



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Adicción al videojuego Free Fire y ansiedad en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**  
Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Perez Solis, Cinthya Rosibel ([orcid.org/ 0000-0002-4948-0784](https://orcid.org/0000-0002-4948-0784))

**ASESORES:**

Dr. Ramos de la Cruz, Manuel ([orcid.org/ 0000-0001-9568-2443](https://orcid.org/0000-0001-9568-2443))

Dr. Montenegro Camacho, Luis ([orcid.org/ 0000-0002-8696-5203](https://orcid.org/0000-0002-8696-5203))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHICLAYO – PERÚ

2023

## **Dedicatoria**

A Dios todo poderoso, que me brinda su amor, misericordia, sabiduría y la valentía para superar cada obstáculo y lograr una de mis metas, a mí madre, por ser mi ángel, mi fuerza de salir adelante, guiarme en el camino, así mismo a mis hermanos por ser mi apoyo, mi motivo de cumplir mis metas en mi desarrollo personal y profesional, inculcarme valores y sobre todo motivarme en mis sueños de superación que servirán para compartirlo en el campo educativo, en los lugares que pueda desempeñar la profesión.

Cinthya

## **Agradecimiento**

A mis docentes de asesoramiento el Dr. Manuel de la Cruz y al Dr. Luis Montenegro por las enseñanzas que transmitieron para lograr alcanzar una de mis metas, así mismo al Ing. Isaí Juape Terrones por su asesoramiento y a mis amistades por su apoyo que me brindaron.

Cinthy

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen .....	vi
Abstract .....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Variables y operacionalización.....	14
3.3. Población, muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	16
3.5. Procedimientos .....	16
3.6. Método de análisis de datos. ....	16
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN .....	23
VI. CONCLUSIONES .....	29
VII. RECOMENDACIONES .....	30
REFERENCIAS .....	31
ANEXOS	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Prueba de normalidad.....	18
<b>Tabla 2</b> Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva de ansiedad.....	19
<b>Tabla 3</b> Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva de ansiedad.....	20
<b>Tabla 4</b> Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica de ansiedad. ....	21
<b>Tabla 5</b> Correlación de variables. ....	22

## Resumen

La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre adicción del videojuego Free Fire y ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo. Trabajando una metodología de una investigación con enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica con un diseño metodológico no experimental desarrollándose en una población y muestra de 67 estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario, cuyos resultados presentan una fiabilidad de 0.887 de Alfa de Cronbach donde su consistencia es aceptable. Se obtuvo como resultado en el análisis de correlación de Spearman un  $Rho=0,759$ , llegando a concluir que existe una relación positiva alta entre la variable Adicción al videojuego Free Fire y la variable ansiedad, de igual forma entre la variable 1 y la dimensión afectiva, mientras que con la dimensión cognitiva existe una correlación moderadamente positiva y finalmente la correlación entre video Free Fire y la dimensión fisiológica es positiva moderada.

**Palabras clave:** adicción, videojuego Free Fire, ansiedad.

## **Abstract**

The general objective of the research was to determine the relationship between Free Fire video game addiction and anxiety in third grade high school students in an educational institution in Chiclayo. Working a research methodology with a quantitative approach, type of basic research with a non-experimental methodological design developed in a population and sample of 67 students of an educational institution of Chiclayo, the technique used was the survey and the instrument was a questionnaire, whose results show a reliability of 0.887 Cronbach's Alpha where its consistency is acceptable. In the Spearman correlation analysis, an  $Rho=0.759$  was obtained as a result, concluding that there is a high positive relationship between the Free Fire video game addiction variable and the anxiety variable, likewise between variable 1 and the affective dimension, while with the cognitive dimension there is a moderately positive correlation and finally the correlation between Free Fire video and the physiological dimension is moderately positive.

**Keywords:** addiction, Free Fire video game, anxiety.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en un mundo donde la tecnología ha invadido muchos aspectos en la vida de la persona de toda generación (niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos) la llegada del celular, computadora o Tablet, son el boom a nivel mundial, ya que cada día la tecnología va cambiando con nuevos modelos y siendo el centro de atención de muchos y muchas más personas tomando interés a querer aprenderlo y desarrollarlo a su manera, más aún porque estos equipos permiten interactuar e intercambiar distintas posiciones del ser humano en su círculo social como por ejemplo: conversaciones, llamadas virtuales, reuniones, videollamadas, videojuegos, etc. , que sí bien es cierto sí no les dan buen uso a estas herramientas o equipos especialmente los adolescentes los lleva a la curiosidad sin medir los riesgos que pueden generar al mal uso de las aplicaciones que traen estas nuevas tendencias tecnológicas, todo ello se ha vuelto un gran problema social en el mundo como expresan algunos autores. Además el Objetivo de Desarrollo Sostenible según Omega (2019), menciona que el ODS sobre salud y bienestar determina el problema social de la desigualdad a la asistencia sanitaria.

A nivel internacional estudios científicos demuestran que los videojuegos son dañinos para los adolescentes más aun en esta etapa, desarrollando una adicción es decir con la llegada de la nueva tecnología puede poner en riesgo su salud mental ocasionando cambios de comportamiento y ansiedad, afectando así su ámbito emocional y académico. Así mismo, Reyes (2022) mencionan que los avances en la tecnología tienen aspectos positivos y negativos dentro de ellos se observa los videojuegos que realizan los estudiantes sin control, determinando en ellos patrones adictivos a los juegos en línea. Además, Coico - Lama et al. (2022) manifiesta que los problemas que genera los video juegos son la privación del sueño al momento de acostarse y por lo tanto a raíz de esto surge la prevalencia de la depresión y ansiedad.

A nivel nacional en el estado de emergencia la virtualidad generó en los adolescentes cierta adicción a los videojuegos como el famoso FREE FIRE lo cual ha puesto en preocupación a los padres y madres de familia, hasta el mismo adolescente alterando ciertas actividades de su vida cotidiana ya que los



videojuegos ocasionaron en los estudiantes diversos niveles de estrés y por consiguiente el problema de ansiedad. Tal como menciona García-Vilema y Roque-Herrera (2023) en nuestro País el avance de las Tics ha generado en los estudiantes la utilidad de diversas herramientas digitales en diferentes campos como realizar tareas académicas, también para el entretenimiento siendo el más utilizado y en la mayoría de ocasiones realizando diversos juegos como el Free Fire, la cual desarrolla en ellos patrones negativos en su vida diaria.

A nivel local los problemas presentados en una institución educativa que algunos estudiantes en sus dispositivos móviles tienen instalado el programa Free Fire, se pudo evidenciar en los estudiantes que presentan niveles de estrés y ansiedad, lo cual podría conllevar a que agredan a sus compañeros de forma verbal o en algunas ocasiones de forma física, se pudo observar en algunos de ellos que presentan desmotivación en sus horas de clases y en otras actitudes desafiantes en lo cual podría ser unas de las causas a utilizar el video juego, así mismo en algunos casos demuestran actitudes de irritabilidad, frustración y control de impulsos al momento que sus datos móviles se acaban o cuando pierden en la secuencia del juego, lo cual se observó en el área de tutoría no se están enfocando en desarrollar esta problemática, finalmente se presencia que los estudiantes de dicha institución al momento del desarrollo de las actividades académicas presentan diversos síntomas como: intranquilidad, dificultad para la plena concentración y nerviosismo al momento de participar en diálogos o dar respuestas a diversas preguntas generadas por el docente. Ante esta situación, la investigación formuló el problema general ¿Qué relación existe entre la adicción al videojuego Free Fire y la ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo, 2023? Así mismo como los problemas específicos son: ¿Qué relación existe entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva? ¿Qué relación existe entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva?, ¿Qué relación existe entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica en los estudiantes?

Se justifica, desde un aspecto teórico, práctico, metodológico y social, el cual conllevó a establecer que la investigación radica en la necesidad de identificar el nivel de adicción al videojuego Free Fire en que se encuentran los estudiantes ya

que a raíz de la virtualidad donde generó algunas consecuencias en los adolescentes, identificando teorías, enfoques paradigmas y conceptos que sustentan dichas variables, con respecto a la relevancia practica o aspecto práctico se evidencia el mal uso de la tecnología poniendo en riesgo su salud e integridad generando ciertos problemas en la salud mental cómo por ejemplo ansiedad, estrés, irritabilidad, etc., lo cual tiene como finalidad identificar ciertos niveles de adicción y ansiedad en los estudiantes, determinando la relación que existe entre variables de estudio, además el aspecto metodológico se desarrollará la aplicación un instrumento o cuestionario de dichas variables a fin de determinar los resultados que determinan la investigación y por último se desarrollara el aspecto social donde la investigación desarrollada permitirá aportar conocimientos sobre temas específicos para poder estar atentos a lo que sucede con los estudiantes y asimismo dicha investigación permitirá se la iniciativa de otras investigaciones.

Cómo objetivo general: Determinar la relación entre adicción del videojuego Free Fire y ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo, 2023. Y cómo objetivos específicos tenemos: establecer la relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva, establecer la relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva, finalmente establecer la relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo. En lo que respecta a la hipótesis general: Existe relación significativa entre adicción del videojuego Free Fire y ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo, 2023 así tenemos las hipótesis específicas : Existe relación significativa entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva, existe relación significativa entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva, existe relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica es positiva en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo.

## II. MARCO TEÓRICO

En China, según Niu et al.(2022) en su investigación sobre adicción a los videojuegos entre educandos del nivel secundario y los roles de la ansiedad social y la relación para social, desarrollando una metodología de una revisión sistemática de literatura concluyendo que la adicción a los videojuegos, es un problema de comportamiento común entre los estudiantes.

En Colombia Polo y Medina (2023) en su estudio sobre utilización del videojuego Free Fire y la alteración en la expresión en la ansiedad, aplicando a una muestra de adolescentes que se encuentre en las edades de 12 a 16 años, los resultados demostraron que hay una relación en el estudio de las variables llegando a concluir que a mayor tiempo de juego los sujetos pueden generar cambios en su conducta.

Así mismo en Lima se realizó el siguiente estudio donde relacionan el videojuego Free Fire con la conducta disruptiva de los estudiantes desarrollando una investigación de diseño no experimental de nivel correlacional aplicado a una muestra de 80 adolescentes, además se aplicó el programa SPSS para ordenar los datos estadísticos y resultados de la investigación, por lo que se llega a conclusión que existe relación entre variables de estudio es directa y positiva debido a sus resultados que se aplicó con el estadístico de Rho Spearman de 0.853\*\* Herrera (2022) por lo que dicho estudio tiene relación con la variable de investigación, buscando encontrar el nivel de relación entre dichas variables.

En Huánuco, Carlos et al.(2021) en su investigación desarrolló una metodología de investigación descriptiva a nivel de correlación y encontró que existían asociaciones significativas entre las variables de estudio que buscaban medir directamente entre el autoconcepto de los estudiantes universitarios y la adicción a los videojuegos al concluir que sí existe. Determinar la población muestral a la que se procesa y aplica cada estadístico después del análisis de los datos de los instrumentos o pruebas de normalidad para determinar las correlaciones entre las variables de estudio.

En la región Lambayeque se desarrolló el siguiente estudio sobre adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes determinando el proceso investigativo básico y de nivel correlacional, empleando un diseño no experimental, por lo que

se concluye que hay una relación significativa entre las variables estudiadas (Chiclayo Juárez, 2021).

En lo que respecta a los antecedentes de la variable ansiedad tenemos:

En Reino Unido, Davies et al. (2023) realizó un estudio sobre factores asociados al trastorno de ansiedad expresa que la ansiedad y los trastornos depresivos a menudo coexisten de su aparición y esto puede estar asociado a resultados clínicos, desarrollando una revisión sistemática de literatura, llegando a concluir que los síntomas graves de la ansiedad está relacionado con el trastorno pero con diferentes características

En Grecia, Zafeiri et al. (2022) en su estudio de manejo de los trastornos de ansiedad desarrolla un método terapéutico utilizado de forma independiente con el objetivo de estudio fue realizar una evaluación de la eficacia en el tratamiento de la ansiedad llegando a concluir que los síntomas principales de la ansiedad puede abordarse mediante métodos.

Crockett y Martínez (2023) en su estudio de la prevalencia de contingencia y comorbilidad de depresión, ansiedad generalizada y consumo problemático de sustancias en adolescentes y explorar las variables sociodemográficas asociadas a estos problemas de vitalidad mental. Existe una correlación entre la prevalencia y las comorbilidades de los tres problemas de salud mental investigados. Los resultados demuestran la importancia de la evaluación de la comorbilidad en los estudios clínicos con adolescentes y el uso creciente de intervenciones preventivas más allá del diagnóstico para esta población.

En la ciudad de Lima , Becerra et al. (2022) en su estudio miedo al contagio, ansiedad generalizada y fatiga físico – cognitiva desarrollaron un proceso investigativo con el propósito de conocer la correlación entre dichas variables de estudio llegando a concluir que en este contexto tanto el miedo al contagio como la ansiedad generalizada están relacionados con la fatiga físico-cognitiva.

En la región Puno, Mamani et al. (2021) en su investigación sobre efecto de la preocupación en la auto eficiencia profesional, la angustia psicológica, la ansiedad y la depresión, donde el efecto de la preocupación de dichas variables fue su objetivo a estudiar, desarrollando una metodología de un estudio explicativo transversal, concluyendo que los participantes presentan una carga de ansiedad generalizada.

