



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores en

Lima Metropolitana, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTOR:

Cordova Flores, Bill Dany (orcid.org/0000-0003-1041-0305)

ASESOR:

Dr. Garcia Garcia, Eddy Eugenio (orcid.org/0000-0003-3267-6980)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mi menor hijo quien ha sido el principal motivo para lograr cumplir mis metas y objetivos a nivel académico y personal.

Agradecimiento

A mi familia por apoyarme en todo momento y ser parte también de esta travesía de mi vida universitaria. A nuestro docente Eddy García G. por la orientación brindada en el desarrollo de este proyecto de investigación.

Índice de contenidos

	Pág.
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	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	13
3.3 Población, muestra y muestreo	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datosTécnicas	15
3.5 Procedimientos	17
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	33
ANEXOS	44

Índice de tablas

	Pág.	
Tabla 1	Relación entre Inteligencia Emocional e Impulsividad	25
Tabla 2	Relación entre Inteligencia Emocional y Urgencia Negativa	26
Tabla 3	Relación entre Inteligencia Emocional y Falta de Premeditación	27
Tabla 4	Relación entre Inteligencia Emocional y Búsqueda de Sensaciones	28
Tabla 5	Relación entre Inteligencia Emocional y la Falta de Perseverancia	29
Tabla 6	Relación entre Inteligencia Emocional y la Urgencia Positiva	30

Resumen

El objetivo de este trabajo de investigación es indicar si existe relación entre la Inteligencia Emocional e Impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023. El estudio es de diseño no experimental de tipo correlacional, conformada por 388 videojugadores de 18 a 40 años de edad. Para ello se utilizaron los instrumentos de Trait Meta Mood Scale (TMMS-24) para medir inteligencia emocional e Impulsive Behavior Scale UPPS-P que permite medir los niveles de impulsividad. Los resultados indicaron que existe una relación inversa y baja ($\rho = -.333$) con un p valor de .001 entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores, así mismo, la relación entre la inteligencia emocional y las dimensiones urgencia positiva y urgencia negativa presentaron una relación inversa y baja, mientras que, frente a las dimensiones falta de premeditación, búsqueda de sensaciones y falta de perseverancia la relación que se presentaron fue inversa y muy baja. Se concluye que existe una relación entre las variables estudiadas, sin embargo, al ser esta relación mínima se podría indicar que los niveles de impulsividad que presenta la población estarían determinados por otros factores.

Palabras clave: inteligencia emocional, impulsividad, decisiones, videojugadores.

Abstract

The objective of this research work is to indicate if there is a relationship between Emotional Intelligence and Impulsivity in video gamers in Metropolitan Lima, 2023. The study is a non-experimental design of correlational type, conformed by 388 video gamers from 18 to 40 years old. The Trait Meta Mood Scale (TMMS-24) was used to measure emotional intelligence and the Impulsive Behavior Scale UPPS-P to measure impulsivity levels. The results indicated that there is an inverse and low relationship ($\rho = -.333$) with a p value of .001 between emotional intelligence and impulsivity in video gamers, likewise, the relationship between emotional intelligence and the dimensions positive urgency and negative urgency presented an inverse and low relationship, while the relationship with the dimensions lack of premeditation, sensation seeking and lack of perseverance was inverse and very low. It is concluded that there is a relationship between the variables studied; however, since this relationship is minimal, it could indicate that the levels of impulsivity presented by the population are determined by other factors.

Keywords: emotional intelligence, impulsivity, decisions, video gamers.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la pandemia ha motivado que la población mundial pueda hacer un mayor uso de la tecnología, siendo esta necesidad la que motiva el desarrollo de diversas emociones y comportamientos adaptados al distanciamiento social por el COVID-19 (United Nations Children's Fund, 2021).

