestra tienen adicción moderada, finalmente son 17 adolescentes que representa el 26,6% de la muestra tienen adicción severa. Por lo tanto, hay considerable número de estudiantes que tienen adicción de moderada a severa por lo que requieren ser intervenidos para controlar su adicción y realizar los tratamientos respectivos.

5.1.2. Descripción de resultados de objetivos específicos

Del objetivo específico 1

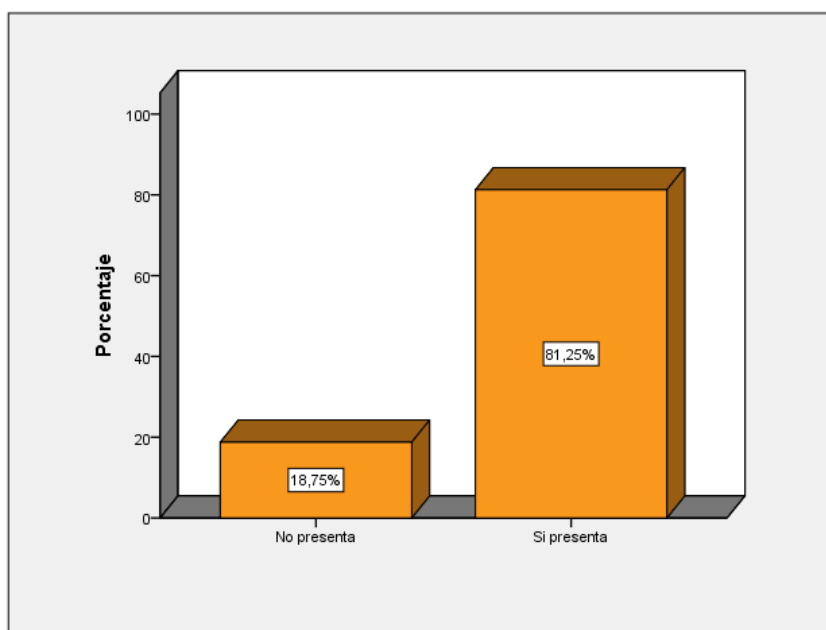
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 1: Identificar la presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados.

Tabla 7

Resultado de la presencia de compulsión en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Presencia	Frecuencia	Porcentaje
No presenta	12	18,8
Si presenta	52	81,3
Total	64	100,0

Figura 7 Resultado de la presencia de compulsión en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 7 y la figura 7 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 12 adolescentes que representa el 18,6% de la muestra no presentan compulsión, mientras son 52 adolescentes que representa el 81,3% de la muestra si presentan compulsión. Por lo tanto, el 81,3% de los adictos consideran impostergable, urgente, superior a la crítica o autocrítica para jugar al videojuego y sentirse satisfecho.

Del objetivo específico 2

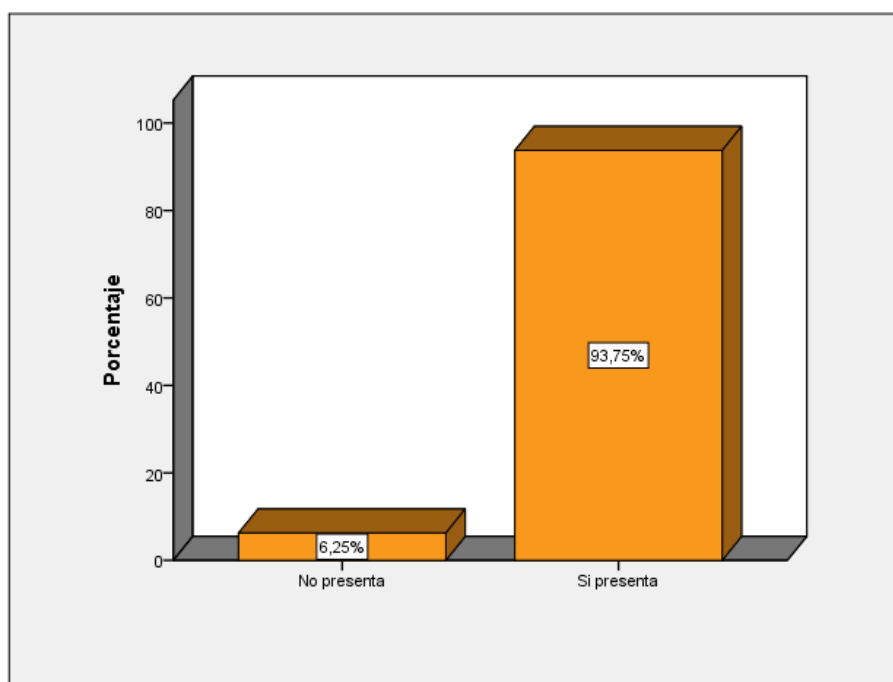
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 2: Identificar la presencia síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 8

Resultado de la presencia de síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Presencia	Frecuencia	Porcentaje
No presenta	4	6,3
Si presenta	60	93,8
Total	64	100,0

Figura 8 *Resultado de la presencia de síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020*



Interpretación

De la tabla 8 y la figura 8 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 4 adolescentes que representa el 6,3% de la muestra no presencia de síntomas de abstinencia, mientras son 60 adolescentes que representa el 93,8% de la muestra si presentan presencia de síntomas de abstinencia. Por lo tanto, el 93,8% de los adictos sienten síndrome de ansiedad cuando no pueden jugar por razones que no controla por lo que se calma recién después de jugar.

Del objetivo específico 3

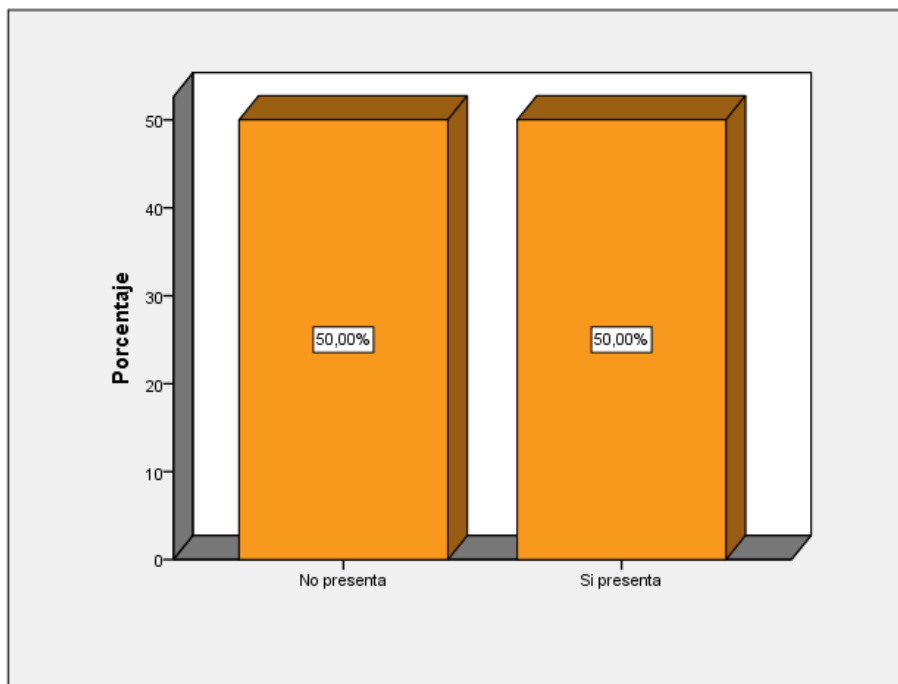
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 3: Identificar la presencia de antigüedad en adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 9

Resultado de la presencia de antigüedad de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Presencia	Frecuencia	Porcentaje
No presenta	32	50,0
Si presenta	32	50,0
Total	64	100,0

Figura 9 Resultado de la presencia de antigüedad de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 9 y la figura 9 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 32 adolescentes que representa el 50% de la muestra no presenta antigüedad de adicción a videojuegos, mientras son 32 adolescentes que representa el 50% de la muestra si presentan antigüedad de adicción a videojuegos. Por lo tanto, el 50% de los adictos los síntomas están estables al menos 6 meses atrás por lo que considera proceso consolidado en su forma de vida.

Del objetivo específico 4

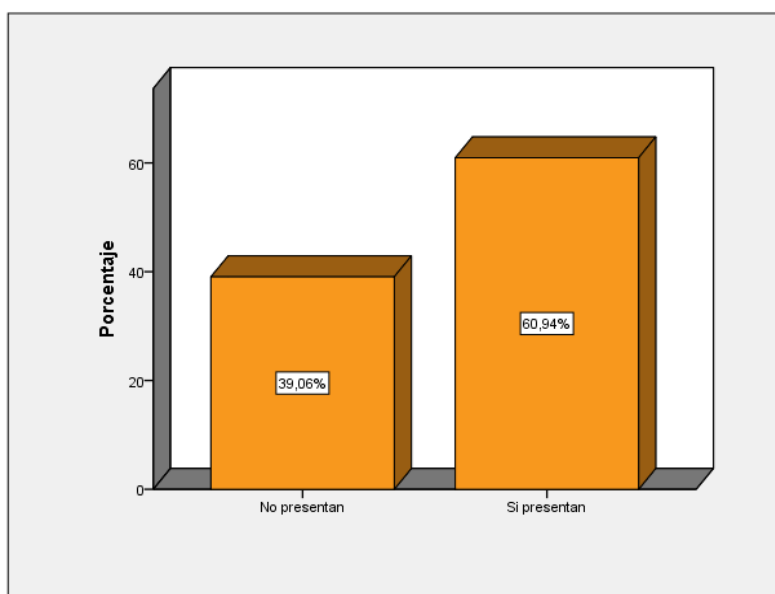
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 4: Identificar la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 10

Resultado de la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Presenta	Frecuencia	Porcentaje
No presentan	25	39,1
Si presentan	39	60,9
Total	64	100,0

Figura 10 Resultado de la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 10 y la figura 10 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 25 adolescentes que representa el 39,1% de la muestra no problemas familiares o académicos, mientras son 39 adolescentes que representa el 60,9% de la muestra si presentan problemas familiares o académicos. Por lo tanto, este porcentaje alto de adolescentes tienen problemas con su familia papá y mamá y también tienen problemas académicos en cuanto a rendimiento escolar.