Así mismo en la ciudad de Chiclayo, Menéndez y Ramírez (2023) en su estudio factores asociados a la ansiedad, cuyo propósito fue determinar los factores asociados a la variable dos en estudio, desarrollando un enfoque cuantitativo tipo transversal analítico y diseño no experimental llegando a la conclusión desarrollar diversas campañas de intervención y prevención con el fin de promover en los estudiantes una buena salud mental.

Las Teorías sobre adicción a video juegos tenemos la teoría de los fundamentos morales expresado por Morales (2010) dicha teoría es propuesta por los psicólogos Jonathan Haidt y Craig Joseph, donde determina que en la actualidad la parte moral del ser humano se ha visto afectada con la llegada de la globalización, uno de ellos los videojuegos por internet generando en los adolescentes la distracción hasta llegar en algunos casos en adicción por los videojuegos, perjudicando su salud mental y su aprendizaje. De igual manera tenemos a la teoría del videojuego expresado por Gigante (2009) donde expone que los videojuegos como medio cultural del nuevo entorno social generan distintas maneras de desenvolverse en la vida de manera adecuada o inadecuada, desarrollando en los adolescentes el gran entusiasmo de desarrollar videojuegos en línea. Hernández et al. (2023) manifestaron que los videojuegos son programas aplicaciones que sirven de entretenimiento a las personas. Así mismo los videojuegos está asociado al uso problemático y al deterioro de la calidad de vida y en los rasgos de personalidad.

Definición de adicción al videojuego según Cruz, R. (2021) lo define cómo patrones determinantes de conductas que ocasionan desviaciones cognitivas, así como disminución en la interacción social.

Estrada-Araoz (2023) mencionan que actualmente, los videojuegos se han convertido en una actividad muy popular entre los adolescentes y adultos jóvenes, pero ha habido preocupación por los comportamientos patológicos asociados con su uso, y se ha encontrado que la adicción a los videojuegos está significativamente asociada con varias variables sociodemográficas. Así también expresa Menéndez-García et al., (2022) el uso de las nuevas tecnologías ha sido ampliamente utilizado a nivel mundial ya que los seres humanos cada día tienen más conciencia de la "adicción a Internet", y "adicción a los juegos de Internet".

Bueno (2021) en los últimos años, la adicción a los videojuegos ha generado un gran debate y se ha incluido en la próxima edición del ICD y en la sección de Trastornos del comportamiento del DSM. El abuso de los videojuegos puede conducir a un patrón de comportamiento que puede provocar un empeoramiento grave de los síntomas clínicos de una persona. Presentamos el caso de un joven de 19 años sin antecedentes psiquiátricos que desarrolló una adicción a los videojuegos tras su encarcelamiento a causa de la pandemia de Covid-19.

Los tipos de videojuegos según su nivel de adicción como manifiestan López et al. (2022) mencionan que los videojuegos son muy riesgosos y perjudiciales para los jóvenes porque lleva directamente a la adicción lo cuales tenemos como videojuegos clásicos, Online donde este juego es el más usado por los adolescentes y el que genera adicción en ellos.

Por otro lado, según Chia et al. (2020) manifiestan que los videojuegos en el proceso educativo tiene una relación significativa y positiva al momento de utilizarlo debido al desarrollo y motivación de los estudiantes, pero también al mal uso de estas aplicaciones pueden generar una adicción en los adolescentes ocasionando trastornos de ansiedad

Los efectos que produce la adicción al video juego son que presenta una vulnerabilidad en sus distintos comportamientos el uso excesivo produce trastornos leves. Además los síntomas de la adicción a los video juegos de cualquier naturaleza produce en un inicio efectos en el comportamiento, distracciones al momento de la concentración del desarrollo de sus clases y están propenso de cualquier enfermedad de adicción como manifiestan (Masi et al., 2021).

El juego Free fire según Chanatasig & Yancha (2022) definen como uno de los distintos juegos más jugados por los adolescentes en los últimos tiempos donde llego alcanzara un récord de 80 millones de juegos activos diariamente a nivel mundial, determinando así como el más jugado y el juego más descargado en Google play. Este videojuego te brinda la oportunidad de mejorar tus habilidades y aprender a superar la frustración de perder un partido, nos enseña que, como todo deporte, hay que entrenar todos los días y dar lo mejor de sí para ser un campeón. Grajales Martinez et al. (2019) los describe como cualquier faceta de widget (NORAE) de marcha por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la aporte de único ora varios jugadores en un escenario físico ora de red. los

describe como una testificación mental, llevada a cabo en presencia de una computadora de estipulación con ciertas reglas, cuyo cese es el pasatiempo o esparcimiento, se refiere a una coyuntura usando una computadora y un ocular de video, puede ser un computador, un teléfono o una consola de juegos. Finalmente resalta que los videojuegos consisten en capacidad decorativa nunca efímera, que colocan a los jugadores más trabas de la intención pura de las artes y las humanidades. es un juego de supervivencia mundialmente famoso para dispositivos móviles.

Así mismo Oroz (2022) mencionan que cada juego de 10 minutos te lleva a una isla remota con otros 49 jugadores en una misión de supervivencia. Los estudios han encontrado que jugar juegos competitivos (violentos y pacíficos) durante varias horas conduce a la agresión con el tiempo, lo que nos llevó a preguntarnos si la violencia percibida por los estudiantes en el videojuego Free Fire podría estar relacionada con el nivel de juego. o la violencia misma. Carranza Tirado et al., (2021) mencionan que el juego es una actividad libre que tiene lugar fuera de la vida cotidiana de una persona, pero en la práctica a menudo es egoísta. Es propiedad total del jugador sin interés personal ni interés alguno, que se lleva a cabo en un tiempo y espacio determinados, siguiendo las órdenes y reglas. Sin embargo, las acciones que afectan al sistema nervioso central son más profundas y complejas de lo esperado, en esta sección de la teoría describe los efectos negativos y positivos de los videojuegos como actividad de ocio.

Polo y Medina (2023) mencionan que los videojuegos han tenido un impacto global en la tecnología por su capacidad de cambiar los patrones de comportamiento de los usuarios que los juegan. Los videojuegos son una nueva forma de jugar para los niños o niñas en la sociedad, y los juegos con contenido ofensivo o de lucha atraen mucho la atención de los menores. Es un juego basado en una lucha a muerte entre 50 jugadores de todo el mundo que se encuentran varados en una isla remota y solo hay un ganador al final del juego. Este es un juego de disparos en tercera persona que se enfoca en sobrevivir, lucha de verdad. Al comienzo del juego, el usuario no tiene armas ni defensas, que se obtienen a medida que el jugador avanza en el mapa. El juego se puede jugar en grupos de tres o cuatro jugadores que se comunican a través del micrófono del teléfono inteligente.

García (2021) el juego asegura el enfrentamiento de cada participante, ya que el campo de batalla es disminuido con el tiempo, obligando a todos a enfrentarse en algún momento. hasta cierto punto el campo de juego se encoge y los jugadores que quedan fuera del campo de juego mueren y cuando los jugadores se enfrentan a los oponentes, se quedan sin munición y pierden una vida. Por lo tanto, los jugadores tendrán que explorar el área para encontrar más equipo. Los jugadores pueden buscar medicamentos para restaurar la vida. La organización encargada de enviar gente a la isla se llama FF, y su objetivo es luchar por la supervivencia a toda costa. El juego se puede instalar en casi cualquier teléfono, por lo que es de fácil acceso solo requiere un mínimo de 2 GB de almacenamiento donde requiere concentración ya que se mueve de forma independiente y no con el jugador.

El impacto psicológico y social sobre el uso de los video juegos según López et al. (2021) manifiestan que la producción acelerada de nuevas tecnologías y la modernización de plataformas de videojuegos en nuestra vida cotidiana ha generado impactos negativos en las personas generando diversas causas psicológicas, causado por los videojuegos que surgió como problemas graves de adicción alterando principalmente el estado de salud y las responsabilidades académicas.

Características de la adicción de los video juegos según Kim et al. (2022) manifiestan que una característica principal de la adicción al video juego es el trastorno al juego y además presentan niveles más altos de tolerancia, retraimiento y descuido de la vida cotidiana de las personas.

Así mismo Entwistle et al. (2020) manifiestan que la característica más resaltante, es el trastorno es decir llevando al ser humano al descontrol de sus impulsos en algunas ocasiones donde se registre problemas, afectando cada ámbito de su vida.

Factores que produce la adicción a videojuegos según Karayağiz y Aygun, (2020) manifestaron que los factores producidos por dicha adicción son pérdidas de tiempo, poco interés en los estudios, bajo nivel educativo etc. Así mismo Gelūnas (2022) expresa también que a través del diagnóstico utilizado los jóvenes corren el riesgo de mantener problemas más amplios y profundos relacionados a los videojuegos.



Las dimensiones de los videojuegos según García-Vilema y Roque-Herrera (2022) cita a Carbonell (2020) Manifiesta que una adicción se establece cuando la persona no puede controlar determinados hábitos y que crean conductas con ciertas características patológicas debido a la intensidad y frecuencia. Así mismo menciona las siguientes dimensiones: abstinencia (es la incomodidad mental que surge cuando el juego se interrumpe o no has jugado por un tiempo), dimensión abuso y tolerancia ( Se trata sobre la utilización de manera excesiva y compulsiva de los videojuegos en especial Free fire hasta el punto de interferir en la privacidad o en las actividades diarias de la persona que utiliza el videojuego) dimensión problemas asociados a los videojuegos (relacionado con la salud Mental y salud física) y la dimensión dificultad en el control (son una clase de dificultades emocionales caracterizadas por la impulsividad en la que es extremadamente difícil resistir las tentaciones, los antojos o los impulsos que pueden dañar a uno mismo o a los demás en mayor o menor medida).

En lo que respecta en las Teorías sobre la ansiedad tenemos: tridimensional de la ansiedad de surge de Lang una transformación sustentada por Freud dijo que esta teoría ha encontrado cierto apoyo en algunas fobias casi universales de las personas así mismo dicha teoría continúa aplicándose en la parte clínica, de la salud, en el proceso educativo, lo que permite la observación de la variable de estudio en el desarrollo de los distintos aspectos (Martínez et al., 2012).

Las teorías psicodinámicas explicativas de los trastornos de ansiedad es la teoría integrada de la adquisición del miedo sustentada por Li y Huang (2020) lo cual expresa que dicha teoría estudia las adquisiciones donde proviene la ansiedad y diversos factores desde sus dimensiones planteadas. La calidad de vida se asoció negativamente con los síntomas depresivos en todos los dominios, pero los síntomas de ansiedad se asociaron negativamente con el dominio ambiental y los síntomas de estrés se asociaron negativamente con el dominio psicológico. Espinoza y Gutiérrez (2022), Menciona que la calidad de vida se midió utilizando la Escala Simple de Relaciones Físicas, Psicológicas, Sociales y Ambientales y los síntomas se evaluaron utilizando las Escalas de Depresión, Ansiedad y Estrés.(Reyes Núñez, 2022).

Definición de ansiedad Según Gallardo (2022) expresa es una respuesta emocional a estímulos que un sujeto percibe como potencialmente peligrosos e

incluye síntomas neurotróficos, conductuales, cognitivos y experienciales. Así como la fortaleza mental es un factor protector para los atletas, la susceptibilidad a la ansiedad es un factor de riesgo para el comportamiento adictivo. Rivera-Flores et al., (2022) manifiestan que la susceptibilidad a la ansiedad social y física influyó indirectamente en el abuso y la tolerancia de los videojuegos a través de la fortaleza mental de los adolescentes se denota que uno de los factores que más influye en la ansiedad de los estudiantes es la pandemia de COVID-19 está causando ansiedad y afectando el comportamiento alimentario en las personas, especialmente en los jóvenes donde las mujeres son más propensas a sufrir estrés, depresión y ansiedad que los hombres.

Mendoza y Villar (2021) la ansiedad es el shock emocional de no poder manejar una situación peligrosa que parece difícil de entender, pero más que eso. A diferencia del miedo, el miedo se vive internamente y el sujeto puede responder huyendo, evitando o enfrentándose a la amenaza. Del mismo modo, la ansiedad consiste en una crisis repentina por la mañana o por la noche, acompañada de un sentimiento extremo o intenso de que la muerte es inminente, pero con la impresión de que no lo es.

Las características sobre la ansiedad Según Balbuena (2022) manifiesta que una de ellas las más frecuentes son el nerviosismo, la agitación de pecho, aceleración del corazón entre otras de menos capacidad.

Aguirre et al. (2020) menciona que existen diversos tipos de trastornos de ansiedad manifestado de manera cualitativa y entre ellos se pueden determinar ataques de pánico que sufren las personas. Las mujeres tienen más síntomas de ansiedad. Limite su tiempo de Internet y juegos. Haz actividades que disfrutes y no tengas que estar en línea. Anímelo a que hable con alguien en quien confíe sobre lo que le está pasando. Si observa signos de peligro de ansiedad o depresión, consulte a un profesional de la salud mental.

Roles de la ansiedad según Stevens et al. (2021) Gutierrez et al., (2020) y O'Bryan et al. (2022) manifiestan que es un procesamiento atencional sesgado de la información relacionada con amenazas, donde la sensibilidad está asociada evitación de atención.

Síntomas de los trastornos de ansiedad Mascret et al. (2021), expresan que los síntomas de ansiedad se pueden evidenciar a simple vista uno de ellos los más genéricos son la preocupación, la tensión y los síntomas corporales.