A nivel internacional el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, (2019) menciona que más del 20% de la población adolescente a nivel mundial sufre de diversos trastornos mentales, siendo la población de jóvenes de entre 15 a 19 años el suicidio como primera causa de fallecimiento, donde el 15% de esta población se ha planteado el suicidio como medio de escape, esto es debido a que existen de diversos programas que ayudan a gestionar las emociones son difíciles de acceder. Así mismo, la Organización Panamericana de la salud (OPS, 2022), indican que en la región de América se presentaron un promedio de 98,000 suicidios por año entre el 2015 y 2019; donde el 79% son de sexo masculino de entre 45 a 59 años, las causas de estos suicidios se producen muchas veces de forma impulsiva cuyos motivos en su mayoría suelen ser crisis económicas, pérdidas familiares entre otras.

Al nivel nacional, el Instituto Nacional de Estadística e informática (INEI, 2019) refiere que en el año 2018 se mostraron cifras alarmantes en los índices de violencia de género en la familia, donde se presentaron 222,376 denuncias a nivel nacional siendo Lima el lugar donde se presentaron la mayoría de estos casos mostrando un 34% del total de denuncias. Por otro lado, los casos de violencia sexual a nivel nacional en ese mismo año fueron 7789 denuncias donde el departamento de Lima presento el 32.6% de este tipo de acusaciones.

Ministerio de Salud (MINSa, 2021), indica que debido a la coyuntura actual (COVID 19) los jóvenes de entre 12 a 17 años presentan algún problema relacionado a su salud mental o emocional. Este problema es producto de las relaciones deterioradas que existen entre padres e hijos, la falta de atención ha hecho que un 29.6% de adolescentes presenten riesgo de presentar una dificultad.

En la actualidad se evidencian elevados índices de violencia dentro de nuestra sociedad por lo que se propuso incorporar dentro de la malla curricular materias relacionadas a la inteligencia emocional (IE), debido a que se ha presentado casos de diversos tipos de violencia dentro de las instituciones educativas, de esta forma se busca prevenir situaciones violentas que puedan presentarse en la edad adulta, por lo que a través del proyecto de Ley N.- 3523/2018-CR propuesto por congresista Gonzales (2018) el cual fue aprobado por el congreso en mayo del 2019, donde se busca modificar la ley general de educación planteada por la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - SUNEDU.

Por otro lado, se ha evidenciado que los centros comunitarios registran atenciones por problemas de control de impulsos y muchas veces están relacionados al uso de sustancias psicoactivas según lo menciona el Informe Defensorial N.- 180 (Defensoría del Pueblo, 2018). Asimismo, la falta de comunicación y estar expuestos a distintos actos de violencia generan en los jóvenes y adultos cambios de conducta en los cuales suelen perder el control de sus impulsos mostrándose desafiantes y violentos (Seguro Social de Salud, 2019).

El planteamiento del problema general está orientado a conocer ¿Cuál es la relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023?

El presente trabajo tiene como justificación teórica, diversos conocimientos teóricos y conceptuales que se hallan hasta la actualidad sobre la Inteligencia emocional e impulsividad la cual presentan un enfoque cognitivo, donde se evidenciaron que existen pocas investigaciones que las relacionan. A nivel social, los datos resultantes servirán como referentes al momento de considerar la importancia dentro de nuestro entorno sobre la inteligencia emocional e impulsividad; luego de identificar la problemática que surge entre la inteligencia emocional e impulsividad, se busca proponer, elaborar y difundir diversos programas orientados a diversos contextos sociales, que brinden estrategias de cómo manejar sus emociones en diversas situaciones que puedan desencadenar comportamientos impulsivos. Por último, a nivel metodológico, se hizo uso de

instrumentos de evaluación psicológica que contó con la validez y confiabilidad esperada, lo cual ayudó a obtener una información más exacta sobre las variables del estudio.

El objetivo general propuesto consiste en determinar la relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023; así mismo, los objetivos específicos buscan conocer la relación entre la inteligencia emocional y la urgencia negativa en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023, Identificar la relación entre la inteligencia emocional y la falta de premeditación en video jugadores de Lima Metropolitana, 2023, conocer la relación entre la inteligencia emocional frente a la búsqueda de sensaciones en video jugadores de Lima Metropolitana, 2023, Identificar la relación entre inteligencia emocional y la falta de perseverancia en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023, y conocer la relación entre la inteligencia emocional y la urgencia positiva en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023.