Del objetivo específico 5

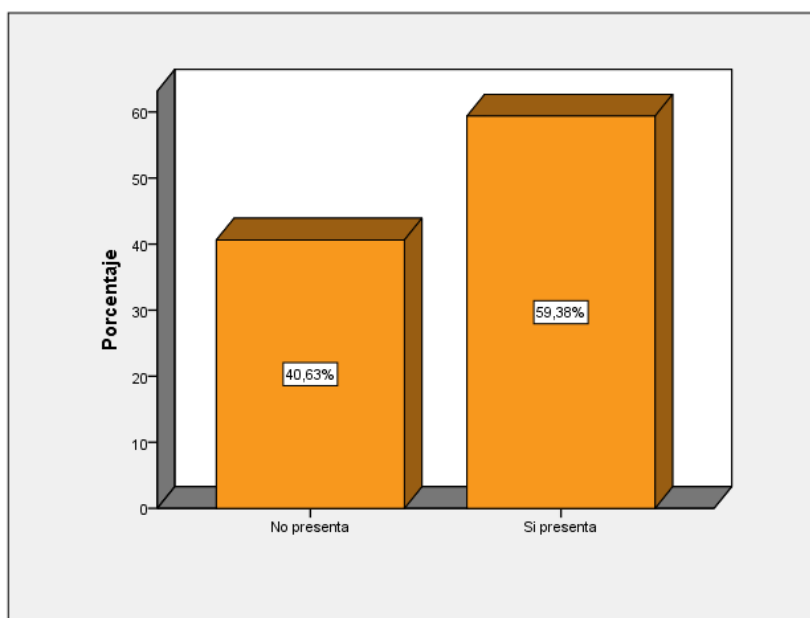
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 5: Identificar la presencia de prioridad al juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 11

Resultado de la presencia de actividad prioritaria de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Presenta	Frecuencia	Porcentaje
No presenta	26	40,6
Si presenta	38	59,4
Total	64	100,0

Figura 11 *Resultado de la presencia de actividad prioritaria de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020*



Interpretación

De la tabla 11 y la figura 11 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 26 adolescentes que representa el 40,6% de la muestra no como actividad prioritaria, mientras son 38 adolescentes que representa el 59,4% de la muestra si presentan actividad prioritaria el juego. Por lo tanto, de más del 50% de los adolescentes se ha vuelto el juego una actividad prioritaria en su vida diaria, ante otras alternativas propias como el estudio, la lectura o el deporte

Del objetivo específico 6

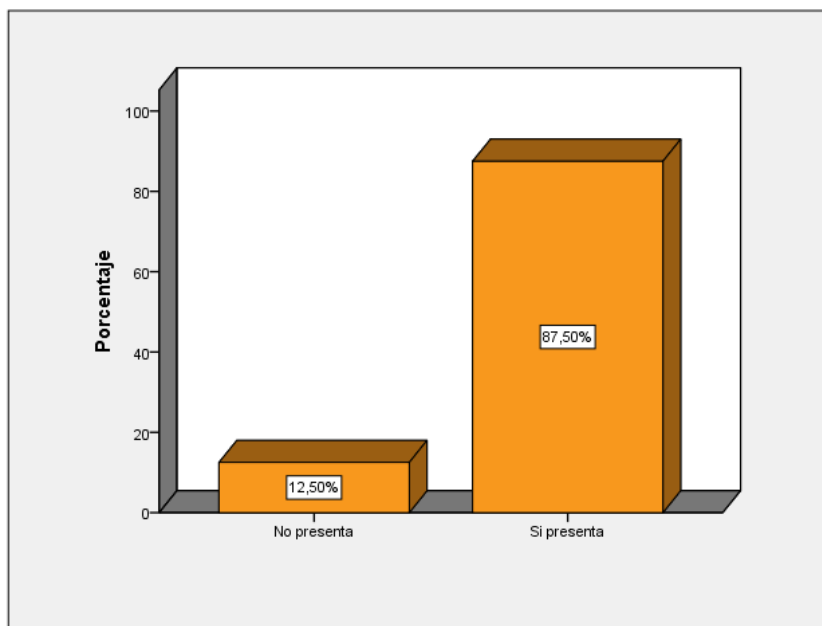
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 6: Especificar el grado de adicción a videojuegos en la dimensión nivel de juego en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 12

Resultado de la presencia de nivel de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Presencia	Frecuencia	Porcentaje
No presenta	8	12,5
Si presenta	56	87,5
Total	64	100,0

Figura 12 Resultado de la presencia de nivel de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla y el gráfico se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 8 adolescentes que representa el 12,5% de la muestra no presenta nivel de juego, mientras son 56 adolescentes que representa el 87,5% de la muestra si presentan nivel de juego. Por lo tanto, de más del 87% de los adolescentes Si han llegado a niveles mayores de juego por lo que implica dedicación constante práctica y dominio del juego. que genera mayor adicción al videojuego.

Del objetivo específico 7

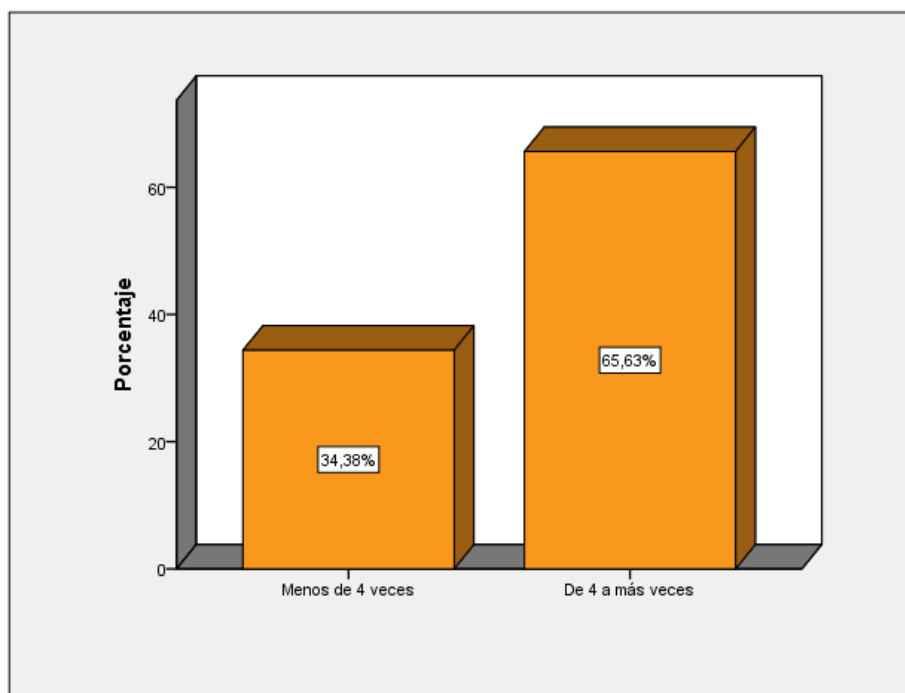
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 7: Identificar el nivel de adicción a videojuegos en la dimensión frecuencia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 13

Resultado de la frecuencia de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje
Menos de 4 veces	22	34,4
De 4 a más veces	42	65,6
Total	64	100,0

Figura 13 Resultado de la frecuencia de juego de adolescentes a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 13 y la figura 13 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 22 adolescentes que representa el 24,4% de la muestra no presenta mayor frecuencia con menos de 4 veces por semana en el videojuego, mientras son 42 adolescentes que representa el 65,6% de la muestra si presentan mayor frecuencia con más de 4 veces a la

semana en el videojuego. Por lo tanto, son muchos adolescentes que juegan inclusive a diario y se les hace costumbre y necesario realizar esa actividad, dejando otras con mayor prioridad.

Del objetivo específico 8

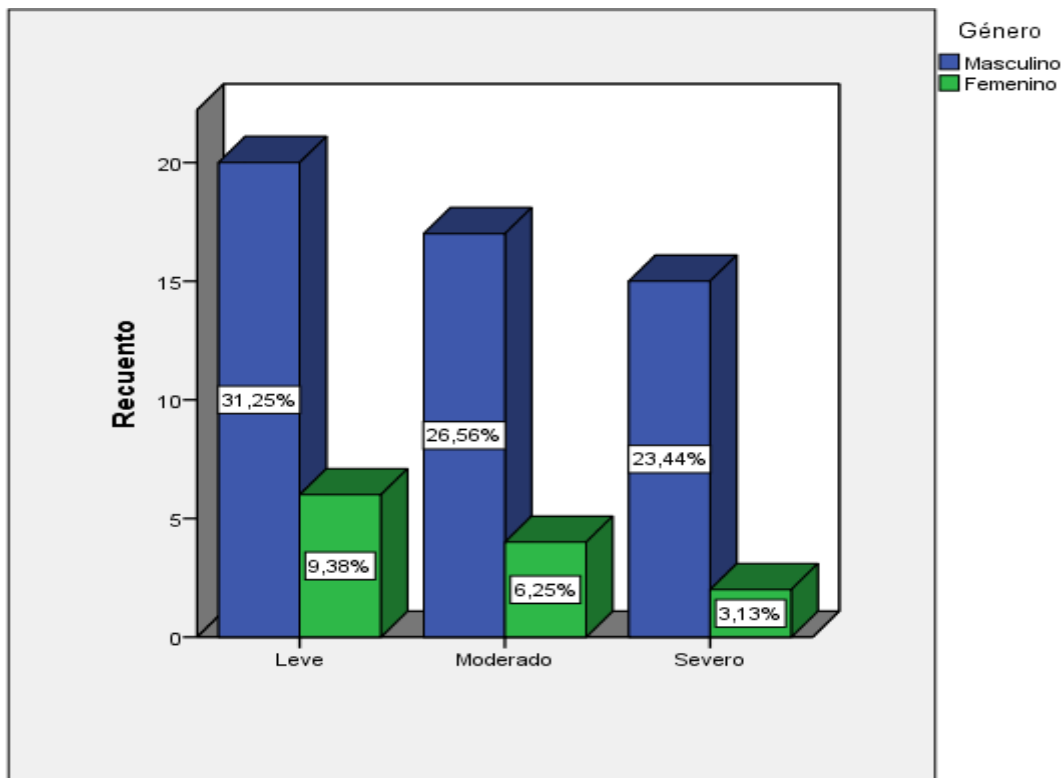
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 8: Identificar el grado de adicción a videojuegos según género de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 14

Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.

			Género		
			Masculino	Femenino	Total
Adicción	Leve	f	20	6	26
		%	31,3%	9,4%	40,6%
	Moderado	f	17	4	21
		%	26,6%	6,3%	32,8%
	Severo	f	15	2	17
		%	23,4%	3,1%	26,6%
Total	f	52	12	64	
	%	81,3%	18,8%	100,0%	

Figura 14 Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 14 y la figura 14 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 52 adolescentes que representa el 81,3% de la muestra son masculinos, de los cuales el 23,4% tienen adicción severa, el 26,6% tienen adicción moderada. Mientras son 12 adolescentes que representa el 18,8% de la muestra son femeninas, de las cuales el 3,1% tienen adicción severa y el 6,3% tienen adicción moderada. Por lo tanto, los adolescentes varones están mayor propenso a la adicción severa y requieren un tratamiento especial para superar esa adicción.