Por otro lado, Muir et al. (2020) manifiesta que los síntomas son rasgos determinantes como la preocupación y depresión causando distintas enfermedades neurofisiológicas.

Vulnerabilidad de la ansiedad según Raymond et al. (2023), Klein et al., (2022) y Kiel et al., (2021) manifiestan que la vulnerabilidad son alteraciones de ansiedad reactivas a situaciones estresantes siendo varios factores de personalidad como ansiedad, sensibilidad, intolerancia, la incertidumbre aumentan en los adolescentes desarrollando trastornos de ansiedad.

Efectos de la ansiedad según Sharma y Prasad (2023) manifiesta que la ansiedad bien controlada tiene efectos positivos, además son herramientas eficaces para lograr los objetivos trazados en los estudiantes. Sin embargo Rutten et al. (2021) expresa que los efectos que trae la ansiedad tienen un gran impacto en los seres humanos si se desarrollan de la mejor manera. La importancia de desarrollar personalidades saludables en estudiantes universitarios para prevenir trastornos mentales, incluida la ansiedad. Gonzales et al., (2022) el miedo a un estado de ansiedad persistente pero incómodo se percibe como una señal de alarma que advierte de un peligro inminente. Esto no solo se aplica al miedo. Esta es una respuesta emocional que todos los humanos exhiben y se considera una enfermedad porque ayuda a mantener una cierta frecuencia, intensidad, recurrencia y duración.

Discriminación de trastornos de ansiedad según Mühlherr et al. (2021), Baartmans et al. (2022), Coico-Lama et al. (2022) expresan que los padres a menudo usan para la detección durante la evaluación diagnóstica, donde el beneficio diagnóstico limitado a las calificaciones de los padres para discriminar diferentes formas de ansiedad, trastorno en los niños y adolescentes sufren de estas enfermedades.

En lo que respecta a las dimensiones obtenidas del modelo de la ansiedad de Beck y Clark en el año 1988 expresado por Moreno (2022) La ansiedad es un malestar emocional que experimenta el ser humano frente a una situación estresante. así mismo manifiesta lo cual manifiesta que existen 3 dimensiones:

afectiva, cognitiva y fisiológica, donde la dimensión efectiva está relacionado a los síntomas emocionales como miedo, temor, frustración entre otras menos destacadas, mientras que la dimensión cognitiva está relacionado a los pensamientos pasados que no son flexibles involucrando a uno o más personas y finalmente la dimensión fisiológica está relacionado a los síntomas físicos que se generan en un estado de ansiedad, las cuales podemos nombrar entre la sensación dolores y sudoración que presenta el ser humano al momento de enfrentarse a diversos retos.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

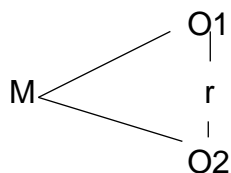
**3.1.1. Tipo de investigación:** Investigación básica como expresa González (2022) que dichas investigaciones están basadas en la recolección de distintos datos con conocimientos más completos para ser observables en ambas variables de estudio.

**Descriptiva correlacional :** Dichos estudios estuvieron destinados a la obtención de la correlación que existe entre variables de estudio y además los datos recogidos serán manipulados como expresa (González et al. 2020).

#### 3.1.2. Diseño de investigación:

Diseño no experimental: Estos estudios están diseñados para determinar las correlaciones entre las variables de estudio y también se manipulan los datos recopilados, como expresa (González et al. 2020).

Se aplicará el siguiente esquema:



**Dónde:**

**M:** muestra

**O1:** Observación Vx

**O2:** Observación Vy

**r:** Coeficiente de correlación

#### 3.2. Variables y operacionalización

**Adicción al videojuego Free Fire (Vx):**

- **Definición conceptual:** Lo define cómo patrones determinantes de conductas que ocasionan desviaciones cognitivas, así como disminución en la interacción social (Cruz, 2021).

- **Definición operacional:** La recolección de datos para la variable (videojuego Free Fire) se realizó mediante un cuestionario.
- **Indicadores:** Participar en videojuegos, preocuparse por los problemas, dedicar tiempo a los videojuegos, priorizar los videojuegos.
- **Escala de medición:** Ordinal

#### **Ansiedad:**

- **Definición conceptual:** Es la respuesta emocional ante estímulos que el sujeto percibe cómo potencialmente peligrosos incluyendo síntomas neurovegetativos, conductuales, cognitivos y vivenciales (Gallardo, 2022).
- **Definición operacional:** La ansiedad se manipula de acuerdo con magnitudes entre rango normal, ansiedad mínima a moderada, ansiedad severa y ansiedad máxima.
- **Indicadores:** dimensión afectiva, dimensión cognitiva y dimensiones fisiológica.
- **Escala de medición:** Ordinal

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **Población:**

La población es el total de individuos agrupados en un determinado tiempo y lugar estableciendo distintos criterios como expresa (Mucha et al., 2021). Por lo que la población establecida son los 67 educandos del tercer grado del nivel secundario de una institución educativa de Chiclayo.

- **Criterios de inclusión:** Estudiantes del tercer grado de secundaria, estudiantes que tengan entre 14 a 15 años y estudiantes que pertenezcan al colegio donde se aplicará los cuestionarios.
- **Criterios de exclusión:** Estudiantes que no sean de tercer grado de secundaria, Estudiantes que no tengan entre los 14 a 15 años y estudiantes que no pertenezcan al colegio.

Los instrumentos se aplicaron a toda la población por ser pequeña.

**Unidad de análisis:** Al inicio del proceso de investigación sobre las variables de investigación, luego de aplicar el cuestionario a su situación personal, se presenta su punto de vista, se seleccionan las respuestas a los ítems correctos y se toman los datos correspondientes. Crear y analizar tablas básicas en el programa Excel. Luego, enumere sus objetivos con su contexto y organícelos en tablas y diagramas para una fácil interpretación.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

**Técnica:** Encuesta

**Instrumento:** Se utilizó dos cuestionarios: el primero sobre adicción al videojuego Free Fire el cual fue evaluado por 5 expertos y se hizo la prueba de validez de AIKEN, el segundo cuestionario relacionado sobre ansiedad el cual fue evaluado por 5 expertos y se hizo la prueba de validez de AIKEN. Así mismo, se realizó una prueba piloto con 20 estudiantes de tercer grado de secundaria lejos de las instalaciones de investigación.

### **3.5. Procedimientos**

El proceso de investigación se dio inicio de la investigación a partir de la observación de la problemática, luego se realizó la búsqueda de información que sustente dicha investigación, luego se organizó los instrumentos para la recolección de datos donde dichos documentos fueron validados por expertos es decir por personas especializadas en la materia, después se recogió los datos y se procedió a su respectivo análisis.

### **3.6. Método de análisis de datos.**

Las estadísticas describen varias formas en que las estadísticas obtenidas del recojo de información de una muestra de poblaciones de investigación se utilizan para inferir si esas poblaciones son realmente diferentes. Se dispone de una serie de pruebas estadísticas para este propósito. La prueba utilizada depende del tipo de datos analizados y el número de grupos involucrados. Para la selección de datos se utilizó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento y luego se analizó los resultados. Contraste con la hipótesis que señala el comportamiento de cierre de las variables validadas.

### **3.7. Aspectos éticos**

El proceso de los aspectos éticos de la investigación se dio inicio al momento de la organización de la información que se tuvo en cuenta el respeto de las normas establecidas por la Universidad Cesar Vallejo, la cual se fue organizado dicha información con el gestor bibliográfico para no tener ningún inconveniente, además se cumplió bajo la letra todas las recomendaciones expuestas por los profesionales de la universidad, denotando todo el proceso por el cual se desarrolló la investigación como expresa (Agudelo y Rodriguez, 2020).



#### IV. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Adicción al videojuego Free Fire	,274	20	,005
Variable 2: Ansiedad	,265	20	,005

a. Corrección de significación de Lilliefors

#### **Interpretación:**

En la tabla 1, se procesó los datos de las variables Adicción al videojuego Free Fire dado que los grados de libertad son  $52 > 50$ , se utiliza el estadístico de Kolmogorov-Smirnova, dando valores de significancia de 0,000 y  $0,005 < 0,05$ . Por lo tanto, la hipótesis se ejecuta en distribuciones no paramétricas. Por lo tanto, se determinó una prueba de hipótesis utilizando el coeficiente de correlación rho de Spearman para probar si la variable 1 está asociada.

En relación al objetivo específico 1, se encontró que la variable adicción al videojuego Free Fire tiene un impacto significativo en los aspectos emocionales de los estudiantes de 3° de secundaria.

**Tabla 2**

*Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva de ansiedad.*

<b>Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva de ansiedad.</b>				
			Adicción al videojuego Free Fire	Dimensión afectiva
Rho de Spearman	Adicción al videojuego Free Fire	Coefficiente de correlación	1,000	,884**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	67	67
	Dimensión afectiva	Coefficiente de correlación	,884**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	67	67

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

**Interpretación:**

En la tabla 2, La correlación entre la variable adicción al videojuego Free Fire y la dimensión afectiva es de 0.884 según Spearman Rho, y el resultado está altamente correlacionado positivamente, por lo que el nivel de significación es  $p = 0.000 < 0.05$ ; resumir el contenido del plan, rechazar la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis alternativa (H1), concluyendo así que la variable entre adicción al videojuego “Free Fire” tiene un efecto significativo en la dimensión afectiva de los estudiantes de tercer grado de secundaria de una institución educativa de Chiclayo.

En cuanto al objetivo específico 2 se obtiene como resultado que adicción del videojuego Free Fire incide significativamente en la dimensión cognitiva en los estudiantes del tercer grado de secundaria.

**Tabla 3**

*Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva de ansiedad.*

<b>Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva de ansiedad.</b>				
			Adicción al videojuego Free Fire	Dimensión cognitiva
Rho de Spearman	Adicción al videojuego Free Fire	Coefficiente de correlación	1,000	,877**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	67	67
	Dimensión cognitiva	Coefficiente de correlación	,877**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	67	67

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

### **Interpretación:**

En la tabla 3, se observó que el grado de correlación entre la variable adicción a los videojuegos “Free Fire” y la dimensión cognitiva por Rho de Spearman fue de 0.877 y el resultado fue una correlación moderadamente positiva, por lo que el nivel de significancia fue  $p=0.000 < 0.05$  Hipótesis. (H0) y aceptando la hipótesis alternativa (H1), por lo que se concluye que la variable adicción al videojuego Free Fire tiene un efecto significativo en las dimensiones cognitivas de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa de Chiclayo.

Referente al objetivo específico 3 se determina que la variable adicción del videojuego Free Fire incide significativamente en la dimensión fisiológica en los estudiantes.

**Tabla 4**

*Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica de ansiedad.*

<b>Correlación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica de ansiedad.</b>				
			Adicción al videojuego Free Fire	Dimensión fisiológica
Rho de Spearman	Adicción al videojuego Free Fire	Coefficiente de correlación	1,000	,854**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	67	67
	Dimensión fisiológica	Coefficiente de correlación	,854**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	67	67

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

#### **Interpretación:**

Se observa en la tabla 4 el grado de correlación entre la variable adicción al videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica es según Spearman Rho 0.854, el resultado está moderadamente correlacionado positivamente, por lo que el nivel de significación es  $p = 0.000 < 0.05$ ; para resumir el contenido del plan, rechazando la hipótesis nula (H0) y aceptando la hipótesis alternativa (H1), por lo que se concluye que la variable entre la adicción al videojuego Free Fire tiene un efecto significativo en la dimensión fisiológica del tercer grado de secundaria estudiantes. institución educativa en Chiclayo.

De acuerdo al objetivo general se obtuvo como resultado que existe una relación significativa entre Adicción al videojuego Free Fire y ansiedad en estudiantes del tercer grado de secundaria.

**Tabla 5**

*Correlación de variables.*

<b>Correlación de variables</b>				
			Adicción del videojuego Free Fire	Ansiedad
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	,759**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	67	67
	V2	Coeficiente de correlación	,759**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	67	67

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

**Interpretación:**

Observando la tabla 5, El valor informado es  $p=0,000$ , que es inferior a  $0,05$ . Esto nos permite rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptar la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), encontrando una asociación significativa entre la adicción al videojuego Free Fire y el miedo a ser descubierto. Estudiante de 3er año de secundaria. Por otro lado, el análisis de correlación de Spearman arrojó un resultado de  $Rho = 0.759$ , indicando una correlación positiva entre las variables. Por tanto, existe una alta correlación positiva entre la variable 1 y las variables de ansiedad.

## V. DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación permitió la obtención de resultados que permitió discutir y comparar con los antecedentes o estudios previos encontrados al momento de la búsqueda de información realizada, además la discusión con las teorías, paradigmas y conceptos que pretenden desarrollar el énfasis y el centro del proceso, dichos resultados se obtuvieron del proceso de recolección de los estudiantes participantes en la investigación.

De acuerdo al objetivo y la obtención de resultados que es parte fundamental del proceso investigativo donde la única finalidad es conocer si existe relación entre las variables de estudio a través de la sustentación por diversos teóricos. Además, los resultados son un punto clave para la investigación ya que permitió que se fortalezcan las necesidades de conocer si existe correlación entre dichas variables.

Así mismo en el análisis de confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach ítem por ítem, los coeficientes de confiabilidad de las 28 preguntas de ambos cuestionarios son de 0.893, mayor a 0.80. Lo cual la fiabilidad de los cuestionarios es muy alta donde el instrumento ha sido probado.