En cuanto a la hipótesis general se propone que existe relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Entre los estudios internacionales revisados, García (2019) efectuó un estudio donde el propósito fue identificar la relación entre la ansiedad e impulsividad en cadetes de San Luis, Argentina. La investigación fue descriptiva correlacional y se constituyó por 58 individuos de ambos sexos. El resultado de la investigación indicó que existe una correlación directa y moderada relacionada a la impulsividad y la agresión física ($Rho = .504$), y entre impulsividad e ira ($Rho = .432$). Concluyendo que los participantes de la investigación carecen de capacidad para reflexionar ante circunstancias que pueden enfrentar en su entorno, lo cual los obliga a reaccionar con comportamientos poco asertivos.

Gómez et al. (2017), efectuaron una investigación cuyo propósito fue el de definir la relación entre el riesgo y la ideación suicida respecto de la impulsividad y la depresión en adolescentes. El diseño es no experimental de tipo transversal. Representado por 179 escolares de entre 14 y 17 años. Los resultados mostraron una correlación directa y baja entre la variable depresión y la impulsividad ($\rho = .339$) en los evaluados. Donde se concluye que al existir una relación directa entre la depresión y la impulsividad, el riesgo e ideación suicida son mayores en los adolescentes.

En un estudio realizado por Jiménez et al. (2021), el objetivo principal fue el relacionar la inteligencia emocional y las estrategias de afrontamiento en mujeres víctimas del conflicto armado. El diseño de investigación fue no experimental, de tipo correlacional. La muestra se representó por 151 mujeres con una edad promedio de 35 años. Los resultados indicaron una correlación positiva al relacionar las dimensiones de inteligencia emocional con las estrategias de afrontamiento, donde la dimensión reparación emocional muestra resultados significativos frente a búsqueda de apoyo ($\rho = .337$). Finalmente se concluye que las participantes muestran una adecuada inteligencia emocional lo que permite que se desarrollen diversas estrategias de afrontamiento.

Por otro lado, Castillo et al. (2021) refieren en su estudio como finalidad buscar una relación entre la dependencia a los dispositivos digitales y la

impulsividad en alumnos universitarios. El diseño no fue experimental, conformado por 2,533 alumnos de la universidad nacional de Chimborazo. Se evidenció una relación directa moderada entre la impulsividad y la dependencia del dispositivo móvil ($Rho = .470$). Se concluyó que, si bien es cierto que los dispositivos móviles son una necesidad en nuestra actualidad, el mal uso de estos dispositivos ha generado que exista una dependencia o adicción como una respuesta impulsiva.

Por otro lado, Tabares et al. (2020), en su estudio buscaron relacionar el riesgo suicida con la inteligencia emocional y autoestima en universitarios. El tipo de estudio fue no experimental, de tipo correlacional y corte transversal. Los participantes fueron 1414 estudiantes universitarios de entre 16 a 30 años. Los resultados de la muestra indicaron la existencia de una relación negativa y baja entre riesgo suicida e inteligencia emocional ($p < .001$) ($Rho = -.291$). Se concluye que, el mantener adecuados niveles de autoestima, autocontrol e inteligencia emocional previenen las conductas del riesgo suicida; sin embargo, el tener una inadecuada atención emocional y un autodesprecio son factores de riesgo para las conductas suicidas.

Ortiz y Verastegui (2023) en su estudio de investigación presentaron como objetivo el determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la impulsividad en estudiantes; la investigación tubo un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, la población la conformaron 403 alumnos de entre las edades de 14 a 18 años, Los resultados evidenciaron una se correlación negativa inversa baja entre la dependencia a videojuegos y la impulsividad ($\rho = -.109$, $p < .05$). Finalmente se concluye que los alumnos que presentan dependencia a los videojuegos muestran una menor impulsividad.

Álvarez et al. (2022) en un estudio elaborado tuvieron como finalidad establecer la relación entre el uso problemático de videojuegos, la impulsividad e inteligencia emocional. Conformada por 258 evaluados. Los resultados señalaron una relación baja y directa entre el uso problemático de videojuegos con la impulsividad ($r = .390$; $\text{sig.} = .000$). Por lo que se concluye que el dedicarse mucho tiempo a los videojuegos afectaría de forma considerable al control de impulsos y a la inteligencia emocional.