Del objetivo específico 9

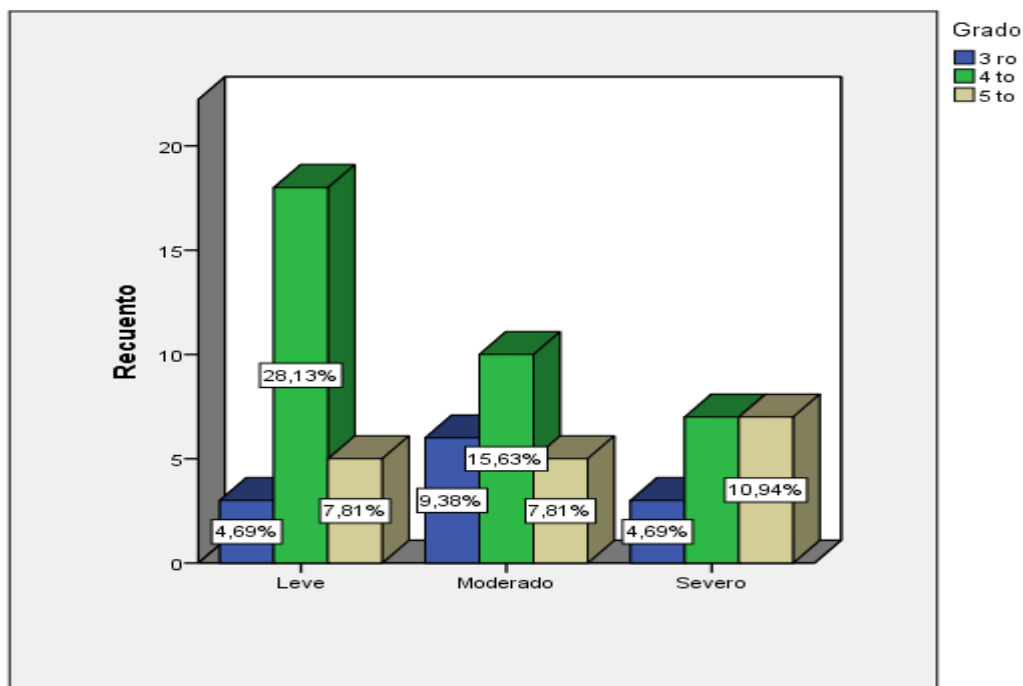
Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 9: Identificar el grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados.

Tabla 15

Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

		Grado			Total	
		3 ro	4 to	5 to		
Adicción	Leve	f	3	18	5	26
		%	4,7%	28,1%	7,8%	40,6%
	Moderado	f	6	10	5	21
		%	9,4%	15,6%	7,8%	32,8%
	Severo	f	3	7	7	17
		%	4,7%	10,9%	10,9%	26,6%
Total		f	12	35	17	64
		%	18,8%	54,7%	26,6%	100,0%

Figura 15 Resultado del grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020



Interpretación

De la tabla 15 y la figura 15 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son 12 adolescentes que representa el 18,8% están en el 3er grado de los cuales el 6,4% tienen adicción moderada y 4,7% tienen adicción severa. Son 35 estudiantes que representa el 54,7% de la muestra están en el 4to grado de los cuales el 15,6% están en la adicción moderada, el 10,9% en la adicción severa. Finalmente son 17 adolescentes que representa el 26,6% están en el 5to grado de los cuales el 7,8% están en la adicción moderada y 10,9% están en adicción severa. Por lo tanto, los adolescentes del 4to grado requieren una intervención inmediata ya que hay un porcentaje alto de adicción al videojuego.

Del objetivo específico 10

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 10: Identificar el grado de adicción a videojuegos según familia en adolescentes de una institución educativa estatal de

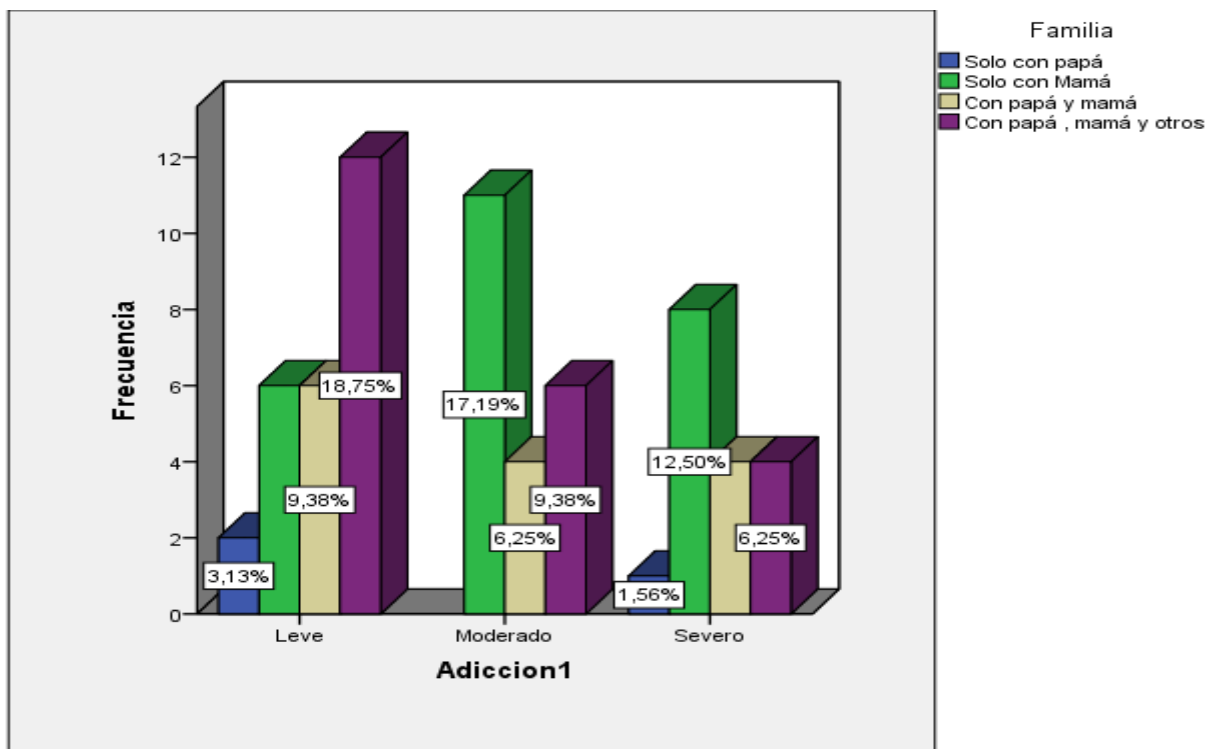
Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados

Tabla 16

Resultado del grado de adicción a videojuegos según familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020

		Familia				Total	
		Solo con papá	Solo con Mamá	Con papá y mamá	Con papá, mamá y otros		
Adicción	Leve	f	2	6	6	12	26
		%	3,1%	9,4%	9,4%	18,8%	40,6%
	Moderado	f	0	11	4	6	21
		%	0,0%	17,2%	6,3%	9,4%	32,8%
	Severo	f	1	8	4	4	17
		%	1,6%	12,5%	6,3%	6,3%	26,6%
Total		f	3	25	14	22	64
		%	4,7%	39,1%	21,9%	34,4%	100,0%

Figura 16 *Resultado del grado de adicción a videojuegos según familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020*



Interpretación

De la tabla 16 y la figura 16 se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, analizando los resultados con mayor frecuencia se tiene a 25 adolescentes que representa el 39,1% de la muestra viven solo con mamá y de ellos el 12,5% de la muestra tienen adicción severa. Mientras son 22 adolescentes que representa el 34,4% de la muestra viven con papá, mamá y otros integrantes de la familia, pero del 6,3% tienen adicción severa. Por lo tanto, la ausencia del papá muchas veces genera el descontrol en los jóvenes y están en mayor peligro de caer en la adicción al videojuego.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo general: Describir el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020, por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados se observa que de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 40,6% de la muestra tienen una adicción leve, son el 32,6% de la muestra tienen adicción moderada, finalmente el 26,6% de la muestra tienen adicción severa. Por lo tanto, hay considerable número de estudiantes que tienen adicción de moderada a severa por lo que requieren ser intervenidos para controlar su adicción y realizar los tratamientos respectivos

Esto implica que en la era digital en la que nos encontramos, estos videojuegos representan la primera forma de entretenimiento en adolescentes. La cantidad de avances tecnológicos permiten que la experiencia de entretenimiento en estos dispositivos sea cada vez más satisfactoria, en tanto que permiten una inmersión bastante completa, debido a los efectos audiovisuales con los que cuentan y que se encuentran a la vanguardia del desarrollo tecnológico (De la Cruz, 2002).

A similar resultado llega la investigación realizada por Ruiz y Plata (2015) realizaron una investigación titulada: *factores sociales que inciden en el uso de videojuegos en los adolescentes de 12 a 14 años de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París, de la ciudad de Ibagué*. Los resultados obtenidos evidencian que el 80% de participantes utilizan videojuegos, determinando además que el 100% de familias tienen conocimiento de este uso y el 70% de las familias no lo aprueba. Por lo que al igual que en nuestra investigación tienen problemas en el colegio y en la casa

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 1: Identificar la presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 18,6% de la muestra no presentan compulsión, mientras el 81,3% de la muestra si presentan compulsión. Por lo tanto, el 81,3% de los adictos consideran impostergable, urgente, superior a la crítica o autocrítica para jugar al videojuego y sentirse satisfecho. entendiéndose que compulsiones se les denominan a las conductas que la persona que tiene obsesiones realiza para bajar la ansiedad, las cuales se van volviendo repetitivas, ilógicas y le exigen tiempo, además de que solo bajan la ansiedad momentáneamente

A similar resultado llega la investigación realizada por Montero (2015) ejecutó una investigación titulada Uso del tiempo libre de los adolescentes del barrio de Carcelén y su asociación con los videojuegos. Los participantes fueron 26 adolescentes con edades entre 14 y 16 años y se les aplicó una ficha de registro creada por el autor. Los resultados evidenciaron que el 42% de varones dedica entre 3 a 5 horas a los videojuegos, mientras que el 50% de mujeres dedica la misma cantidad de tiempo. Esto implica que el video juego quita demasiado tiempo a los adolescentes.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 2: Identificar la presencia síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, el 6,3% de la muestra no presencia de síntomas de abstinencia, mientras el 93,8% de la muestra si presentan presencia de síntomas de abstinencia. Por lo tanto, el mayor porcentaje de los adictos sienten síndrome de ansiedad cuando no pueden jugar por razones que no controla por

lo que se calma recién después de jugar. entendiéndose que muchos de ellos saben que les hacen daño jugar demasiado saben que es mejor abstenerse, pero caen dejando de lado las cuestiones teóricas aduciendo que mañana si ya ni lo hago.