En cuanto a la prueba de normalidad de variables: se observó que los grados de libertad se encuentra entre  $52 > 50$ , por lo que se utiliza el estadístico de Kolmogorov-Smirnova, también se encontró los valores de significancia de 0,000 y  $0,005 < 0,05$ . Por lo que se ejecuta en distribuciones no paramétricas la hipótesis, se determinó una prueba de hipótesis utilizando el coeficiente de correlación rho de Spearman para probar si la variable 1 está asociada.

En relación a la prueba de la validez de AIKEN los resultados de las valoraciones fue de cinco expertos que calificaron el Cuestionario de Adicción a los Videojuegos de Free Fire después de etiquetar cada componente, fueron procesados por la estadística Aíken V.

En referencia a la Validez de contenido en coherencia todos los ítems pertenecientes a este componente tuvieron un índice de concordancia (IA) entre 0,60 y 1,00 ( $p < 0,05$ ) indicando que los ítems fueron considerados con relaciones de contenido válidas y lógicas es medido.

En lo que respecta a la Validez de contenido en claridad la mayoría de los ítems presentaron 100% semántica y gramática adecuada, alcanzando un índice de adecuación de 0,68 ( $p < 0,05$ ), indicando que los ítems eran válidos para ser aplicado a la población.

Así mismo con respecto a la validez de contenido, fue realizada por cinco jueces lo cual calificaron por unanimidad los 28 ítems con valores que oscilan entre 0,67 y 1,00; donde los criterios indican que son importantes y deben incluirse en los cuestionarios de adicción al video juego Free Fire y ansiedad, para luego ser aplicado a la población estudiada.

Por otro lado, el problema que presentan los educandos de una Institución Educativa de Chiclayo, es nivel alto de ansiedad ya que los estudiantes en sus dispositivos móviles tienen el programa Free Fire, además se evidenció en muchos estudiantes presentan niveles de estrés y ansiedad, por lo que pueden conllevar a agredir a sus compañeros de forma verbal o en algunas ocasiones de forma física, se pudo observar en algunos de ellos que tienen desmotivación en sus horas de clases y en otras actitudes desafiantes, en lo cual puede ser una de las causas a utilizar este videojuego Free Fire ya que en algunos casos, se quedan altas horas jugando perdiendo así el descontrol del tiempo, por ello algunos reaccionan irritados o cansados.

Así mismo se pudo observar que en la Institución educativa, en lo que respecta al área de tutoría, se debería implementar charlas o talleres a desarrollar por profesional de la salud mental que aborde estos problemas que afectan al estado emocional de los estudiantes, lo cual se presencia al momento de desarrollar sus actividades académicas presentan algunos síntomas como: intranquilidad, cansancio, dificultad de concentración al momento de participar en clases o preguntas realizadas por el docente dentro de aula. Tal como menciona Morales (2010) Qué en la actualidad la parte moral del ser humano se ha visto afectada con la llegada de la globalización, uno de ellos los videojuegos por internet generando en los adolescentes la distracción hasta llegar en algunos casos en adicción por los videojuegos, perjudicando su salud mental y su aprendizaje.

En este estudio se realizó un estudio de correlación de las variables y se observaron valores menores a 0.05 a  $p=0.000$ . Este rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y acepta la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Existe una fuerte asociación entre los videojuegos adictivos de flujo libre y la ansiedad en los estudiantes de secundaria. Por otro lado, el análisis de correlación de Spearman arrojó un resultado de  $Rho=0.759$ , indicando que hubo una correlación positiva entre las variables.

Dichos resultados guardan relación con lo mencionado por Polo y Medina (2023) En su investigación sobre utilización del videojuego Free Fire y la alteración en la expresión en la ansiedad, aplicando a una muestra de adolescentes que se encuentre en las edades de 12 a 16 años, donde los resultados demostraron que hay una relación en el estudio de las variables llegando a concluir que a mayor tiempo de juego los sujetos pueden generar cambios en su conducta.

Así mismo, los hallazgos de la presente investigación coinciden con la teoría de Entwistle et al. (2020) donde manifiestan que la característica más resaltante es el trastorno, es decir llevando al ser humano al descontrol de sus impulsos en algunas ocasiones donde se registre problemas, afectando cada ámbito de su vida.

En cuanto al objetivo específico 1 según Rho de la variable adicción del videojuego "Free Fire" tiene un efecto significativo en la dimensión emocional de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa de Chiclayo con una correlación de Spearman de 0.884 entre la variable adicción de "Free Fire" " Videojuego y dimensión emocional, Los resultados están altamente correlacionados positivamente, donde el nivel de significación es  $p = 0,000 < 0,05$ ; rechazando la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptar la hipótesis alternativa ( $H_1$ ).

Los resultados guardan relación por lo expuesto por Menéndez y Ramírez (2023), en su estudio factores asociados a la ansiedad, cuyo propósito fue determinar los factores asociados a la variable dos en estudio, desarrollando un enfoque cuantitativo tipo transversal analítico, diseño no experimental llegando a la conclusión desarrollar diversas campañas de intervención y prevención con el fin de promover en los estudiantes una buena salud mental.

En relación con el objetivo específico 2 Según la Rho de Spearman, la variable adicción del videojuego Free Fire tiene una correlación de 0,877 con la



dimensión cognitiva, dando como resultado una correlación positiva moderada, por lo que el nivel de significación es  $p = 0,000 < 0,05$ ; donde se concluyó que el intervariado entre la adicción al videojuego Free Fire tuvo un efecto significativo en las dimensiones cognitivas de los estudiantes de tercer grado de secundaria de una institución educativa de Chiclayo.

Por otro lado, los resultados anteriores se relacionan con la investigación realizada por Becerra et al. (2022) en su estudio miedo al contagio, ansiedad generalizada y fatiga físico – cognitiva desarrollaron un proceso investigativo con el objetivo de ver la relación entre dichas variables de estudio llegando en conclusión que en este contexto tanto el miedo al contagio como la ansiedad generalizada están relacionados con la fatiga físico-cognitiva.

En donde se confirma con la teoría de Gigante (2009) donde expone que los videojuegos como medio cultural del nuevo entorno social generan distintas maneras de desenvolverse en la vida de manera adecuada o inadecuada, desarrollando en los adolescentes el gran entusiasmo de desarrollar videojuegos en línea, es decir que los adolescentes pueden ingresar a estos aplicativos o los videojuegos como forma de distracción pero siempre teniendo un control en el manejo del tiempo y así no se ocasione una adicción a la hora de ingresar a estos aplicativos.

En cuanto al objetivo específico 3 Según Rho de Spearman, la variable adicción al videojuego “Free Fire” incide significativamente en la dimensión fisiológica de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa de Chiclayo, la correlación entre la variable adicción al videojuego “Free Fire” y la dimensión fisiológica es 0.854, Los resultados están moderadamente correlacionados positivamente, por lo que el nivel de significación es  $p = 0.000 < 0.05$ ; rechazando la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptando la hipótesis alternativa ( $H_1$ ).

Así mismo dichos resultados tienen relación con lo expuesto por Davies et al. (2023) donde realizó un estudio sobre factores asociados al trastorno de ansiedad expresa que la ansiedad y los trastornos depresivos a menudo coexisten de su aparición esto puede estar asociado a resultados clínicos, desarrollando una revisión sistemática de literatura, llegando a concluir que los síntomas graves de la

ansiedad están relacionados con el trastorno, pero con diferentes características.

Sin embargo, en la base teórica que fundamenta Coico-Lama et al. (2022) expresa que los padres a menudo se usan para la detección durante la evaluación diagnóstica, donde el beneficio diagnóstico limitado a las calificaciones de los padres para discriminar diferentes formas de ansiedad, trastorno en los niños y adolescentes sufren de estas enfermedades.

Por esta razón, es importante enfatizar cuán importantes son nuestros resultados en comparación con el marco teórico siendo las Teorías sobre adicción a videojuegos expresado por Morales (2010) dicha teoría es propuesta por los psicólogos Jonathan Haidt y Craig Joseph, donde determina que en la actualidad la parte moral del ser humano se ha visto afectada con la llegada de la globalización, uno de ellos los videojuegos por internet generando en los adolescentes la distracción hasta llegar en algunos casos en adicción por los videojuegos, perjudicando su salud mental y su aprendizaje.

En lo que respecta a las teorías psicodinámicas explicativas de los trastornos de ansiedad es la teoría integrada de la adquisición del miedo sustentada por Li y Huang (2020), lo cual expresan que dicha teoría estudia las adquisiciones de donde proviene la ansiedad y diversos factores desde sus dimensiones planteadas, es decir que el ser humano al vivenciar esta reacción del miedo frente a una situación estresante puede generarle ataques de ansiedad llegando así como consecuencias a la sudoración de manos y palpitaciones.

Las Teorías sobre la ansiedad tenemos: tridimensional de la ansiedad de surge de Lang una transformación sustentada por Freud menciona que esta teoría ha encontrado cierto apoyo en algunas fobias casi universales de las personas así mismo dicha teoría continúa aplicándose en la parte clínica, cómo también en el proceso educativo, lo que permite la observación de la variable de estudio en el desarrollo de los distintos aspectos (Martínez et al., 2012).

De acuerdo a los conceptos sobre ansiedad Según Gallardo (2022) expresa que es una respuesta emocional a estímulos donde un sujeto percibe como potencialmente peligrosos e incluye síntomas neurotróficos, conductuales, cognitivos y experienciales. Así como la fortaleza mental es un factor protector para los atletas, la susceptibilidad a la ansiedad es un factor de riesgo para el comportamiento adictivo.

También Rivera-Flores et al., (2022), Menciona que la susceptibilidad a la ansiedad social y física influyó indirectamente en el abuso y la tolerancia de los videojuegos a través de la fortaleza mental de los adolescentes. Así mismo hay evidencia que la pandemia de COVID-19 está causando ansiedad y afectando el comportamiento alimentario en las personas, especialmente en los jóvenes, en donde las mujeres son más propensas a sufrir estrés, depresión y ansiedad que los hombres.

## VI. CONCLUSIONES

1. Existe relación positiva alta entre la variable Adicción al videojuego Free Fire y la variable ansiedad, según el análisis de correlación de Spearman se obtuvo un resultado de  $Rho=0,759$ .
2. Existe relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva de la variable ansiedad, según Rho de Spearman es de 0,884 y cuyo resultado se evidencia una correlación positiva alta, por consiguiente, el nivel de significancia es  $p = 0,000 < 0,05$ .
3. La adicción al videojuego Free Fire incide significativamente en la dimensión cognitiva de la variable ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo con un grado de correlación según Rho de Spearman es 0,877.
4. Existe una correlación positiva moderada según Rho de Spearman es 0,854, donde la variable entre adicción del videojuego Free Fire incide significativamente en la dimensión fisiológica en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Al director de la Institución educativa realizar talleres sobre la adicción al videojuego Free Fire, para ver cuáles son las ventajas y desventajas y como se repercute en la Ansiedad de los estudiantes.
2. Al subdirector y al personal jerárquico de la institución educativa, realizar charlas para los padres y madres de familia sobre adicción al videojuego Free Fire y cómo repercute en la ansiedad de sus hijos, además dar estrategias de orientación de control en sus hogares.
3. A la plana docente y administrativa de la institución educativa deben capacitarse sobre el uso de los videojuegos educativos, para poder motivar a los estudiantes a realizar un estudio tecnológico y participativo, destacando así que los juegos educativos ayudan a mejorar el nivel de ansiedad.
4. Para las futuras investigaciones que se relacionan sobre el mismo tema, realizar una investigación experimental para conocer el antes, después del uso del videojuego free fire y así poder tener solución a la adicción del videojuego.

## REFERENCIAS

- Agudelo, C. M. C., y Rodríguez, J. A. R. (2020). La Ética y los Campos de Aplicación dentro de la Investigación. *Investigación Académica*, 1(2), Article 2.
- Aguirre Landero, B., Bazán Ayala, J. E., Cortez Alcaraz, A., Guzmán Montes, E. A., y Santiago Dávila, R. de. (2020). *Trastorno de Ansiedad Generalizada: Creación de un objeto de diseño industrial para adultos jóvenes que sufren trastorno de ansiedad generalizada en tiempos de cuarentena y distanciamiento social, el cual brinde un óptimo control del síntoma de la tensión muscular.*  
<https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/4805>
- Baartmans, J. M. D., van Steensel, F. J. A., Klein, A. M., Wiers, R. W. H. J., y Bögels, S. M. (2022). The role of parental anxiety symptoms in the treatment of childhood social anxiety disorder. *Behaviour Research and Therapy*, 156. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2022.104157>
- Balbuena Caballero, C. Z. (2022). Características bibliométricas sobre estudios de ansiedad y depresión en estudiantes universitarios durante la pandemia del COVID-19. *Propósitos y Representaciones*, 10(3).  
<https://doi.org/10.20511/pyr2022.v10n3.1559>
- Becerra-Medina, L. T., Meneses-La-Riva, M. E., Ruíz-Ruíz, M. T., Marcilla-Félix, A., Suño-Vega, J. A., y Fernández-Bedoya, V. H. (2022). Mental health impacts of nurses caring for patients with COVID-19 in Peru: Fear of contagion, generalized anxiety, and physical-cognitive fatigue. *Frontiers in Psychology*, 13. Scopus. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.917302>

Bueno. (2021). *Scopus - Detalles del documento - El controvertido diagnóstico del trastorno por adicción a los videojuegos y su evolución durante la pandemia de COVID-19: Reporte de un caso.*

<https://doi.org/10.1016/j.psiq.2021.100335>

Carlos Ambrosio, P. D., Inocente Coz, H. J., y Pretel Augusto, D. (2021).

*Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis—Huánuco 2021.*

<http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6811>

Carranza Tirado, Y. K., Jiménez Arteaga, M. L., Jiménez Jiménez, S. M., y

Taborda Toro, S. (2021). *Uso de los videojuegos y su correlación con la ansiedad y la depresión.* <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/2227>

Chanatasig Panchi, L. S., y Yancha Basantes, P. E. (2022). *Significados, afectos y relaciones en videojugadores de Free Fire.* [BachelorThesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica].

<https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/4007>

Chia, A., Keogh, B., Leorke, D., y Nicoll, B. (2020). Platformisation in game development. *Internet Policy Review*, 9(4), 1-28. Scopus.

<https://doi.org/10.14763/2020.4.1515>

Chiclayo Juarez, C. M. (2021). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021.

*Repositorio Institucional - UCV.*

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>

Coico-Lama, A. H., Diaz-Chingay, L. L., Castro-Diaz, S. D., Céspedes-Ramirez, S. T., Segura-Chavez, L. F., y Soriano-Moreno, A. N. (2022). Asociación entre alteraciones en el sueño y problemas de salud mental en los estudiantes

- de Medicina durante la pandemia de la COVID-19. *Educación Médica*, 23(3), 100744. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2022.100744>
- Crockett, M. A., y Martínez, V. (2023). Depression, generalized anxiety and risk of problematic substance use in high school students. *Andes Pediátrica*, 94(2), 161-169. Scopus. <https://doi.org/10.32641/andespediatr.v94i2.4376>
- Davies, M. R., Glen, K., Mundy, J., ter Kuile, A. R., Adey, B. N., Armour, C., Assary, E., Coleman, J. R. I., Goldsmith, K. A., Hirsch, C. R., Hotopf, M., Hübel, C., Jones, I. R., Kalsi, G., Krebs, G., McIntosh, A. M., Morneau-Vaillancourt, G., Peel, A. J., Purves, K. L., ... Eley, T. C. (2023). Factors associated with anxiety disorder comorbidity. *Journal of Affective Disorders*, 323, 280-291. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2022.11.051>
- De la Cruz Romaní, Y. (2021). Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021. *Universidad Peruana Los Andes*. <http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2992>
- Entwistle, G. J. M., Blaszczynski, A., y Gainsbury, S. M. (2020). Are video games intrinsically addictive? An international online survey. *Computers in Human Behavior*, 112. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106464>
- Espinoza, E. H., y Gutiérrez, R. A. (2022). Anxiety and depression in psychology students: A study of the Bajío region of Mexico. *Gaceta Médica de Caracas*, 130, S558-S568. Scopus. <https://doi.org/10.47307/GMC.2022.130.s3.10>
- Estrada-Araoz, E. G. (2023). Video game dependence in peruvian secondary school adolescents: a cross-sectional study. *Universidad y Sociedad*, 15(2), 82-89. Scopus.



- Gallardo, J. N. (2022). Ansiedad y motivación durante la pandemia en estudiantes de Tercer Grado de la Institución de Educación Secundaria Jaén de Bracamoros. *Repositorio Institucional - UCV*.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79818>
- Garcia Moreira, G. A. (2021). *Alteración cognitiva por videojuegos violentos y su incidencia en la conducta en un adolescente de 13 años de edad del cantón Babahoyo* [BachelorThesis, Babahoyo: UTB, 2021].  
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/10937>
- García-Vilema, M. I., y Roque-Herrera, Y. (2023). Adicción a videojuegos y procrastinación académica en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe EMAUS. *Puriq*, 5, e461-e461. <https://doi.org/10.37073/puriq.5.461>
- Gelūnas, B. (2022). Depathologizing Addiction: Considerations of Hegemonic Masculinity in and Around Problematic Video Gaming. *Journal of Men's Studies*. Scopus. <https://doi.org/10.1177/10608265221130509>
- Gigante, B. G. (2009). Videojuegos [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text, Universidad Autónoma de Madrid]. En *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*.  
<https://portalcientifico.uned.es/documentos/5d39994d2999520684441050>
- Gonzales, A. L. R., Gómez, W. D. C. C., Caballero, M. R. R., Canales, S. L., Mamani-Urrutia, V., y Espinoza-Rojas, R. (2022). Association between eating behavior and levels of anxiety, stress and depression in students from private universities in Metropolitan Lima, 2021. *Revista Espanola de Nutricion Comunitaria*, 28(4). Scopus.

- González, J. L. A., Gallardo, M. R. C., y Chávez, M. C. (2020). Formulación de los objetivos específicos desde el alcance correlacional en trabajos de investigación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), Article 2. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v4i2.73](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.73)
- González, H. D. L. (2022). *Metodología de la investigación: Propuesta, anteproyecto y proyecto*. Ecoe Ediciones.
- Grajales Martinez, J. E., Niño Tovar, M. L., Paez Riaño, H. N., y Sanchez Suarez, A. R. (2019). *El videojuego Free Fire y conductas violentas: Percepción en estudiantes del grado 5, del colegio Liceo Bogotá*. <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1565>
- Gutierrez, R., Hirani, T., Curtis, L., y Ludlow, A. K. (2020). Metacognitive beliefs mediate the relationship between anxiety sensitivity and traits of obsessive-compulsive symptoms. *BMC Psychology*, 8(1). Scopus. <https://doi.org/10.1186/s40359-020-00412-6>
- Hernández, S., Soulez, G., Cuenca, C., y Ferragut, D. (2023). Past and present of virtual worlds. illusion and immersion in early cinema. *Atalante*, 35, 141-168. Scopus.
- Herrera, J. E. P. (2022). *Investigación de mercados—3ra Edición*. Ecoe Ediciones. [https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=tQpZEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR17&dq=herrera+2022&ots=EfkFbzUTX2&sig=DVIjCGmer1jnrLzUSdFOow\\_Vppw#v=onepage&q=herrera%202022&f=false](https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=tQpZEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR17&dq=herrera+2022&ots=EfkFbzUTX2&sig=DVIjCGmer1jnrLzUSdFOow_Vppw#v=onepage&q=herrera%202022&f=false)
- Karayağiz Muslu, G., y Aygun, O. (2020). An Analysis of Computer Game Addiction in Primary School Children and Its Affecting Factors. *Journal of Addictions Nursing*, 31(1), 30-38. Scopus. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000322>

- Kiel, E. J., Aaron, E. M., Risley, S. M., y Luebke, A. M. (2021). Transactional relations between maternal anxiety and toddler anxiety risk through toddler-solicited comforting behavior. *Depression and Anxiety*, 38(12), 1267-1278. Scopus. <https://doi.org/10.1002/da.23185>
- Kim, D., Nam, J. K., y Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS ONE*, 17(2 February). Scopus. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Klein, Z., Abend, R., Shmuel, S., y Shechner, T. (2022). Unique associations between conditioned cognitive and physiological threat responses and facets of anxiety symptomatology in youth. *Biological Psychology*, 170. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2022.108314>
- Li, J., y Huang, J.-S. (2020). Dimensions of artificial intelligence anxiety based on the integrated fear acquisition theory. *Technology in Society*, 63. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101410>
- López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, E., Zambrano-Romero, W., y Mendoza-Zambrano, M. (2021). The use of video games in confinement and their psychological and social impact on people. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, E43, 633-646. Scopus.
- López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J., y Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), Article 1. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>
- Mamani-Benito, O., Esteban, R. F. C., Ventura-León, J., Caycho-Rodríguez, T., Solís, R. F., y Shocosh, D. H. B. (2021). Effect of concern about COVID-19

- on professional self-efficacy, psychological distress, anxiety, and depression in Peruvian health personnel. *Salud Mental*, 44(5), 215-220. Scopus. <https://doi.org/10.17711/SM.0185-3325.2021.028>
- Martínez-Montegudo, M. C., Inglés, C. J., Cano Vindel, A., y García-Fernández, J. M. (2012). *Estado actual de la investigación sobre la teoría tridimensional de la ansiedad de Lang*. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/35859>
- Mascret, N., Danthony, S., y Cury, F. (2021). Anxiety during tests and regulatory dimension of anxiety: A five-factor French version of the Revised Test Anxiety scale. *Current Psychology*, 40(11), 5322-5332. Scopus. <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00481-w>
- Masi, L., Abadie, P., Herba, C., Emond, M., Gingras, M.-P., y Amor, L. B. (2021). Video Games in ADHD and Non-ADHD Children: Modalities of Use and Association With ADHD Symptoms. *Frontiers in Pediatrics*, 9. Scopus. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.632272>
- Mendoza, K. M., y Villar, G. M. (2021). *Autoestima y ansiedad en estudiantes de una Universidad Privada de Huancayo—2020*. <http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2221>
- Menendez Bayona, D. D. C., y Ramirez Becerra, A. (2023). Factores asociados al nivel de ansiedad en médicos serumistas de Lambayeque—Perú, 2023. *Repositorio Institucional - USS*. <http://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/10748>
- Menéndez-García, A., Jiménez-Arroyo, A., Rodrigo-Yanguas, M., Marín-Vila, M., Sánchez-Sánchez, F., Roman-Riechmann, E., y Blasco-Fontecilla, H. (2022). Internet, video game and mobile phone addiction in children and

- adolescents: A case-control study. *Adicciones*, 34(3), 208-217. Scopus.  
<https://doi.org/10.20882/adicciones.1469>
- Morales Corral, E. (2010). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, 80, 7.
- Moreno Primo, G. S. (2022). Adicción a las redes sociales y ansiedad en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana, 2021. *Autonoma*.  
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1949>
- Mucha, L. F., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M. E., y Alania-Contreras, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Mühlherr, A. M., Yousaf, A., y Freitag, C. M. (2021). Discrimination of anxiety disorders by parent ratings: A study based on the Questionnaire for Anxiety and Obsessive-Compulsive Disorders (FBB-ANZ). *Zeitschrift Fur Kinder-Und Jugendpsychiatrie Und Psychotherapie*, 49(3), 201-212. Scopus.  
<https://doi.org/10.1024/1422-4917/a000795>
- Muir, A. M., Hedges-Muncy, A., Clawson, A., Carbine, K. A., y Larson, M. J. (2020). Dimensions of anxiety and depression and neurophysiological indicators of error-monitoring: Relationship with delta and theta oscillatory power and error-related negativity amplitude. *Psychophysiology*, 57(9). Scopus. <https://doi.org/10.1111/psyp.13595>
- Niu, G., Jin, S., Xu, F., Lin, S., Zhou, Z., y Longobardi, C. (2022). Relational Victimization and Video Game Addiction among Female College Students during COVID-19 Pandemic: The Roles of Social Anxiety and Parasocial

- Relationship. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(24), 16909-. <https://doi.org/10.3390/ijerph192416909>
- O'Bryan, E. M., Stevens, K. T., Bimstein, J. G., Jean, A., Mammo, L., y Tolin, D. F. (2022). Intolerance of Uncertainty and Anxiety Symptoms: Examining the Indirect Effect Through Anxiety Sensitivity Among Adults with Anxiety-Related Disorders. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 44(2), 353-363. Scopus. <https://doi.org/10.1007/s10862-021-09912-0>
- Omega, F. (2019). *Inauguración ODS 3: Salud y Bienestar*. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/70700>
- Oroz, A. D. (2022, noviembre 10). *Análisis de la influencia del video juego free fire en la trata y tráfico en adolescentes de 12 a 18 años en el departamento de Cochabamba*. <http://ddigital.umss.edu.bo:8080/jspui/handle/123456789/34350>
- Polo Cantillo, L. M., y Medina Pérez, Y. X. (2023). Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá. *instname:Universidad Antonio Nariño*. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/7376>
- Polo, L. M., y Medina, Y. X. (2023). Tiempo de juego Free Fire y Expresión de la Ira en Adolescentes De 12 a 16 Años en un Colegio Privado de la Ciudad de Bogotá. *instname:Universidad Antonio Nariño*. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/7376>
- Raymond, C., Pichette, F., Beaudin, M., Cernik, R., y Marin, M.-F. (2023). Vulnerability to anxiety differently predicts cortisol reactivity and state anxiety during a laboratory stressor in healthy girls and boys. *Journal of*

*Affective Disorders*, 331, 425-433. Scopus.

<https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.02.154>

Reyes Núñez, Y. V. (2022). Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

*Repositorio Institucional - UCV.*

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/97353>

Rivera-Flores, G. W., Rivera-Flores, V. A., Cuadros-Paz, L. E., y Rivera-Flores, M. M. (2022). Role of Personality in the Anxiety of Undergraduate University Students in systems careers. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2022(E53), 65-72. Scopus.