Aponte-Zurita, y Moreta-Herrera (2023), en su trabajo de investigación tuvieron como finalidad identificar la influencia de la impulsividad con la práctica del consumo de alcohol y los problemas asociados en adolescentes del Ecuador, así como las diferencias de género. De enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo, comparativo, correlacional, explicativo y transversal. Los participantes fueron 770 adolescentes entre 12 y 18 años de diversas instituciones de educación secundaria. Los resultados hallados mostraron una correlación directa y moderada entre la impulsividad y el consumo de alcohol ($p < .05$; $\rho = .593$). Por lo que se concluye que la impulsividad en los adolescentes sería un indicador significativo frente a las prácticas de consumo de alcohol.

Entre los estudios nacionales podemos mencionar a Idrogo y Asenjo (2021) desarrollaron una investigación con el propósito de relacionar la inteligencia emocional y el rendimiento académico en alumnos de ambos sexos de una universidad de Chota. El estudio es de tipo correlacional y la muestra fue de 325 estudiantes universitarios de diversas facultades. El resultado detalla una relación directa y débil entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico en los universitarios de diversas facultades ($Rho = .112$). Con lo cual se concluyó que los alumnos que tienen un control de su inteligencia emocional tienden a poder contar con diversos recursos para lidiar con aspectos negativos que podrían afectar su rendimiento académico.

Del mismo modo, Frisancho et al. (2020) en su investigación, consideraron como finalidad establecer la relación entre empatía, tolerancia e inteligencia emocional en diversos alumnos de una universidad nacional. El estudio es descriptivo correlacional y contó con la participación de 181 estudiantes de la facultad de educación de la universidad Nacional Mayor de San Marcos. El resultado obtenido indica que hay una relación directa y débil entre la inteligencia emocional y la empatía ($Rho = .230$). Concluyendo que al fomentar o entrenar nuestra inteligencia emocional implica cierto cambio en nuestra empatía.

Challco y Guzmán (2018), en su investigación tuvieron como propósito establecer si presenta una relación entre los que hacen uso de videojuegos y las habilidades sociales. El estudio es un diseño no experimental correlacional. Estuvo

representado por 606 alumnos de la profesión de ingeniería de la universidad Nacional de San Agustín. Como resultado se mostró una relación inversa y débil entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales ($r=-.139$; $p= .001$) en los alumnos evaluados, Se concluye que un mayor uso de videojuegos no es determinante para un alto o bajo nivel en las habilidades sociales, debido a los videojugadores se encuentran en un nivel medio con respecto a sus relaciones sociales.

Por otro lado, en un estudio realizado por Campos et al. (2019), cuyo objetivo fue establecer la relación entre la adicción a medios sociales e impulsividad en alumnos de secundaria de dos colegios públicos de Lima este. El diseño fue no experimental de tipo correlacional. Este estudio lo conformaron 253 alumnos de nivel secundario de dos centros educativos de Lima este. El resultado señaló la presencia de una relación directa y moderada entre la adicción a los medios sociales y la impulsividad ($\rho = .445$, $p<.05$). Concluyendo que el uso desmedido de las redes sociales genera mayor impulsividad en los que practican esta acción, la intensidad de esta conducta va referida a la intensidad de la adicción.

Abarca et al. (2020), en su investigación relaciona a la inteligencia emocional y el burnout en docentes de educación inicial. El presente estudio es tipo transversal con diseño correlacional. La muestra se conformó por 298 profesoras de educación inicial de entre 23 a 65 años del departamento de Ayacucho. Los resultados revelaron que la existencia de una relación negativa y baja entre el burnout y las dimensiones de la inteligencia emocional, donde en la dimensión uso de las propias emociones se presentó una correlación negativa baja ($p < .05$) ($\rho = -.38$). Se concluye que el mantener una adecuada inteligencia emocional ayuda a afrontar el desgaste laboral de tal modo que se eviten situaciones estresantes.