A similar resultado llega la investigación realizada por Rivas (2015) realizó una investigación con el objetivo de determinar la incidencia del consumo de videojuegos en adolescentes del Colegio Experimental Manuel J. Calle. La muestra estuvo conformada por 106 estudiantes. Los resultados muestran los videojuegos son preferidos en su mayoría por varones que, por mujeres, además, se detectó que los videojuegos de tipo Arcade son los preferidos por los estudiantes. pero también se considera que las damas son las que más se abstienen al videojuego.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 3: Identificar la presencia de antigüedad en adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 50% de la muestra no presenta antigüedad de adicción a videojuegos, mientras son el 50% de la muestra si presentan antigüedad de adicción a videojuegos. Por lo tanto, el 50% de los adictos los síntomas están estabildades al menos 6 meses atrás por lo que considera proceso consolidado en su forma de vida. entendiéndose que estas malas prácticas ya lo llevan mucho tiempo atrás.

A similar resultado llega la investigación realizada por López (2015) realizó una investigación con el objetivo de determinar la incidencia de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la Escuela de Educación Fiscomisional Fe y Alegría del Cantón Ambato En el estudio

participaron 70 estudiantes y para la recolección de datos se construyó una encuesta estructurada. Los resultados mostraron que el 49% de evaluados responden siempre realizan los videojuegos como parte de su distracción, el 45% de la muestra manifiestan que se sienten bien después de jugar. Por lo que también muchos ya llevan jugando mucho tiempo.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 4: Identificar la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 39,1% de la muestra no problemas familiares o académicos, mientras son el 60,9% de la muestra si presentan problemas familiares o académicos. Por lo tanto, este porcentaje alto de adolescentes tienen problemas con su familia papá y mamá y también tienen problemas académicos en cuanto a rendimiento escolar. Es entendido que cuando un estudiante tiene estas adicciones descuida su estudio, tiene problemas con los padres al recriminar el mucho tiempo que le dan al juego, pero muy poco al estudio.

A similar resultado llega la investigación realizada por Farfan y Muñoz (2018) desarrollaron una investigación en Chiclayo titulada *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional de Chiclayo 2016*. Los resultados de la investigación permiten afirmar que no existen diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos entre ambas instituciones, evidenciando que aproximadamente el 45% de estudiantes no presentan dependencia, y el 55% restante está ubicado en algún nivel de dependencia a los videojuegos.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 5: Identificar la presencia de prioridad al juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal

de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 40,6% de la muestra no como actividad prioritaria, mientras son el 59,4% de la muestra si presentan actividad prioritaria el juego. Por lo tanto, de más del 50% de los adolescentes se ha vuelto el juego una actividad prioritaria en su vida diaria, ante otras alternativas propias como el estudio, la lectura o el deporte

A similar resultado llega la investigación realizada por Vara (2018) realizó una investigación con el objetivo de establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, Los resultados obtenidos, permiten concluir en primer lugar que existe una relación positiva, altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Por otro lado, con respecto a la adicción a videojuegos se encontró que su uso es normal en el 26,1% de estudiantes, y que existen diferencias significativas cuando se agrupa la muestra según género

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 6: Especificar el grado de adicción a videojuegos en la dimensión nivel de juego en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 12,5% de la muestra no presenta nivel de juego, mientras son el 87,5% de la muestra si presentan nivel de juego. Por lo tanto, de más del 87% de los adolescentes Si han llegado a niveles mayores de juego por lo que implica dedicación constante práctica y dominio del juego. que genera mayor adicción al videojuego

A similar resultado llega la investigación realizada por Chalco y Guzman (2018) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre el uso de

videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la Facultad de Ingeniería de Producción y Servicios de la Universidad Nacional de San Agustín., Los resultados demostraron que existe relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, con respecto al uso de videojuegos se encontró que el 60,7% presenta un uso medio, lo cual indica una frecuencia moderada en su uso.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 7: Identificar el nivel de adicción a videojuegos en la dimensión frecuencia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 24,4% de la muestra no presenta mayor frecuencia con menos de 4 veces por semana en el videojuego, mientras son el 65,6% de la muestra si presentan mayor frecuencia con más de 4 veces a la semana en el videojuego. Por lo tanto, son muchos adolescentes que juegan inclusive a diario y se les hace costumbre y necesario realizar esa actividad, dejando otras con mayor prioridad

A similar resultado llega la investigación realizada por Barrios y Pérez (2018) realizaron una investigación con el objetivo de determinar si existe relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2018. Los resultados mostraron que 62, que serían el 37,8% estudiantes tenían indicadores de adicción a los videojuegos, sin embargo, no se encontró relación estadísticamente significativa entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 8: Identificar el grado de adicción a videojuegos según género de estudios en adolescentes de una institución educativa

estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 81,3% de la muestra son masculinos, de los cuales el 23,4% tienen adicción severa, el 26,6% tienen adicción moderada. Mientras son el 18,8% de la muestra son femeninas, de los cuales el 3,1% tienen adicción severa y el 6,3% tienen adicción moderada. Por lo tanto, los adolescentes varones están mayor propenso a la adicción severa y requieren un tratamiento especial para superar esa adicción

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 9: Identificar el grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados. se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, son el 18,8% están en el 3 er grado de los cuales el 6,4% tienen adicción moderada y 4,7% tienen adicción severa. Son el 54,7% de la muestra están en el 4to grado de los cuales el 15,6% están en la adicción moderada, el 10,9% en la adicción severa. Finalmente son el 26,6% están en el 5to grado de los cuales el 7,8% están la adicción moderada y 10,9% están en adicción severa. Por lo tanto, los adolescentes del 4to grado requieren una intervención inmediata ya que hay un porcentaje alto de adicción al videojuego.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 10: Identificar el grado de adicción a videojuegos según familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que, de los 64 adolescentes adictos a los videojuegos, analizando los resultados con mayor frecuencia se tiene a el 39,1% de la muestra viven solo con mamá y de ellos el 12,5% de la muestra tienen adicción severa. Mientras son el 34,4% de la muestra viven con papá, mamá y otros integrantes de la familia, pero de ellos el 6,3% tienen

adicción severa. Por lo tanto, la ausencia del papá muchas veces genera el descontrol en los jóvenes y están en mayor peligro de caer en la adicción al videojuego

A similar resultado llega la investigación realizada por Campos (2015) realizó una investigación con el objetivo de determinar y analizar la predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes. Los resultados muestran que el 29,8% de estudiantes tiene predisposición a la ludopatía, la cual está manifestada principalmente por el uso acusado de videojuegos, con respecto a la hipótesis general, se encontró una relación significativa entre las variables estudiadas.

En referencia a los aspectos teóricos, los resultados que presentamos autores como Llaveró (2010) y Vela (2011) manifiestan que los videojuegos son un componente más de nuestra sociedad, considerándolos tanto dispositivos electrónicos que responden a un sector industrial y con un mercado ya segmentado, como actividades lúdicas para los niños y adolescentes. Las propuestas teóricas indican que incluso en los sectores sociales más pobres, los videojuegos tienen participación (Vela, 2011) este tipo de afirmaciones refuerza los resultados hallados en la presente investigación ya que en la muestra evaluada existe uso de videojuegos en todos los participantes, con respecto a los criterios para ser considerados una adicción, debe entenderse que es una situación delicada, toda vez que la categoría diagnóstica está siendo fortalecida y por otro lado, existe un margen de normalidad para el uso de dispositivos electrónicos con fines lúdicos.

CONCLUSIONES

1. El grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020, son el 40,6% de la muestra tienen una adicción leve, el 32,6% de la muestra tienen adicción moderada, finalmente el 26,6% de la muestra tienen adicción severa. Por lo tanto, hay considerable número de estudiantes que tienen adicción de moderada a severa.
2. La presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene que el 18,6% de la muestra no presentan compulsión, mientras el 81,3% de la muestra si presentan compulsión. Por lo tanto, los adictos consideran impostergable, urgente, superior a la crítica o autocrítica para jugar al videojuego y sentirse satisfecho.
3. La presencia síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene el 6,3% de la muestra no presencia de síntomas de abstinencia, mientras el 93,8% de la muestra si presentan presencia de síntomas de abstinencia. Por lo tanto, el mayor porcentaje de los adictos sienten síndrome de ansiedad cuando no pueden jugar por razones que no controla por lo que se calma recién después de jugar.
4. La presencia de antigüedad en adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados el 50% de la muestra no presenta antigüedad de adicción a videojuegos, mientras son el 50% de la muestra si presentan antigüedad de adicción a videojuegos. Por lo tanto, los adictos los síntomas

están estables al menos 6 meses atrás por lo que considera proceso consolidado en su forma de vida.

5. La presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que el 39,1% de la muestra no problemas familiares o académicos, mientras son el 60,9% de la muestra si presentan problemas familiares o académicos. Por lo tanto, este porcentaje alto de adolescentes tienen problemas con su familia papá y mamá y también tienen problemas académicos en cuanto a rendimiento escolar.
6. La presencia de prioridad al juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene el 40,6% de la muestra no como actividad prioritaria, mientras son el 59,4% de la muestra si presentan actividad prioritaria el juego. Por lo tanto, de más del 50% de los adolescentes se ha vuelto el juego una actividad prioritaria en su vida diaria,
7. El grado de adicción a videojuegos en la dimensión nivel de juego en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene el 12,5% de la muestra no presenta nivel de juego, mientras son el 87,5% de la muestra si presentan nivel de juego. Por lo tanto, de más del 87% de los adolescentes Si han llegado a niveles mayores de juego por lo que implica dedicación constante práctica y dominio del juego.
8. El nivel de adicción a videojuegos en la dimensión frecuencia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados se observa que el 24,4%

de la muestra no presenta mayor frecuencia con menos de 4 veces por semana en el videojuego, mientras son el 65,6% de la muestra si presentan mayor frecuencia con más de 4 veces a la semana en el videojuego.