Rutten, S., van Wegen, E. E. H., Ghielen, I., Schoon, B., y van den Heuvel, O. A. (2021). Symptom dimensions of anxiety in Parkinson's disease: Replication study in a neuropsychiatric patient population. *Clinical Parkinsonism and Related Disorders*, 5. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.prdoa.2021.100117>

Sharma, A., y Prasad, B. K. (2023). Effect of vmbr training on psychological dimensions of anxiety and mental toughness of table tennis players. *Physical Education Theory and Methodology*, 23(1), 28-34. Scopus. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2023.1.04>

Stevens, E. S., Behar, E., y Siev, J. (2021). The roles of disgust sensitivity and anxiety sensitivity in attentional bias in dental anxiety. *Journal of Anxiety Disorders*, 83. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2021.102450>

Zafeiri, E., Dedes, V., Tzirogiannis, K., Kandylaki, A., Polikandrioti, M., Panidis, D., y Panoutsopoulos, G. I. (2022). Managing anxiety disorders with the neuro-biofeedback method of Brain Boy Universal Professional. *Health Psychology Research*, 10(3). Scopus. <https://doi.org/10.52965/001c.35644>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

**Título:** Adicción al videojuego Free Fire y ansiedad en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Adicción al videojuego Free Fire</b>	Cruz, R. (2021) Lo define como patrones de conductas que ocasionan desviaciones cognitivas, así como disminución en la interacción social.	El recojo de datos para la variable (videojuego Free Fire) se realizará a través de un cuestionario.	Dimensión Abstinencia	Necesidad de participar en los videojuegos.	Ordinal
			Dimensión Abuso y tolerancia	Sentimiento de distracción frente a los problemas	3 siempre
			Dimensión Problemas asociados a los videojuegos	Tiempo dedicado a los videojuegos.	2 a veces
			Dimensión Dificultad en el control	Priorización en el uso de Videojuegos.	1 nunca
<b>Ansiedad</b>	Según Gallardo, (2022) es la respuesta emocional ante estímulos que el sujeto percibe cómo potencialmente peligrosos incluyendo síntomas neurovegetativos, conductuales, cognitivos y vivenciales.	La ansiedad se operacionalizará de acuerdo a los niveles, dentro de los límites normales, presencia mínima de ansiedad moderada, presencia de ansiedad marcada o severa y presencia de ansiedad en grado máximo.	Dimensión afectiva	Ansiedad estado	Ordinal
			Dimensión Cognitiva	Ansiedad rango	3 siempre
			Dimensión Fisiológica	Ansiedad somática	2 a veces
					1 nunca



## Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

### Cuestionario Sobre Adición al Videojuego Free Fire

**Estimado(a) estudiante:**

DATOS INFORMATIVOS:

Edad:... Grado y sección:.....Sexo:.....

El presente cuestionario, busca recoger información relacionado a la adición a los videojuegos en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo. Le pedimos responder las preguntas con la mayor sinceridad; no se trata de una evaluación de conocimientos, al contrario, dar una opinión confidencial para mejorar la salud emocional.

#### INSTRUCCIONES:

- ❖ Sírvase leer las siguientes expresiones y responder, escribiendo sólo una (X) en el recuadro correspondiente, según la respuesta que considere conveniente.

La escala de valoración es la siguiente:

3	2	1
Siempre	A veces	Nunca

#### ITEMS

1 2 3

#### **Dimensión Abstinencia**

Necesidad de participar en los videojuegos ¿Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego?  
¿Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar?

Sentimiento de distracción frente a los problemas ¿Cuándo me encuentro mal me refugio en mis Videojuegos?  
¿Cuándo estoy jugando pierdo la noción del Tiempo?

#### **Dimensión Abuso y tolerancia**

Tiempo dedicado a los videojuegos ¿Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé?  
¿Ya no es suficiente para mí, jugar la misma cantidad de tiempo, que cuando comencé?  
¿Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato?

Priorización en el uso de videojuegos ¿Descuido mis actividades cómo (estudiar, jugar, conversar, dibujar) por estar mucho tiempo en los videojuegos?

#### **Dimensión Problemas asociados a los videojuegos**

Inicio de Conductas inadecuadas ¿He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC?  
¿He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas?  
¿Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos?

#### **Dimensión Dificultad en el control**

Imposibilidad de cumplir con sus labores por priorizar su participación con los videojuegos ¿Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos?  
¿Cuándo estoy aburrido(a), busco divertirme con un videojuego?  
¿En cuánto tengo un poco de tiempo, me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento?  
¿Lo primero que hago cuando llego a casa, después de clase o el trabajo, es ponerme a jugar con mis videojuegos?

colaboración

Gracias por su

## Cuestionario sobre la ansiedad

**Estimado(a) estudiante:**

Datos informativos:

Edad: ..... Grado y sección.....Sexo:.....

### INSTRUCCIONES:

El presente cuestionario, busca recoger información relacionado a la ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo. Le pedimos responder las preguntas con la mayor sinceridad; no se trata de una evaluación de conocimientos, al contrario, dar una opinión confidencial para mejorar la salud emocional.

- ❖ Sírvase leer las siguientes expresiones y responder, escribiendo sólo una (X) en el recuadro correspondiente, según la respuesta que considere conveniente.

La escala de valoración es la siguiente:

3	2	1
Siempre	A veces	Nunca

---

### ITEMS

1 2 3

---

#### Dimensión Afectiva

Ansiedad estado ¿Siento como si me estuviera rompiendo en pedazos?

¿Creo que todo está bien y que nada malo pasará?

#### Dimensión Cognitiva

¿A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar en ridículo?

¿Antes estuve animado, pero ahora me pregunto si debo continuar?

Ansiedad rango

¿Siento que no puedo aprobar y tener éxito en mis estudios?

¿No lo sé; no llego a entender que estoy haciendo en el colegio?

¿En la mayoría de clases no participó activamente?

#### Dimensión Fisiológica

¿Me tiemblan los brazos y piernas?

¿Sufro dolores de cabeza, del cuello y de la espalda?

Ansiedad  
somática

¿Me siento débil y me canso fácilmente?

¿Siento que el corazón me late muy rápido?

¿Se me adormecen y doblan los dedos de las manos y de los pies?

¿Sufro dolores de estómago o indigestión?

---

Gracias por su colaboración

## Anexo 3. Validez y confiabilidad de los instrumentos

### Experto 01



#### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Cuestionario: Adicción a los videojuegos Free Fire

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Abstinencia</b>													
01	¿Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego?				X				X					X
02	¿Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar?				X				X					X
03	¿Cuándo me encuentro mal me refugio en mis videojuegos?				X				X					X
04	¿Cuándo estoy jugando pierdo la noción del tiempo?				X			X						X
	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Abuso y tolerancia</b>													
01	¿Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé?				X			X						X
02	¿Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé?				X				X					X
03	¿Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato?				X				X					X
04	¿Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar)?				X				X					X
05	¿Creo que juego demasiado con los videojuegos?				X				X					X
	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Problemas asociados a los videojuegos</b>													
01	¿He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC?				X				X					X
02	¿He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas?				X				X			X		
03	¿Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos?				X				X					X
	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Dificultad en el control</b>													
1	¿Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos?				X				X					X
2	¿Cuándo estoy aburrido me pongo con un videojuego?				X				X					X
3	¿En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento?				X				X					X
4	¿Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos?				X				X					X

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Sara Coronel Huancas    DNI: 43223032

Especialidad del validador (a): Magister en Psicología Educativa

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

31 de mayo del 2023

  
-----

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

Cuestionario: Ansiedad



Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Afectiva</b>													
01	¿Siento como si me estuviera deshaciendo en pedazos?				X				X				X	
02	¿Creo que todo está bien? ¿Que no va a pasar nada malo?				X				X				X	
03	¿Me altero o me angustio fácilmente?				X				X				X	
04	¿Mis padres nunca me dan un abrazo?				X				X				X	
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Cognitiva</b>													
01	¿A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar en ridículo?				X				X				X	
02	¿Antes estuve animado, pero ahora me pregunto si debo continuar?				X				X				X	
03	¿Sientes que no puedes aprobar y tener éxito en tus estudios?				X			X				X		
04	¿No lo sé; no llego a entender que estoy haciendo en el colegio?				X			X				X		
05	¿En la mayoría de clases no participé activamente?			X					X				X	
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Fisiológica</b>													
01	¿Me tiemblan los brazos y piernas?				X				X				X	
02	¿Sufro dolores de cabeza, del cuello y de la espalda?				X				X				X	
03	¿Me siento débil y me canso fácilmente?				X				X				X	
04	¿Siento que el corazón me late a prisa?				X				X				X	
05	¿Se me duermen y arquean los dedos de las manos y de los pies?				X				X				X	



Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [x]       Aplicable después de corregir [..]       No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Coronel Huancas Sara

DNI: 43223032

Especialidad del validador (a): Magister en Psicología educativa

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

31 de mayo del 2023



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	<b>CORONEL HUANCAS</b>
Nombre	<b>SARA</b>
Tipo de Documento de Identidad	<b>DNI</b>
Numero de Documento de Identidad	<b>41377163</b>

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO</b>
Rector	<b>ORBEGOSO VENEGAS BRUJALDO SIGIFREDO</b>
Secretario General	<b>SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL</b>
Decano	<b>MOYA RONDO RAFAEL MARTIN</b>

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	<b>MAESTRO</b>
Denominación	<b>MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA</b>
Fecha de Expedición	<b>03/12/2014</b>
Resolución/Acta	<b>1168-2014-UJCV</b>
Diploma	<b>A1883552</b>
Fecha Matriculación	<b>Sin información (****)</b>
Fecha Egreso	<b>Sin información (****)</b>

Fecha de emisión de la constancia:  
**24 de Junio de 2023**



CÓDIGO VIRTUAL 9001343323

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente autorizado.  
Fecha: 24/06/2023 09:30:40-0530

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(\*\*\*\*) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 503 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

## EXPERTO 02



### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Cuestionario: Adicción a los videojuegos Free Fire

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Abstinencia</b>													
01	¿Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego?				X					X				X
02	¿Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar?				X					X				X
03	¿Cuándo me encuentro mal me refugio en mis videojuegos?				X					X				X
04	¿Cuándo estoy jugando pierdo la noción del tiempo?				X					X				X
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Abuso y tolerancia</b>													
01	¿Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé?				X					X				X
02	¿Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé?				X					X				X
03	¿Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato?				X					X				X
04	¿Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar)?				X					X				X
05	¿Creo que juego demasiado con los videojuegos?				X					X				X
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Problemas asociados a los videojuegos</b>													
01	¿He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC?				X					X				X
02	¿He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas?			X						X				X
03	¿Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos?				X			X						X
<b>Nº</b>	<b>DIMENSIONES/ ítems</b>													
	<b>Dificultad en el control</b>													
1	¿Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos?				X					X				X
2	¿Cuándo estoy aburrido me pongo con un videojuego?				X					X				X
3	¿En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento?				X					X				X
4	¿Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos?				X					X				X



Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Terrones Juape Isai    DNI: 43223032

Especialidad del validador (a): Magister en Psicología Educativa

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

31 de mayo del 2023

  
-----  
Firma del experto informante

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**
**Cuestionario: Ansiedad**


Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Afectiva</b>													
01	¿Siento como si me estuviera deshaciendo en pedazos?				X				X					
02	¿Creo que todo está bien? ¿Que no va a pasar nada malo?				X				X					
03	¿Me altero o me angustio fácilmente?				X				X					
04	¿Mis padres nunca me dan un abrazo?				X				X					
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Cognitiva</b>													
01	¿A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar en ridículo?				X			X						
02	¿Antes estuve animado, pero ahora me pregunto si debo continuar?				X			X						
03	¿Sientes que no puedes aprobar y tener éxito en tus estudios?				X				X					
04	¿No lo sé; no llego a entender que estoy haciendo en el colegio?				X				X					
05	¿En la mayoría de clases no participé activamente?				X				X					
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Fisiológica</b>													
01	¿Me tiemblan los brazos y piernas?				X				X					
02	¿Sufro dolores de cabeza, del cuello y de la espalda?				X				X					
03	¿Me siento débil y me canso fácilmente?				X				X					
04	¿Siento que el corazón me late a prisa?				X				X					
05	¿Se me duermen y arquean los dedos de las manos y de los pies?				X				X					

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Isai Terrones Juape      DNI: 43223032

Especialidad del validador (a): Magister en Psicología Educativa

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

31 de mayo del 2023

  
-----  
Firma del experto informante

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	TERRONES JUAPE
Nombre	ISAÍ
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Número de Documento de Identidad	43223032

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
Rector	ORBEGOSO VENEGAS BRIJALDO SIGIFREDO
Secretario General	SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Decano	MOYA RONDO RAFAEL MARTIN

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA
Fecha de Expedición	03/12/2014
Resolución/Acta	1168-2014-UCV
Diploma	A1963502
Fecha Matricula	Sin información (****)
Fecha Egreso	Sin información (****)

Fecha de emisión de la constancia:  
24 de Junio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0001340325

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Módulo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 24/06/2023 09:36:03-0580

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(\*\*\*\*) La falta de información de este campo, no induce por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3830, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.



1	¿Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos?				x					x			x	
2	¿Cuándo estoy aburrido me pongo con un videojuego?	x								x			x	¿Cuándo estoy aburrido, busco divertirme con un videojuego?
3	¿En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento?	x								x			x	¿En cuanto tengo un poco de tiempo, me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento?
4	¿Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos?	x								x			x	¿Lo primero que hago cuando llego a casa, después de clase o el trabajo, es ponerme a jugar con mis videojuegos?

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Considerar las observaciones dadas

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. VARGAS PÉREZ NORMA HAYDEÉ..... DNI: 43952981.

Especialidad del validador (a): Dedicación a la docencia universitaria, experiencia como asesora de instrumentos psicométricos como de investigaciones como tesis

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chiclayo de 07 de junio de 2023



-----  
Firma del experto informante

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**  
 Cuestionario: Ansiedad

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Afectiva</b>													
01	¿Siento como si me estuviera <b>deshaciendo</b> en pedazos?				x				x				x	¿Siento como si me estuviera rompiendo en pedazos?
02	¿Creo que todo está bien? ¿Qué no va a pasar nada malo?				x				x				x	¿Creo que todo está bien y que nada malo pasará?
03	¿Me altero o me angustio fácilmente?				x				x				x	
04	¿Mis padres nunca me dan un abrazo?				x				x				x	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Cognitiva</b>													
01	¿A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar en ridículo?				x				x				x	
02	¿Antes estuve animado, pero ahora me pregunto si debo continuar?				x				x				x	
03	¿Sientes que no puedes aprobar y tener éxito en tus estudios?				x				x				x	Considero que debe unificar las preguntas; es decir, plantearlas en primera o tercera persona todas.
04	¿No lo sé; no llego a entender que estoy haciendo en el colegio?				x				x				x	
05	¿En la mayoría de clases no participé activamente?				x				x				x	
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Fisiológica</b>													
01	¿Me tiemblan los brazos y piernas?				x				x				x	
02	¿Sufro dolores de cabeza, del cuello y de la espalda?				x				x				x	
03	¿Me siento débil y me canso fácilmente?				x				x				x	
04	¿Siento que el corazón me late a prisa?				x				x				x	
05	¿Se me duermen y arquean los dedos de las manos y de los pies?				x				x				x	



06	¿Sufro dolores de estómago o indigestión?				X				X			X	
----	---	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	---	--

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ considerar las observaciones dadas \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ ]       Aplicable después de corregir [ x ]       No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador.   DNI: 43952981

Especialidad del validador (a):

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

07 de junio del 2023



-----  
Firma del experto informante



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	VARGAS PEREZ
Nombres	NORMA HAYDEE
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	43952981

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONIO GUILLERMO URRELO S.A.C.
Rector	WILMAN RUIZ VIGO
Secretario General	EDGAR GUTIERREZ PORTAL
Director Escuela De Posgrado	MAX CABANILLAS CASTREJON

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER EN PSICOLOGIA CLINICA MENCION EN PSICOLOGIA DE LA SALUD
Fecha de Expedición	28/05/15
Resolución/Acta	388-2015
Diploma	A01798186
Fecha Matricula	Sin información (****)
Fecha Egreso	Sin información (****)

Fecha de emisión de la constancia:  
24 de Junio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 9001342333

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 24/06/2023 09:44:08-0580

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 062-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(\*\*\*\*) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestro central telefónico: 01 503 3836, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

EXPERTO 04.



MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS  
Cuestionario: Adicción a los videojuegos Free Fire

N°	DIMENSIONES / Ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Abstinencia</b>													
01	¿Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego?				x					x				X
02	¿Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar?				X					X				X
03	¿Cuándo me encuentro mal me refugio en mis videojuegos?				X					X				X
04	¿Cuándo estoy jugando pierdo la noción del tiempo?				x					X				X
	<b>DIMENSIONES / Ítems</b>													
	<b>Abuso y tolerancia</b>													
01	¿Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé?				X					X				X
02	¿Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé?				X					X				X
03	¿Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato?				X					X				X
04	¿Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar)?				X					X				X
05	¿Creo que juego demasiado con los videojuegos?				X					x				x
	<b>DIMENSIONES / Ítems</b>													
	<b>Problemas asociados a los videojuegos</b>													
01	¿He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC?				X					X				X
02	¿He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas?				X					X				X
03	¿Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos?				X					X				X
	<b>DIMENSIONES/ ítems</b>													
	<b>Dificultad en el control</b>													
1	¿Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos?				x					x				X
2	¿Cuándo estoy aburrido me pongo con un videojuego?				X					X				x
3	¿En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento?				X					x				X
4	¿Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos?				x					X				x

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Catherine Ivon Céspedes Chuzón      DNI: 46453182

Especialidad del validador (a):

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chiclayo 11 de junio del 2023

  
-----  
Firma del experto informante

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**  
**Cuestionario: Ansiedad**

N°	DIMENSIONES / Ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
	<b>Afectiva</b>														
01	¿Siento como si me estuviera deshaciendo en pedazos?				x				X					X	¿Me siento como si fuera a partirme en pedazos?
02	¿Creo que todo está bien? ¿Que no va a pasar nada malo?				x				X					X	
03	¿Me altero o me angustio fácilmente?				x				X					X	
04	¿Mis padres nunca me dan un abrazo?				x				X					X	
	<b>N° DIMENSIONES / Ítems</b>														
	<b>Cognitiva</b>														
01	¿A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar en ridículo?				X				X					X	
02	¿Antes estuve animado, pero ahora me pregunto si debo continuar?				X				X					X	
03	¿Sientes que no puedes aprobar y tener éxito en tus estudios?				X				X					X	
04	¿No lo sé; no llego a entender que estoy haciendo en el colegio?				X				X					X	
05	¿En la mayoría de clases no participé activamente?				X				x					X	
	<b>N° DIMENSIONES / Ítems</b>														
	<b>Fisiológica</b>														
01	¿Me tiemblan los brazos y piernas?				X				X					X	
02	¿Sufro dolores de cabeza, del cuello y de la espalda?				X				X					X	
03	¿Me siento débil y me canso fácilmente?				X				X					X	
04	¿Siento que el corazón me late a prisa?				X				X					X	¿Siento que el corazón me late muy rápido?
05	¿Se me duermen y arquean los dedos de las manos y de los pies?				X				X					X	

06	¿Sufro dolores de estómago o indigestión?				X			X			X
----	---	--	--	--	---	--	--	---	--	--	---

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ]      Aplicable después de corregir [ x ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Catherine Ivon Céspedes Chuzón      DNI: 46453182

Especialidad del validador (a):

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chiclayo 11 de junio del 2023

  
 \_\_\_\_\_  
**Firma del experto informante**



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CÉSPEDES CHUZÓN**  
Nombres **CATHERINE IVON**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **46453182**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
Rectora **OLINDA LUZMILA YIGO VARGAS**  
Secretario General **FREDDY WIDMAR HERNANDEZ RENGIFO**  
Directora **TOMASA VALLEJOS SOSA**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**  
Fecha de Expedición **09/04/21**  
Resolución/Acta **155-2021-CU**  
Diploma **UNPRG-EPG-2021-0100**  
Fecha Matricula **23/02/2015**  
Fecha Egreso **13/03/2016**

Fecha de emisión de la constancia:  
**24 de Junio de 2023**



CÓDIGO VIRTUAL 0001342342

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
**EJECUTIVO**

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 04/06/2023 09:53:18-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## EXPERTO 05



MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS  
Cuestionario: Adicción a los videojuegos Free Fire

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Abstinencia</b>													
01	¿Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego?				x				x				x	
02	¿Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar?				x				x				x	
03	¿Cuándo me encuentro mal me refugio en mis videojuegos?				x				x				x	
04	¿Cuándo estoy jugando pierdo la noción del tiempo?				x				x				x	
	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Abuso y tolerancia</b>													
01	¿Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé?				x				x				x	
02	¿Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé?				x				x				x	
03	¿Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato?				x				x				x	
04	¿Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar)?				x				x				x	
05	¿Creo que juego demasiado con los videojuegos?				x				x				x	
	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Problemas asociados a los videojuegos</b>													
01	¿He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC?				x				x				x	
02	¿He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas?				x				x				x	
03	¿Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos?				x				x				x	
	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Dificultad en el control</b>				x				x				x	
1	¿Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a mi familia o amigos?				x				x				x	
2	¿Cuándo estoy aburrido me pongo con un videojuego?				x				x				x	¿Cuándo estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego?
3	¿En cuánto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque sólo sea un momento?				x				x				x	¿En cuánto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar con un





**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**  
**Cuestionario: Ansiedad**

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Afectiva</b>													
01	¿Siento como si me estuviera deshaciendo en pedazos?				x				x					x
02	¿Creo que todo está bien? ¿Que no va a pasar nada malo?													¿Creo que todo está bien, que no va a pasar nada malo?
03	¿Me altero o me angustio fácilmente?				x				x					x
04	¿Mis padres nunca me dan un abrazo?				x				x					x
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Cognitiva</b>													
01	¿A veces evito hacer preguntas por miedo a quedar en ridículo?				x				x					x
02	¿Antes estuve animado, pero ahora me pregunto si debo continuar?				x				x					x
03	¿Sientes que no puedes aprobar y tener éxito en tus estudios?				x				x					x
04	¿No lo sé; no llego a entender que estoy haciendo en el colegio?				x				x					x
05	¿En la mayoría de clases no participé activamente?				x				x					x
<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Fisiológica</b>													
01	¿Me tiemblan los brazos y piernas?				x				x					x
02	¿Sufro dolores de cabeza, del cuello y de la espalda?				x				x					x
03	¿Me siento débil y me canso fácilmente?				x				x					x
04	¿Siento que el corazón me late a prisa?				x				x					x
05	¿Se me duermen y arquean los dedos de las manos y de los pies?				x				x					x
06	¿Sufro dolores de estómago o indigestión?				x				x					x

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (preclarar si hay suficiencia): Hay suficiencia para aplicar el instrumento.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ x ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Jesús Gabriela Torres Vásquez      DNI: 45127404

Especialidad del validador (a): Magister en Psicología Educativa.

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Chiclayo 14 de junio del 2023



-----  
Firma del experto informante



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **TORRES VASQUEZ**  
Nombres **JESUS GABRIELA**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **45127464**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**  
Rector **TANTALEAN RODRIGUEZ JEANNETTE CECILIA**  
Secretario General **LÓMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**  
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
Fecha de Expedición **11/04/22**  
Resolución/Acta **0169-2022-UCV**  
Diploma **652-156638**  
Fecha Matricula **31/05/2020**  
Fecha Egreso **31/01/2022**

Fecha de emisión de la constancia:  
24 de Junio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 9001342348

**ROLANDO RUIZ LLATANCE**  
EJECUTIVO  
Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Idioma: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 24/06/2023 09:20:58-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## PRUEBA DE VALIDEZ DE AIKEN

Los resultados del juicio de los cinco expertos, que evaluaron el Cuestionario de Adición al Videojuego Free Fire han sido procesados a través del estadístico de V de Aíken, de esta manera, a continuación de indican cada uno de los componentes.

### Validez de contenido en coherencia

La totalidad de los ítems que pertenecen a este componente, presentan índices de acuerdo (IA) entre 0.60 a 1.00 y ( $p < .05$ ), lo cual indica que dichos ítems son considerados válidos y tienen relación lógica con lo que se está midiendo

Coefficiente de Aiken para la validez de contenido en coherencia de los ítems del Cuestionario Adición al Videojuego Free Fire y cuestionario ansiedad.

Item	V	Sig.(p)	I.A
P1	1	.032**	1.00
P2	1	.032**	1.00
P3	1	.032**	1.00
P4	1	.032**	1.00
P5	1	.032**	1.00
P6	1	.032**	1.00
P7	1	.032**	1.00
P8	1	.032**	1.00
P9	1	.032**	1.00
P10	1	.032**	1.00
P11	1	.032**	1.00
P12	0.89	.032**	1.00
P13	1	.032**	1.00
P14	1	.032**	1.00
P15	1	.032**	1.00
P1	1	.032**	1.00

P2	0.68	.032**	1.00
P3	1	.032**	1.00
P4	1	.032**	1.00
P5	1	.032**	1.00
P6	1	.032**	1.00
P8	1	.032**	1.00
P9	0.89	.032**	1.00
P10	1	.032**	1.00
P11	1	.032**	1.00
P12	1	.032**	1.00
P13	1	.032**	1.00

### Validez de contenido en claridad

Por otro lado, en cuanto a la claridad la mayor parte de los ítems evidencian semántica y sintaxis adecuada al 100%, logrando un índice de acuerdo de 0.68 y ( $p < .05$ ) lo cual indica que los ítems son válidos.

### Coefficiente de Aiken para la validez de contenido en claridad de los ítems del Cuestionario Adición al Videojuego Free Fire y cuestionario ansiedad.