9. el grado de adicción a videojuegos según género de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que el 81,3% de la muestra son masculinos, de los cuales el 23,4% tienen adicción severa. Mientras son el 18,8% de la muestra son femeninas, de los cuales el 3,1% tienen adicción severa y el 6,3% tienen adicción moderada.
10. El grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados. se observa que el 54,7% de la muestra están en el 4to grado de los cuales el 15,6% están en la adicción moderada, el 10,9% en la adicción severa.
11. El grado de adicción a videojuegos según familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020. Por lo que luego de aplicar el instrumento de investigación se tiene los siguientes resultados, se observa que el 39,1% de la muestra viven solo con mamá y de ellos el 12,5% de la muestra tienen adicción severa. Mientras son el 34,4% de la muestra viven con papá, mamá y otros integrantes de la familia, pero de ellos el 6,3% tienen adicción severa.

RECOMENDACIONES

1. Los directivos de la institución educativa estatal de Huancayo deben de desarrollar programas de prevención de la adicción al videojuego por los escolares del nivel secundario.
2. Los directivos de la institución educativa estatal de Huancayo deben de desarrollar talleres de capacitación para los docentes para que ellos puedan generar actividades con situaciones de prevención a los videojuegos.
3. Los directivos de la institución educativa estatal de Huancayo deben de desarrollar escuelas para padres de familia con temáticas de prevención de la adicción a los videojuegos por parte de los estudiantes.
4. Los docentes deben de incluir en su planificación de actividades de aprendizaje temáticas de la prevención a adicción a los videojuegos por parte de los estudiantes en especial de los adolescentes.
5. Los directivos de la institución educativa estatal de Huancayo deben de desarrollar jornadas de reflexión en los estudiantes para prevenir la adicción al videojuego por parte de los estudiantes.
6. Se sugiere a futuros investigadores en relación a la variable llevar estudios correlacionales de manera que se profundice la temática de adicción a videojuegos en adolescentes y niños, ya que en estos tiempos es un distractor en el aprendizaje.
7. Las autoridades educativas de la institución educativa estatal

8. de Huancayo deben de desarrollar convenios con las Universidades en donde se pueda desarrollar talleres para superar el videojuego en los escolares.
9. Se sugiere dar a conocer los resultados hallados mediante la publicación por el repositorio de la Universidad

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, C. A., y Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51.
- Anderson C. y Dill, K. (2000) Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790
- Barrios, K., Perez, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero*. Universidad Nacional San Agustín. Perú.
- Bartholow, B. D., y Anderson, C. A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283–290.
- Belli, S. & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179.
- Campos, N. (2015). *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota – 2014*. Universidad Nacional de Cajamarca. Perú.
- Challco, S., Guzman, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de Ingenierías de la UNAS*. Universidad Nacional de San Agustín. Perú.
- Chóliz, M. (2013) Prevención de la Adicción a Videojuegos: Eficacia de las Técnicas de Control de la Impulsividad en el Programa PrevTec 3.1 (Tesis doctoral, Universidad de Valencia). Recuperada de <https://es.scribd.com/doc/186560601/Tesis-Doctoral-PrevencionAdicción-Videojuegos-Marco>.

- De la Cruz, Y. (2002) Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Wow7CbcmnC&printsec=frontcover&dq=DE+LA+CRUZ+VIDEOJUEGOS&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiMv9KJ3-nMAhUs0oMKHcDrDGIQ6wEIGzAA#v=onepage&q=DE%20LA%20CRUZ%20VIDEOJUEGOS&f=false>
- Eguia, J., Contreras-Espinosa, R. & Solano-Albajes, L. (diciembre, 2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. 3Ciencias, (2). Recuperado de <http://www.3ciencias.com/>
- Estallo, J.A. (1994): “Videojuegos, personalidad y conducta”. Psicothema. 6(2) 181-190, 16 REF. recuperado de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=914>
- Fang, X., Chan S., Brzezinski, J. y Nair, C. (2010). Development of an Instrument to Measure enjoyment of Computer Game Play. INTL. Journal of human– computer interaction, 26(9), 868–886
- Farfan, L., Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Perú.
- Granic, I., Lobel, A. y Rutger, C. (2013) The Benefits of playing video games. American Psychologist, 69(1), 66-78
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metdología de la Investigación* . México: McGraw-Hill.
- Huallpa Sierra, W. (2015). *Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de Quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ignacio José Miranda de la*

ciudad de Juliaca. Juliaca: Universidad Peruana Unión. Obtenido de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/566/Walter_Tesis_bachiller_2016.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2017). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Business Support Aneth.

Vara Horna, A. (2015). *7 Pasos para Elaborar una Tesis*. Lima: Macro EIRL.

Vela Quico, A., & Colaboradores. (13 de Julio de 2011). <https://es.scribd.com/>. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/153051772/Test-para-identificar-casos-de-adiccion-a-videojuegos>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS NO LLEVAN	VARIABLE DE ESTUDIO	METODOLOGÍA
GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.	PROBLEMA GENERAL:	OBJETIVO GENERAL:		Variable 1:	TIPO DE INVESTIGACIÓN
	¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?	Describir el grado de adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020		Adicción a videojuegos	Básica u pura
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS:	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:		Dimensiones:	NIVEL DE INVESTIGACIÓN
	¿Existe presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?	Identificar la presencia de compulsión en adolescentes adictos a video juegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.		Compulsión	Descriptivo No experimental transaccional
	¿Existe presencia de síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?	Identificar la presencia de síntomas de abstinencia en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.		Síntomas de abstinencia	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
¿Existe presencia de antigüedad en adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?	Identificar la presencia de antigüedad en adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.		Antigüedad	Descriptiva simple	
¿Existe presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes adictos a videojuegos en adolescentes de	Identificar la presencia de problemas familiares o académicos en adolescentes		Problemas	M ----- O	
			Prioridad	POBLACIÓN	
			Nivel de juego	La muestra estará	
			Frecuencia	compuesta por 360 adolescentes de la I.E P.	

una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
 ¿Existe presencia de prioridad al juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
 ¿Existe presencia de nivel de juegos en adolescentes adictos al videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
 ¿Existe presencia de frecuencia de juegos por semana en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
 ¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos según género en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
 ¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?
 ¿Cuál es el grado de adicción a videojuegos según tipo de familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020?

adictos a videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
 Identificar la presencia de prioridad al juego en adolescentes adictos a videojuegos de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
 Identificar el nivel de adicción a videojuegos en la dimensión frecuencia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
 Identificar el grado de adicción a videojuegos según género de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
 Identificar el grado de adicción a videojuegos según grado de estudios en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.
 Identificar el grado de adicción a videojuegos según tipo de familia en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2020.

MUESTRA

La muestra estará constituida por 265, sin embargo, luego de ello quedaron 221 educandos aplicando el instrumento.

Técnica de muestreo

No probabilística e intencional con criterio de inclusión y exclusión

institución educativa estatal de
Huancayo, 2020?

Autores: Los investigadores

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Reactivos	Escala de medición
Adicción a videojuegos	De acuerdo a Estallo, (1995) (citado por Huallpa Sierra, 2015) es “el uso excesivo y compulsivo de videojuegos, a tal grado de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto que los utiliza. Es un fenómeno relativamente reciente que afecta a niños y adolescentes”.	La variable será medida a través del test de videojuegos y se categorizará de acuerdo a los puntajes alcanzados en sus 10 reactivos presentados, considerando que el primer ítem si responde si puede proseguir con las siguientes 9 reactivos.	Compulsión	6	Nominal
			Síntomas de abstinencia	4	
			Antigüedad	1	
			Problemas	4	
			Prioridad	2.5	
			Nivel de juego	2	
Frecuencia	2.5				

Autores: los investigadores

Anexo: Operacionalización del instrumento

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	REACTIVOS	ESCALA VALORATIVA	CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
Adicción a Videojuegos	Compulsión	Necesidad urgente, impostergable superior a la voluntad, crítica y autocrítica para jugar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar? ✓ ¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento? 				
	Síntomas de Abstinencia	Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla, y que se calman con el juego	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo? ✓ ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adicto ✓ No adicto 	Resultado de una investigación. Para el coeficiente de correlación $r=0.65$	NOMINAL	Test de adicción a videojuegos.
	Antigüedad	Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un proceso consolidado en su forma de vida	Si marcaste "SÍ" en las preguntas: 1, 2, 3, 7, 8 y 9 ¿hace cuánto tiempo lo sientes? menos de 6 meses: () 6 0 más veces: ()				

Problemas	Presenta problemas familiares o académicos porque reconocerían que juegan excesivamente	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?
Prioridad	El videojuego se ha vuelto una actividad de prioridad en su vida ante otras alternativas propias de la juventud	¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?
Nivel de Juego	Llega a dominar el más alto nivel al menos un juego implica dedicación y valoración que da a los video juegos	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?

Frecuencia	Si juega 4 o más veces a la semana implica que juega no solo los fines de semana, sino que usa su tiempo dedicado a los deberes académicos y familiares	¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar?
------------	---	---

Autores: Los investigadores

Anexo 4: Propuesta del Instrumento para recolección de datos.

CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

DATOS GENERALES

Año de nacimiento:..... Mes:..... Año de estudios:.....

Sexo: Masculino Femenino

SOBRE LOS VIDEOJUEGOS, en los últimos 6 meses:

¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?

SÍ: Sólo si marcaste "Sí", responde las siguientes preguntas, escribiendo una "X":

FORMA DE JUEGO

- 1. ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergarlo ir a jugar?

NO: SÍ:

- 2. ¿Has llegado al más alto nivel de dominio de algún juego?

NO: SÍ: ¿de qué juego?.....

- 3. ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?

NO: SÍ:

- 4. ¿En una semana, cuántas veces en promedio vas a jugar?.....

- 5. ¿Cuándo deseas ir a jugar, lo puedes dejar para otro momento?

NO: SÍ:

- 6. ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?

NO: SÍ:

- 7. ¿Cuando tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?:

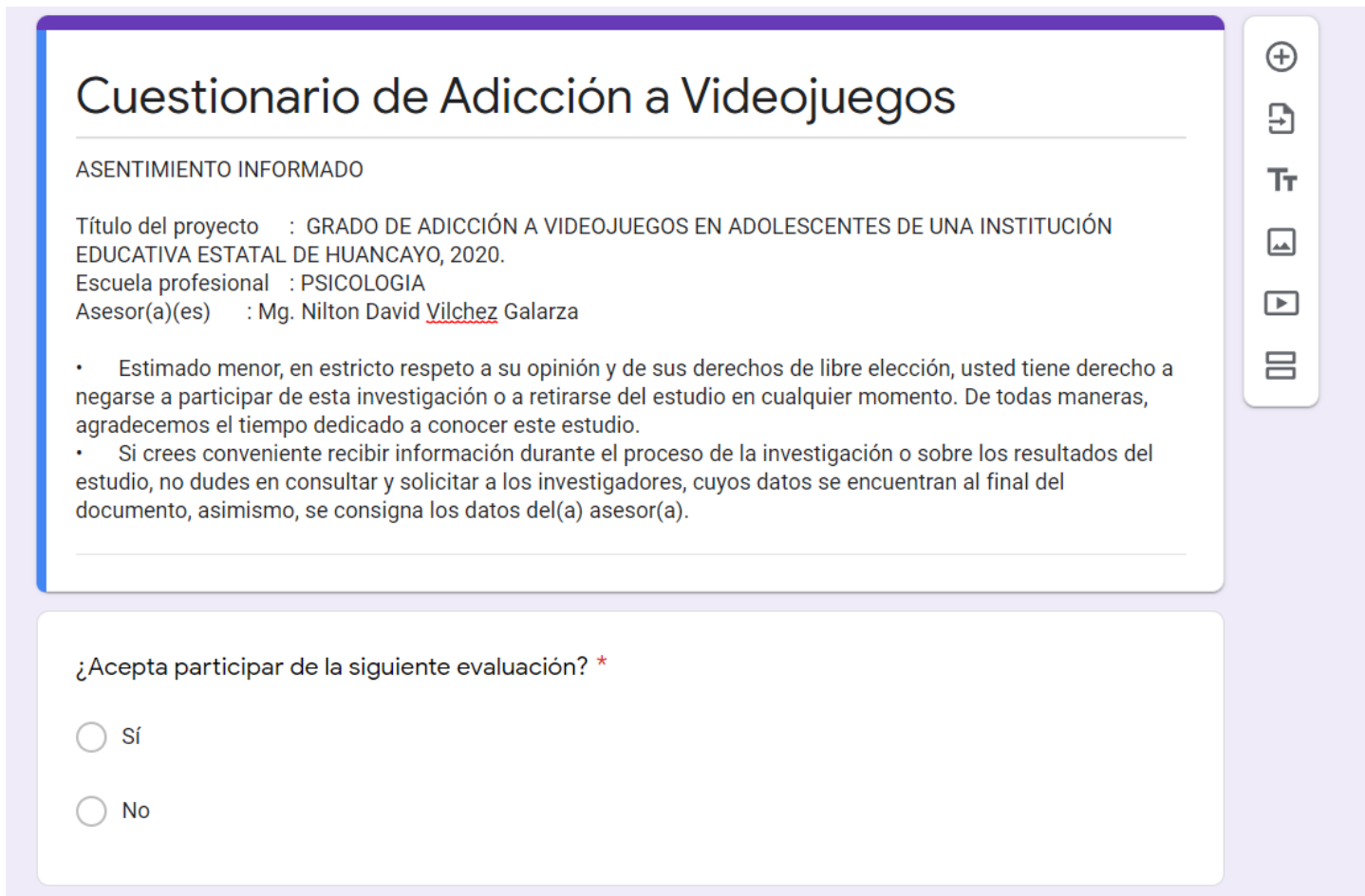
NO: SÍ:

- 8. ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?

NO: SÍ:

- 9. Si has marcado "Sí" en alguna de las anteriores preguntas, ¿hace cuánto tiempo sientes eso?..... (meses).

Anexo 5: Consentimiento informado



Cuestionario de Adicción a Videojuegos

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título del proyecto : GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.
Escuela profesional : PSICOLOGIA
Asesor(a)(es) : Mg. Nilton David Vilchez Galarza

- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación o sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

¿Acepta participar de la siguiente evaluación? *

Sí

No

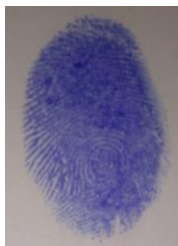
Nota: La evaluación fue tomada por un medio virtual a través de la plataforma Google Forms y se consignó la autorización voluntaria para la participación

Anexo 7: Modelo de Declaración de Confidencialidad

DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD

Yo, VELASQUEZ HUAMAN JENNY MARITH identificado (a) con DNI N° 43194240 estudiante/docente/egresado la escuela profesional de PSICOLOGIA, (vengo/habiendo) implementando/implementado el proyecto de investigación titulado “GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020”, en ese 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 artículos 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, 26 de noviembre de 2020.



Velázquez Huamán, Jenny Marith
DNI N°43194240

DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD

Yo, ROMO OJEDA EDITH identificado (a) con DNI N° 41843186 estudiante/docente/egresado la escuela profesional de PSICOLOGIA, (vengo/habiendo) implementando/implementado el proyecto de investigación titulado “GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020”, en ese 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 artículos 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, 26 de noviembre de 2020.



Edith Romo Ojeda
DNI N° 41843186

Responsable de investigación

Anexo 8: Solicitud de Aplicación

I.E. MARISCAL CASTILLA EL TAMBO - HUANCAYO MESA DE PARTES	
N° Exp: 703	Folios:
Fecha: MAR 2020	Hora: 10:00 AM
Firma:	

SOLICITUD: **AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR
INVESTIGACIÓN**

**SEÑOR: DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CASTILLA EL TAMBO
HUANCAYO**

Presente.

Nosotras, Velásquez Huamán Jenny, identificada con el DNI N°43194240 y Romo Ojeda Edith con DNI N°41843186 egresadas de la carrera profesional de psicología de la UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES, nos presentamos ante Ud. Para solicitar los siguiente:

Que, como requisito para la obtención del título profesional, tenemos la intención de realizar una investigación titulada NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEO JUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, de la institución educativa MARISCAL CASTILLA EL TAMBO - HUANCAYO -2020 por lo que le pedimos nos permita realizar dicha investigación en la institución educativa que Ud. dirige ,teniendo en consideración que se tomaran todos los aspectos éticos profesionales necesario ,tales como la firma del consentimiento informado por los padres de los participantes ,y se respetara la confidencialidad de los mismo .

En espera de que acceda a nuestra solicitud, nos despedimos de Ud. Agradeciéndole por su gentil atención.

Huancayo ,12 de marzo del 2019



Velásquez Huamán Jenny

DNI N°43194240



Romo Ojeda Edith

DNI N°41843186

Anexo 9: Compromiso de autoría

COMPROMISO DE AUTORÍA

En la fecha , yo **Edith Romo Ojeda**, identificado con DNI N° **41843186** Domiciliado **Calle Los Nardos N° 563 Urb Valdiezo , Ate Vitarte Lima .**

estudiante de la **Facultad de Ciencias de la Salud**, de la **Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Peruana Los Andes**, me **COMPROMETO** a asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada

GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020 se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio, etc. 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 las fuentes consultadas.

Huancayo, 11 de junio de 2020



Edith Romo Ojeda
DNI N° 41843186

COMPROMISO DE AUTORÍA


En la fecha, yo **Jenny Marith Velázquez Huamán**, identificado con **DNI N° 43194240**, domiciliado en **Jr. Progreso N° 196 – barrio San Fernando – Chilca**, estudiante de la Facultad de Ciencias de la Salud, de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Peruana Los Andes, me **COMPROMETO** a asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada **GRADO DE ADICCIÓN A VIDEO JUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020** se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio, etc. 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 las fuentes consultadas.

Huancayo, 11 de junio de 2020



Velázquez Huamán, Jenny Marith
DNI N°43194240

Anexo 10: Constancia de Aplicación de Instrumento



 MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERÚ
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN JUNÍN
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUANCAYO
I.E. "Mariscal Castilla"


"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"
 EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "MARISCAL
 CASTILLA", DEL DISTRITO DE EL TAMBO, PROVINCIA HUANCAYO,
 REGION JUNIN, EXPIDE LA PRESENTE:


CONSTANCIA

Que, las bachilleres VELASQUEZ HUAMAN JENNY MARITH, con DNI N° 43194240 y ROMO OJEDA EDITH con DNI N° 41843186, desarrollaron el trabajo de investigación titulado: "NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO - 2020". Quienes aplicaron dicho cuestionario los días 4 y 5 de setiembre del presente año, en horarios libres que no dificultaron las clases virtuales de los alumnos; la muestra consta de 265 alumnos del 3ro. 4to. y 5to. grado de Educación Secundaria de nuestra institución educativa,

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para fines que estimen por conveniente.

El Tambo - Huancayo, 23 de noviembre de 2020





 Mag. Walter Raúl ORB RAMOS
 DIRECTOR
 C.M. 3020062064

"Castillista paradigma de líder por excelencia"

Anexo 11: Constancia Juicio de Expertos

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
Facultad de Ciencias de la Salud
Escuela Profesional de Psicología

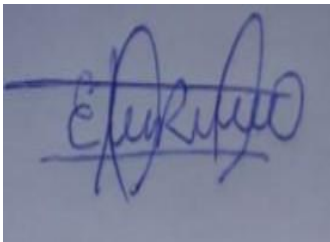
Estimado (a) señor (a):.....Yamily Gómez Delgado.....

Motivo de la presente es el **solicitar** su valiosa colaboración en la revisión de los instrumentos de investigación de la tesis titulada **“GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.”**, con el objetivo de obtener la validación por criterio de jueces.

Acudo a usted debido a sus conocimientos y experiencias en la materia buscando que el estudio que se viene realizando cuente con objetividad científica y permita recolectar la información de forma verídica para así concluir exitosamente dicho estudio.

Gracias por su valioso aporte y participación.

Atentamente,



Romo Ojeda Edith



Velázquez Huamán, Jenny Marith
DNI N°43194240

Validez de contenido del Cuestionario de Adicción a Videojuegos

En base a sus conocimientos y a su vasta experiencia en el ejercicio de la Carrera Profesional de Psicología, usted ha sido elegido como juez experto para emitir su opinión sobre el contenido (ítems) del “Cuestionario de Adicción a Videojuegos”.

Nombres y apellidos		YAMILY GOMEZ DELGADO			
Profesión	PSICOLOGA CLINICA	Grado actual	Lic. (<input checked="" type="checkbox"/>) Mg. (<input type="checkbox"/>) Dr. (<input type="checkbox"/>)		
Especialidad	PSICOLOGA CLINICA				
Años de experiencia	28 AÑOS	Sexo	M(<input type="checkbox"/>) F(<input checked="" type="checkbox"/>)		
Fecha					

¿Qué mide el instrumento?

El uso excesivo y compulsivo de videojuegos y su impacto en su funcionamiento habitual.

Instrucciones para la calificación:

Como juez, deberá calificar que los ítems planteados en función a los siguientes aspectos:

- **Claridad:** Designa si el ítem es entendible, claro y comprensible para los sujetos que responderían al instrumento.
- **Relevancia:** Se refiere a la relación del ítem con el constructo y si es representativo al constructo medido.
- **Representatividad:** Se refiere a si el ítem es representativo e importante para la medición del constructo.