Item	V	Sig.(p)	I.A
P1	1	.032**	1.00
P2	1	.032**	1.00
P3	0.68	.032**	1.00
P4	1	.032**	1.00
P5	1	.032**	1.00
P6	1	.032**	1.00

---

P7	1	.032**	1.00
P8	1	.032**	0.60
P9	1	.032**	1.00
P10	1	.032**	1.00
P11	1	.032**	1.00
P12	1	.032**	1.00
P13	1	.032**	1.00
P14	1	.032**	1.00
P15	1	.032**	1.00
P1	1	.032**	1.00
P2	0.68	.032**	1.00
P3	1	.032**	1.00
P4	1	.032**	0.60
P5	1	.032**	1.00
P6	1	.032**	1.00
P8	1	.032**	1.00
P9	0.89	.032**	1.00
P10	1	.032**	1.00
P11	1	.032**	1.00
P12	1	.032**	1.00
P13	1	.032**	0.60

---

### Validez de contenido en relevancia

En cuanto a la relevancia, veintiocho ítems contaron con concordancia en la apreciación de los 5 jueces con valores entre 0.67 y 1.00; criterio que nos refiere que estos ítems son importantes y deben ser incluidos en el Cuestionario

### Coeficiente de Aiken para la validez de contenido en relevancia de los ítems del Cuestionario Adición al Videojuego Free Fire y cuestionario ansiedad

Item	V	Sig.(p)	I.A
P1	1	.032**	1.00
P2	1	.032**	1.00
P3	1	.032**	1.00
P4	1	.032**	1.00
P5	1	.032**	1.00
P6	1	.032**	1.00
P7	1	.032**	1.00
P8	1	.032**	1.00
P9	1	.032**	1.00
P10	1	.032**	1.00
P11	1	.032**	1.00
P12	0.67	.032**	1.00
P13	1	.032**	1.00
P14	1	.032**	1.00
P15	1	.032**	1.00
P1	1	.032**	1.00
P2	0.67	.032**	1.00
P3	1	.032**	1.00
P4	1	.032**	0.60



P5	1	.032**	1.00
P6	1	.032**	1.00
P8	1	.032**	1.00
P9	0.67	.032**	1.00
P10	1	.032**	1.00
P11	1	.032**	1.00
P12	1	.032**	1.00
P13	1	.032**	0.60

### Confiabilidad de los instrumentos

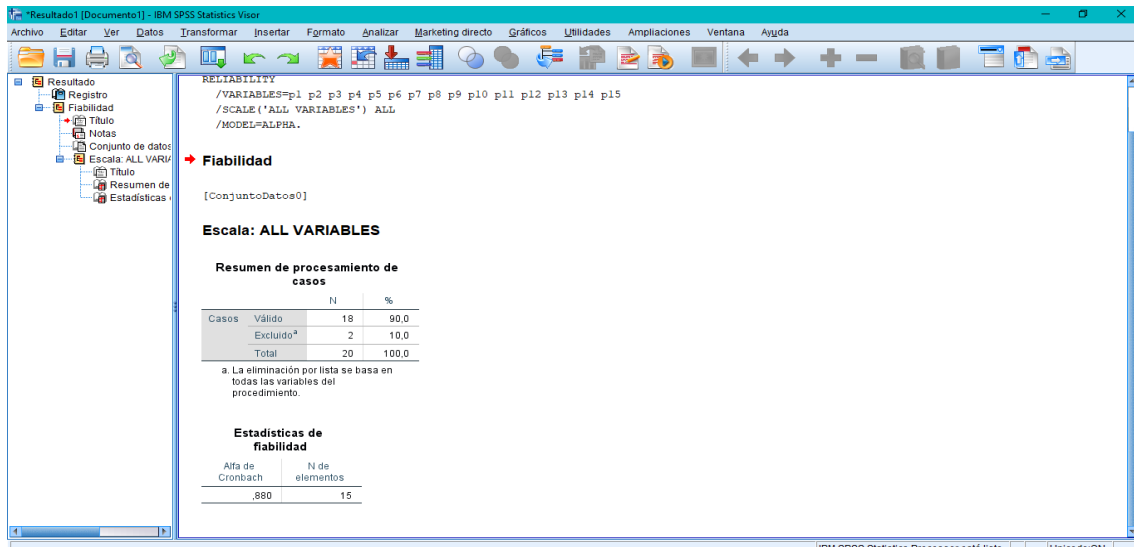
Variable: Adicción al videojuego Free Fire

#### Alfa de combrach

**Tabla 1** *Estadísticas de fiabilidad*

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,880	,881	15

Con respecto a la tabla 1, los resultados obtenidos referentes a la variable de la investigación estudiada, el coeficiente de confiabilidad de las 15 preguntas perteneciente al cuestionario fue de 0.880 al ser mayor de 0.80, se validó el instrumento del cuestionario por ser de muy alta confiabilidad.



## Prueba piloto

### Prueba de normalidad:

- a) El nivel de significancia límite es 5% ó 0,05;
- b) Si  $p > 0,05$  = Distribución normal (paramétrica) y
- c) Si  $p < 0,05$  = distribución no paramétrica.

**Tabla 2** Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Adicción al videojuego Free Fire	,242	20	,006
a. Corrección de significación de Lilliefors			

En la tabla 2, la prueba de normalidad para la variable: Adicción al videojuego Free Fire, se procesó los datos obtenidos de la variable, según el grado de libertad es  $52 > 50$ , por lo tanto, se usará el estadístico de Kolmogorov-Smirnova, por consiguiente, el valor de significancia es de 0.000 y  $0.006 < 0.05$ , en consecuencia, la hipótesis se trabajará con una distribución no paramétrica.

Variable: ansiedad

## Alfa de combrach

**Tabla 1 Estadísticas de fiabilidad**

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,871	,872	13

Con respecto a la tabla 1, los resultados obtenidos referentes a la variable de la investigación estudiada, el coeficiente de confiabilidad de las 15 preguntas perteneciente al cuestionario de Ansiedad fue de 0.871 al ser mayor de 0.80, se validó el instrumento del cuestionario por ser de muy alta confiabilidad.

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Processor interface. The main window displays the following information:

- RELIABILITY**  
/VARIABLES=p1a p2a p3a p4a p5a p6a p7a p8a p9a p10a p11a p12a p13a  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
- Fiabilidad**  
Escala: ALL VARIABLES
- Resumen de procesamiento de casos**

Casos	Válido	N	%
		18	90,0
	Excluido <sup>a</sup>	2	10,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.
- Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,871	13

The status bar at the bottom indicates: IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON | H: 116, W: 205 pt.

## Prueba piloto

### Prueba de normalidad:

- a) El nivel de significancia límite es 5% ó 0,05;
- b) Si  $p > 0,05$  = Distribución normal (paramétrica) y
- c) Si  $p < 0,05$  = distribución no paramétrica.

**Tabla 2**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Ansiedad	,248	20	,006

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Software SPSS Versión 24.

En la tabla 2, la prueba de normalidad para la variable: Ansiedad, se procesó los datos obtenidos de la variable, según el grado de libertad es  $52 > 50$ , por lo tanto, se usará el estadístico de Kolmogorov-Smirnova, por consiguiente, el valor de significancia es de 0.000 y  $0.006 < 0.05$ , en consecuencia, la hipótesis se trabajará con una distribución no paramétrica.

## ALFA DE CROMBACH DE AMBAS VARIABLES CORRELACIÓN

Alfa de combrach

**Tabla 1 Estadísticas de fiabilidad**

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,893	,894	2

Con respecto a la tabla 1, los resultados obtenidos referentes a ambas variables de la investigación estudiada, el coeficiente de confiabilidad de las 30 preguntas pertenecientes en ambos cuestionarios fue de 0.893 al ser mayor de 0.80, se validó el instrumento el cuestionario por ser de muy alta confiabilidad.

The screenshot displays the IBM SPSS Statistics Processor interface. The main window shows the following content:

```
RELIABILITY
/VARIABLES=V1 V2
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
```

**Fiabilidad**

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

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

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

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,893	2

The status bar at the bottom indicates "IBM SPSS Statistics Processor está listo" and "Unicode:ON".

## Prueba piloto

### Prueba de normalidad:

- a) El nivel de significancia límite es 5% ó 0,05;
- b) Si  $p > 0,05$  = Distribución normal (paramétrica) y
- c) Si  $p < 0,05$  = distribución no paramétrica.

**Tabla 2** Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1: Adicción al videojuego Free Fire	,274	7	,005
Variable 2: Ansiedad	,265	7	,005

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 2, la prueba de normalidad para las variables: Adicción al videojuego Free Fire y Ansiedad, se procesó los datos obtenidos de ambas variables, según el grado de libertad es  $52 > 50$ , por lo tanto, se usará el estadístico de Kolmogorov-Smirnova, por consiguiente, el valor de significancia es de 0.000 y  $0.005 < 0.05$ , en consecuencia, la hipótesis se trabajará con una distribución no paramétrica. Por lo tanto, se utilizó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman para determinar la prueba de hipótesis y verificar si la variable1 tienen relación o no.

## ANEXO 4:

Matriz de consistencia del “Adicción al videojuego Free Fire y ansiedad en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo”

---

**TÍTULO: “Adicción al videojuego Free Fire y ansiedad en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo”**

---

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES
¿Qué relación existe entre la adicción al videojuego Free Fire y la ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo, 2023?	Determinar la relación entre adicción del videojuego Free Fire y ansiedad en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo	Adicción al videojuego Free Fire	Dimensión Abstinencia Dimensión Abuso y tolerancia Dimensión Problemas asociados a los videojuegos
<b>PROBLEMA ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>		Dimensión Dificultad en el control
¿Qué relación existe entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva?	<b>OE1</b> Establecer la relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión afectiva.		Dimensión afectiva
¿Qué relación existe entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva?	<b>OE2</b> Establecer la relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión cognitiva.	Ansiedad	Dimensión cognitiva
¿Qué relación existe entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica en los estudiantes?	<b>OE3</b> Establecer la relación entre adicción del videojuego Free Fire y la dimensión fisiológica en los estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo.		Dimensión fisiológica

---

## Anexo 5. Resultados.

### 5.1. Base de datos:

N°	Adicción al videojuego Free Fire												N°	La Ansiedad																		
	Dimensiones Abstinencia				Dimensiones abuso y tolerancia				Problemas asociados a los videojuegos					Dificultad en el control				Dimensión afectiva			Dimensión cognitiva			Dimensión fisiológica								
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3			
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1			
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2			
4	1	2			1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1			4	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	3		
5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1			5	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1			
6	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	1		
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2		
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	3		
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1		
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1			11	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1		
12	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	3	1	3	2	3	2	2	2	1	3	1	1
13	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	13	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
15	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	15	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	
16	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1			17	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
19	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	19	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	
20	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1			20	1	1	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2
22	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1			22	1	3	2	3	1	1	3	1	1	1	2	1	1
23	1		2	1		1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	23	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2
24	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	24	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2
25	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	25	1	2	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1
26	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	26	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1
27	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	27	2	2	2	3	1	1	2	1	2	1	3	3	3
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2
29	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	29	1	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	2	1
30	3	1	3	3	2	1	2	2	1	2	3	1	2	2	2	3	1	2	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1
31	2	1	1	3	2	1	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	31	2	1	2	2	1	2	1	1	2	3	3	2	3
32	3	3	1	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	1			32	2	2	3	1	3	1	1	1	3	2	3	3	2	2
33	3	1	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	1			33	2	3	3	3	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1
34	2	3	1	1	2	1	3	3	2	2	1	3	1	2	2			34	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3
35	1	1	2	1	1	1	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	35	2	2	2	2	3	1	3	1	2	1	1	1	3
36	3	2	2	3	3	3	1	1	1	1	3	1	2	2	3			36	1	2	2	3	2	1	1	3	1	2	2	1	3	3
37	2	1	3	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	37	3	3	1	2	3	2	1	1	2	2	1	2	1
38	3	1	1	3	3	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	38	2	3	3	1	3	1	2	1	2	2	3	1	1
39	3	2	1	1	2	1	1	1	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	39	3	2	2	3	3	2	3	3	1	1	3	2	2
40	1	1	3	2	3	2	3	3	1	2	1	1	1	3	3	1	1	1	40	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2
41	1	2	1	2	1	3	2	2	2	3	1	3	2	1	1			41	3	2	3	1	2	1	2	1	3	1	3	3	1	1
42	1	2	3	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2	2			42	3	1	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	2
43	2	2	3	3	3	3	1	1	2	1	3	1	3	3	2			43	2	2	2	1	1	1	2	1	2	3	3	3	1	1
44	1	1	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	3			44	3	2	2	2	3	1	2	2	2	1	3	2	3
45	3	2	2	2	1	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	45	1	2	3	3	1	1	2	1	2	3	3	1	1
46	3	3	1	2	3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1			46	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
47	1	1	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	3			47	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1
48	2	3	1	1	3	1	2	2	1	1	1	2	2	3	2			48	3	3	1	1	2	3	3	1	3	2	3	2	2	2
49	1	1	3	1	2	2	2	3	2	1	1	2	3	2	1			49	2	1	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	2
50	3	1	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	3			50	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	3
51	3	2	2	1	2	1	3	3	1	2	1	3	1	2	2			51	1	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	2	3	3
52	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3			52	3	2	3	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	3
53	1	1	1	1	3	1	2	2	2	3	1	1	1	1	3			53	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3
54	3	1	3	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	3	3			54	3	2	2	2	1	3	3	3	1	3	2	1	2	2
55	1	3	1	3	2	1	1	2	2	2	1	3	1	1	3			55	1	2	1	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
56	2	2	2	1	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3			56	1	2	1	2	1	2	3	3	3	1	1	3	2	2
57	2	2	1	2	3	2	3	1	1	3	3	3	2	3	2			57	2	3	1	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2
58	2	2	3	1	3	1	2	1	3	1	3	1	1	3	2			58	2	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	2	3	3
59	2	3	2	2	1	1	3	1	3	2	1	3	3	1	3			59	2	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	3	3	3
60	1	1	3	3	2	3	1	2	2	1	3	3	1	2	1			60	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1	3	3	3	3
61	2	2	2	3	1	1	1	3	3	1	3	2	2	1	2			61	2</													





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, RAMOS DE LA CRUZ MANUEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Adicción al videojuego Free Fire y ansiedad en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo", cuyo autor es PEREZ SOLIS CINTHYA ROSIBEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 26 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
RAMOS DE LA CRUZ MANUEL <b>DNI:</b> 17570208 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9568-2443	Firmado electrónicamente por: RDELACRUZMA el 03-08-2023 15:40:38

Código documento Trilce: TRI - 0621947