Asimismo, tiene que **resaltar de color amarillo** solo un número por aspecto e ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- 1 (nada)
- 2 (casi nada)
- 3 (medianamente)
- 4 (casi completamente)
- 5 (completamente)

Ejemplo: El ítems “Soy consciente de cómo me siento normalmente”. USTED LO ANALIZA Y ESTIMA que es completamente claro resaltara el 5, pero si a la vez considera que no es nada relevante resaltara el 1 y si finalmente considera que tiene medianamente representatividad resaltara el 3, tal como se muestra en la siguiente tabla.

		Claridad					Relevancia					Representatividad					Sugerencias
1	Esta es una afirmación de ejemplo.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

N° DE ÍTEM	ÍTEM	CRITERIO DE JUECES															OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
		Claridad					Relevancia					Representatividad					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	¿Has jugado los llamados videojuegos?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
2	¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
3	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
4	¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
5	¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
6	¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
7	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
8	¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
9	¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

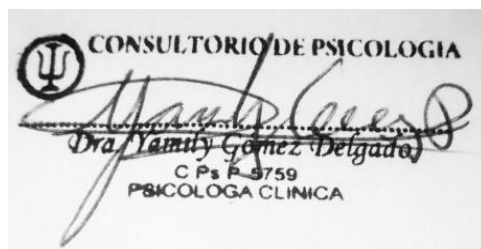
Escuela Profesional de Psicología

Constancia

Juicio de experto

Yo YAMILY GOMEZ DELGADO con DNI No: 09374143 y de profesión Psicólogo certifico que realicé el juicio de experto del **Cuestionario de Adicción a Videojuegos** presentada por las Bachilleres Romo Ojeda Edith y Velázquez Huamán Jenny, que será de gran importancia para su investigación titulada: **“GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.”**,

Huancayo, 13 de agosto de 2020



.....
NOMBRE, COLEGIATURA Y FIRMA

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Psicología

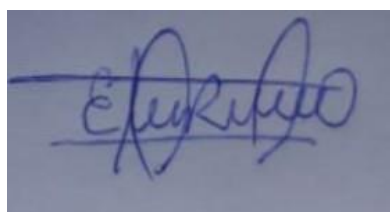
Estimado (a) señor (a):.....Roxana Belling Monge.....

Motivo de la presente es el **solicitar** su valiosa colaboración en la revisión de los instrumentos de investigación de la tesis titulada **“GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.”**, con el objetivo de obtener la validación por criterio de jueces.

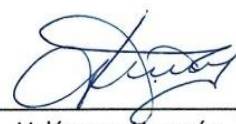
Acudo a usted debido a sus conocimientos y experiencias en la materia buscando que el estudio que se viene realizando cuente con objetividad científica y permita recolectar la información de forma verídica para así concluir exitosamente dicho estudio.

Gracias por su valioso aporte y participación.

Atentamente,



Romo Ojeda Edith



Velázquez Huamán, Jenny Marith
DNI N°43194240

Validez de contenido del Cuestionario de Adicción a Videojuegos

En base a sus conocimientos y a su vasta experiencia en el ejercicio de la Carrera Profesional de Psicología, usted ha sido elegido como juez experto para emitir su opinión sobre el contenido (ítems) del “Cuestionario de Adicción a Videojuegos”.

Nombres y apellidos	Roxana Belling Monge		
Profesión	Licencia en Psicóloga	Grado actual	Lic. (*) Mg. () Dr.()
Especialidad	Psicología clínica		
Años de experiencia	18 años	Sexo	M(*) F()
Fecha	03/11/2020		

¿Qué mide el instrumento?

El uso excesivo y compulsivo de videojuegos y su impacto en su funcionamiento habitual.

Instrucciones para la calificación:

Como juez, deberá calificar que los ítems planteados en función a los siguientes aspectos:

- **Claridad:** Designa si el ítem es entendible, claro y comprensible para los sujetos que responderían al instrumento.
- **Relevancia:** Se refiere a la relación del ítem con el constructo y si es representativo al constructo medido.
- **Representatividad:** Se refiere a si el ítem es representativo e importante para la medición del constructo.

Asimismo, tiene que **resaltar de color amarillo** solo un número por aspecto e ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- 1 (nada)**
- 2 (casi nada)**
- 3 (medianamente)**
- 4 (casi completamente)**
- 5 (completamente)**

Ejemplo: El ítems “Soy consciente de cómo me siento normalmente”. USTED LO ANALIZA Y ESTIMA que es completamente claro resaltara el 5, pero si a la vez considera que no es nada relevante resaltara el 1 y si finalmente considera que tiene medianamente representatividad resaltara el 3, tal como se muestra en la siguiente tabla.

		Claridad					Relevancia					Representatividad					Sugerencias
1	Esta es una afirmación de ejemplo.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

N° DE ÍTEM	ÍTEM	CRITERIO DE JUECES															OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
		Claridad					Relevancia					Representatividad					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	¿Has jugado los llamados videojuegos?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
2	¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
3	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
4	¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
5	¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
6	¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
7	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
8	¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
9	¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

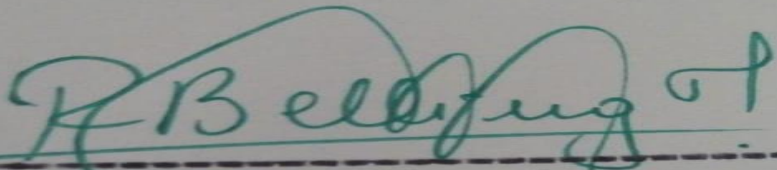
Escuela Profesional de Psicología

Constancia

Juicio de experto

Yo , Roxana Belling Monge.... con DNI No: ...29638238..... y de profesión Psicólogo certifico que realicé el juicio de experto del **Cuestionario de Adicción a Videojuegos** presentada por las Bachilleres Romo Ojeda Edith y Velásquez Huamán Jenny, que será de gran importancia para su investigación titulada: **“GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.”**,

Huancayo, 13 de agosto de 2020



Roxana Belling Monge
Psicóloga Clínica
C.Ps.P. 10342

NOMBRE, COLEGIATURA Y FIRMA

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Psicología

Estimado (a) señor (a): **José Antonio Cuadros Espinoza**

Motivo de la presente es el **solicitar** su valiosa colaboración en la revisión del instrumentos de investigación de la tesis titulada “**GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.**”, con el objetivo de obtener la validación por criterio de jueces.

Acudo a usted debido a sus conocimientos y experiencias en la materia buscando que el estudio que se viene realizando cuente con objetividad científica y permita recolectar la información de forma verídica para así concluir exitosamente dicho estudio.

Gracias por su valioso aporte y participación.

Atentamente,



Edith Romo Ojeda
DNI N° 41843186

Romo Ojeda Edith



Velázquez Huamán, Jenny Marith
DNI N°43194240

Velasquez Huamán Jenny

Validez de contenido del Cuestionario de Adicción a Videojuegos

En base a sus conocimientos y a su vasta experiencia en el ejercicio de la Carrera Profesional de Psicología, usted ha sido elegido como juez experto para emitir su opinión sobre el contenido (ítems) del “Cuestionario de Adicción a Videojuegos”.

Nombres y apellidos						
Profesión				Grado actual	Lic. ()	Mg. () Dr. ()
Especialidad						
Años de experiencia				Sexo	M()	F()
Fecha						

¿Qué mide el instrumento?

El uso excesivo y compulsivo de videojuegos y su impacto en su funcionamiento habitual.

Instrucciones para la calificación:

Como juez, deberá calificar que los ítems planteados en función a los siguientes aspectos:

- **Claridad:** Designa si el ítem es entendible, claro y comprensible para los sujetos que responderían al instrumento.
- **Relevancia:** Se refiere a la relación del ítem con el constructo y si es representativo al constructo medido.
- **Representatividad:** Se refiere a si el ítem es representativo e importante para la medición del constructo.

Asimismo, tiene que **resaltar de color amarillo** solo un número por aspecto e ítems teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- 1 (nada)**
- 2 (casi nada)**
- 3 (medianamente)**
- 4 (casi completamente)**
- 5 (completamente)**

Ejemplo: El ítems “Soy consciente de cómo me siento normalmente”. USTED LO ANALIZA Y ESTIMA que es completamente claro resaltara el 5, pero si a la vez considera que no es nada relevante resaltara el 1 y si finalmente considera que tiene medianamente representatividad resaltara el 3, tal como se muestra en la siguiente tabla.

		Claridad					Relevancia					Representatividad					Sugerencias
1	Esta es una afirmación de ejemplo.	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

N° DE ÍTEM	ÍTEM	CRITERIO DE JUECES															OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONE
		Claridad					Relevancia					Representatividad					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	¿Has jugado los llamados videojuegos?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
2	¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
3	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
4	¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
5	¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
6	¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
7	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
8	¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
9	¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

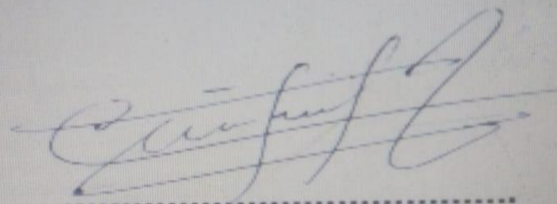
Escuela Profesional de Psicología

Constancia

Juicio de experto

Yo, José Antonio Cuadros Espinoza con DNI No: 45488221 y de profesión Psicólogo certifico que realicé el juicio de experto del **Cuestionario de Adicción a Videojuegos** presentada por las Bachilleres Romo Ojeda Edith y Velasquez Huamán Jenny, que será de gran importancia para su investigación titulada: **“GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.”**,

Huancayo, 13 de agosto de 2020



.....
I
Ps. José Antonio Cuadros Espinoza
C.Ps.P. 25485

BASE DE DATOS

	¿Acepta participar de la siguiente evaluación?						GENERO		GRADO		FAMILIA		1	2	6	4	9	10	7
	8	3	5																
1	1	3	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	5			No adicto
2	1	3	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	0	9.5			No adicto
3	1	3	4	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	2	0	8			No adicto
4	2	3	4	1	0	1	0	0	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5			No adicto
5	1	3	2	1	1	1	6	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	18			Adicto
6	1	3	4	1	1	1	6	1	1	4	1	2	2.5	2	0	17.5			Adicto
7	1	3	1	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	0	0	6			No adicto
8	2	3	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0			No adicto
9	1	3	2	1	1	1	6	1	0	0	0	2	2.5	2	2.5	15			Adicto
10	1	3	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12			Adicto
11	1	3	3	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0			No adicto
12	2	3	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4			No adicto
13	1	3	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1			No adicto
14	1	3	2	1	1	1	6	1	1	4	1	2	0	2	0	15			Adicto
15	1	3	3	1	0	1	0	0	1	4	0	0	2.5	2	0	8.5			No adicto
16	1	3	2	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	0	12			Adicto

17	1	3	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	2.5	9.5	No adicto
18	2	3	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
19	1	3	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
20	1	3	4	1	1	0	6	0	1	4	0	0	0	2	2.5	14.5	Adicto
21	1	3	2	1	1	0	6	0	1	4	0	2	2.5	2	2.5	19	Adicto
22	2	3	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
23	2	3	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
24	1	3	3	1	0	1	0	0	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto
25	2	3	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
26	2	3	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
27	1	3	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto
28	1	3	2	1	1	1	6	1	1	4	1	2	0	2	0	15	Adicto
29	1	3	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto
30	1	5	1	1	0	1	0	0	1	4	1	2	2.5	0	2.5	12	Adicto
31	1	5	4	1	1	0	6	1	1	4	1	0	0	2	2.5	15.5	Adicto
32	1	5	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
33	1	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
34	1	5	3	1	1	1	6	1	1	4	1	2	2.5	2	2.5	20	Adicto
35	1	5	4	1	0	1	0	0	1	4	0	2	2.5	2	2.5	13	Adicto
36	1	5	3	1	1	1	6	1	1	4	1	0	0	0	0	11	No adicto

37	1	5	3	1	0	1	0	1	1	4	1	2	0	2	0	9	No adicto
38	2	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
39	2	5	4	1	1	1	6	1	0	0	0	2	0	2	2.5	12.5	Adicto
40	1	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	2	2.5	2	0	10.5	No adicto
41	2	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
42	2	5	2	1	0	1	0	1	0	0	1	2	0	0	0	3	No adicto
43	2	5	3	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
44	1	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto
45	2	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
46	1	5	3	1	1	0	6	0	1	4	0	2	2.5	2	2.5	19	Adicto
47	2	5	4	1	1	0	6	1	0	0	0	0	0	0	0	6	No adicto
48	2	5	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
49	1	5	2	1	1	0	6	1	1	4	1	0	0	2	2.5	15.5	Adicto
50	2	5	3	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
51	1	5	4	1	0	1	0	1	1	4	1	2	2.5	2	2.5	14	Adicto
52	1	5	3	1	1	1	6	1	1	4	1	2	0	0	2.5	15.5	Adicto
53	2	5	3	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
54	1	5	2	1	1	1	6	0	1	4	0	2	2.5	2	0	16.5	Adicto
55	2	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
56	1	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto

57	1	5	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	5	No adicto
58	1	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
59	2	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
60	2	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
61	1	5	4	1	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	2.5	6.5	No adicto
62	1	5	4	1	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	No adicto
63	1	5	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	0	7	No adicto
64	1	5	2	1	1	1	6	1	1	4	1	2	2.5	2	2.5	20	Adicto
65	2	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
66	2	5	4	1	0	1	0	1	1	4	1	2	0	2	2.5	11.5	No adicto
67	2	5	2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
68	1	5	3	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	No adicto
69	1	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
70	1	5	2	1	1	1	6	0	1	4	0	2	2.5	2	2.5	19	Adicto
71	1	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	2	2.5	10.5	No adicto
72	1	5	3	1	1	1	6	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	18	Adicto
73	1	5	3	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
74	2	5	3	1	1	1	6	0	1	4	1	2	0	2	0	15	Adicto
75	1	5	4	1	1	1	6	1	1	4	1	2	2.5	2	2.5	20	Adicto
76	1	5	4	1	1	1	6	1	1	4	1	2	2.5	2	2.5	20	Adicto

77	2	5	1	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	4	No adicto	
78	1	5	2	1	0	1	0	0	1	4	0	2	0	0	2.5	8.5	No adicto
79	2	5	4	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
80	1	5	3	1	0	1	0	1	0	0	1	2	0	2	2.5	7.5	No adicto
81	2	5	4	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	No adicto
82	2	5	1	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	2.5	9.5	No adicto
83	2	5	2	1	1	1	6	1	0	0	1	0	0	0	0	7	No adicto
84	2	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
85	1	5	4	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	0	0	10	No adicto
86	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	2.5	9.5	No adicto
87	2	4	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
88	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	0	7	No adicto
89	1	4	2	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	0	2.5	10	No adicto
90	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	0	0	6	No adicto
91	2	4	4	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	No adicto
92	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	0	0	6	No adicto
93	2	4	2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
94	2	4	4	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	0	2.5	12.5	Adicto
95	1	4	4	1	1	1	6	1	1	4	1	0	0	2	2.5	15.5	Adicto
96	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto

97	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	0	7	No adicto
98	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
99	1	4	3	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	No adicto
100	2	4	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	0	0	7.5	No adicto
101	2	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	2	0	8	No adicto
102	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
103	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	2	0	0	2.5	9.5	No adicto
104	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
105	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	5	No adicto
106	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	5	No adicto
107	1	4	4	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	0	0	10	No adicto
108	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
109	2	4	3	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
110	1	4	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	2	No adicto
111	1	4	4	1	1	1	6	0	1	4	0	2	0	2	0	14	Adicto
112	2	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
113	2	4	2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
114	1	4	3	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	0	12	Adicto
115	1	4	3	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	0	12	Adicto
116	1	4	3	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	0	12	Adicto

137	2	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
138	1	4	2	1	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	No adicto
139	1	4	2	1	1	1	6	0	1	4	1	2	0	2	2.5	17.5	Adicto
140	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	2	2.5	2	0	10.5	No adicto
141	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
142	2	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
143	2	4	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	2	No adicto
144	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	0	7	No adicto
145	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
146	1	4	4	1	1	1	6	1	1	4	1	2	2.5	0	0	15.5	Adicto
147	1	4	3	1	0	0	0	1	1	4	0	2	0	0	0	6	No adicto
148	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	2	2.5	10.5	No adicto
149	1	4	4	1	1	1	6	1	0	0	0	0	0	0	0	6	No adicto
150	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	2	2.5	9.5	No adicto
151	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	5	No adicto
152	1	4	2	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
153	1	4	4	1	0	1	0	0	1	4	0	2	2.5	0	2.5	11	No adicto
154	1	4	4	1	1	1	6	1	0	0	0	0	0	2	0	8	No adicto
155	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
156	1	4	3	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	2.5	14.5	Adicto

157	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	2	2.5	10.5	No adicto
158	1	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	2	2.5	2	2.5	13	Adicto
159	1	4	1	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	0	12	Adicto
160	2	4	3	1	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	5	No adicto
161	1	3	3	1	0	1	0	1	1	4	1	2	0	2	2.5	11.5	No adicto
162	1	4	2	1	1	1	6	0	1	4	0	0	2.5	0	2.5	15	Adicto
163	1	4	4	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	0	12	Adicto
164	1	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
165	1	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	2	2.5	2	2.5	13	Adicto
166	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
167	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	2	0	0	0	7	No adicto
168	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
169	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
170	2	4	2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
171	2	4	2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	No adicto
172	2	4	3	1	0	1	0	0	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto
173	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
174	1	4	2	1	0	1	0	0	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
175	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto
176	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto

177	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	4	No adicto	
178	1	4	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	No adicto	
179	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	1	2.5	2	2.5	12	Adicto
180	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
181	2	4	4	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
182	2	4	4	1	0	1	0	0	0	0	1	0	2.5	2	2.5	8	No adicto
183	1	4	4	1	0	1	0	0	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
184	2	4	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	No adicto
185	1	5	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto
186	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	0	0	6	No adicto
187	1	4	4	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	2	0	3	No adicto
188	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	2.5	6.5	No adicto
189	2	5	2	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	0	0	6	No adicto
190	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
191	2	4	4	1	1	1	6	1	1	4	0	2	0	2	2.5	16.5	Adicto
192	2	4	4	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	0	0	10	No adicto
193	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
194	2	4	2	1	1	1	6	1	1	4	0	2	2.5	2	2.5	19	Adicto
195	1	3	3	1	0	1	0	0	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
196	2	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	0	6	No adicto

197	2	5	4	1	1	1	6	1	0	0	0	2	0	2	2.5	12.5	Adicto
198	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
199	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
200	2	4	4	1	1	1	6	1	1	4	0	2	2.5	2	2.5	19	Adicto
201	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
202	1	4	4	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
203	2	4	4	1	0	0	0	0	1	4	0	2	2.5	2	2.5	13	Adicto
204	1	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	2	2.5	2	2.5	13	Adicto
205	1	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	2	0	2	2.5	10.5	No adicto
206	1	4	3	1	1	0	6	0	1	4	1	2	2.5	2	2.5	20	Adicto
207	1	4	1	1	1	0	6	0	1	4	1	0	2.5	2	2.5	18	Adicto
208	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
209	1	4	1	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
210	1	4	3	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	2	2.5	8.5	No adicto
211	2	4	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	2	0	3	No adicto
212	1	4	4	1	1	1	0	1	1	4	1	0	2.5	2	2.5	12	Adicto
213	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
214	1	4	2	1	1	1	6	0	1	4	1	2	2.5	2	0	17.5	Adicto
215	1	4	2	1	1	1	6	1	1	4	0	2	2.5	2	0	16.5	Adicto
216	1	4	2	1	1	1	6	1	1	4	0	2	2.5	2	0	16.5	Adicto





217	1	4	2	1	1	1	6	1	1	4	0	2	2.5	2	0	16.5	Adicto
218	2	4	1	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto
219	2	4	3	1	1	1	6	1	1	4	0	0	0	2	0	12	Adicto
220	1	4	4	1	0	0	0	1	1	4	0	2	2.5	0	2.5	12	Adicto
221	2	4	2	1	0	1	0	1	1	4	0	0	0	0	0	4	No adicto

NO 157

SI 64

221

El instrumento fue aplicado de forma virtual por lo que se adjuntan capturas del formulario

Cuestionario de Adicción a Videojuegos    

Preguntas Respuestas **303** Configuración

Cuestionario de Adicción a Videojuegos

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título del proyecto : GRADO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYO, 2020.
Escuela profesional : PSICOLOGIA
Asesor(a)(es) : Mg. Nilton David Vilchez Galarza

- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación o sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

¿Acepta participar de la siguiente evaluación? *

Sí

No

Siga las instrucciones

Lea detenidamente cada una de los ítems que se presentan seleccione la opción que consideras correspondiente con relación a lo que tú has sentido o hecho en los últimos 6 meses.

1 ¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez? *

Sí

No

2 ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar? *

Sí

No

3 ¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego? *

Sí