Esta investigación estuvo respaldada en su primera variable por la teoría de BarOn (2006), su modelo teórico de inteligencia emocional- social. Indica que la inteligencia emocional está compuesta por capacidades personales, interpersonales y emocionales, que influyen en la capacidad de afrontar las exigencias que se presentan en el medio ambiente, de tal modo que el contar con ciertas habilidades ayuda a lograr un éxito en la vida, estableciendo relaciones

cooperativas y constructivas con sus semejantes. Por otro lado, la teoría de Goleman (1995), menciona a la inteligencia emocional como un conjunto de características que los sujetos presentan para poder registrar los sentimientos, tanto propios como la de los demás, de tal modo que se puedan superar las dificultades de manera más fácil.

El modelo teórico base de la primera variable de la investigación, es la inteligencia emocional planteado por Mayer y Salovey (1990), donde se consideran cuatro habilidades básicas fundamentales, donde cada uno es más complejo que otro, debido a que este modelo tiene un enfoque cognitivo, sus procesos incluyen la emoción y la cognición. (Fernández-Berrocal y Extremera, 2005). Estas habilidades son: la percepción emocional, considerada como la capacidad para percibir las emociones propias y la de los demás; la asimilación emocional, donde esta habilidad está orientada al cómo las emociones influyen en la toma de decisiones; la comprensión emocional, siendo la capacidad para identificar el motivo que genera nuestro estado de ánimo, y la regulación emocional, como la capacidad para regular las emociones propias y ajenas, minimizando las emociones negativas y aumentando las positivas. Medina et al. (2021) definen a la inteligencia emocional como un desempeño exitoso en diversas áreas donde se desenvuelve un individuo estando condicionado a una identificación, comprensión, gestión al uso adecuado y asertivo de sus emociones.

Por otro lado, con relación a la dimensión atención emocional se define como; la forma de dirigir la atención a la emoción que se experimenta captando así la información (Hervas, 2011). Para la dimensión Claridad emocional, se define como la habilidad para distinguir las emociones propias (Gohm y Core, 2022). Así mismo para la dimensión regulación emocional; es el analizar la naturaleza de la emoción con el fin de saber responder a ellas, donde se puede presentar un éxito adaptativo o se evidencien dificultades comportamentales (Paredes-Rivera et al., 2021).

Para la variable impulsividad se tuvo como respaldo la teoría bidimensional de la impulsividad propuesta por Dickman (1990), donde refiere que la impulsividades la propensión a reaccionar rápidamente ante diversas situaciones, divide a la

impulsividad en: impulsividad funcional, donde producto de la toma de decisiones rápidas obtiene resultados precisos, efectivos y favorables; en cambio la impulsividad disfuncional se encuentra relacionada a resultados no productivos y a la falta de interés por las diversas opciones que podrían presentarse antes de tomar una decisión. Por otro lado, en la teoría biopsicosocial de la impulsividad propuesta por Barratt et al. (1997), mencionan que la impulsividad es la tendencia a efectuar acciones rápidas en respuesta a estímulos externos e internos, sin medir las consecuencias desfavorables que podrían presentarse. Para lo cual indican que existe factores secundarios que se encuentran relacionados con la toma de decisiones, las cuales son: la impulsividad motora, que es el actuar producto de las emociones del momento; la impulsividad emocional, que es la invasión de pensamientos que dificultan una atención sostenida y la impulsividad por imprevisión, que implica una toma de decisiones rápidas y sin planificación previa.

El modelo teórico base de la segunda variable de esta investigación es el Modelo multidimensional de la impulsividad propuesto por Whiteside y Lynam (2001), basado en un enfoque cognitivo que está conformada por cuatro dimensiones: La urgencia, es reacción producida al actuar precipitadamente con efectos negativos; La búsqueda de sensaciones, es el buscar experiencias, situaciones o actividades nuevas que involucran cierto riesgos; La falta de premeditación, es la capacidad de tomar una decisión sin pensar en los resultados y La falta de perseverancia, implica el mantenerse realizando actividades que consideran aburridas. Posteriormente Lyman et al., (2006) incorporaron una quinta dimensión que fue la Urgencia positiva, que es el actuar de manera apresurada con potentes efectos positivos (Pinter et al., 2021).

Asimismo, estas dimensiones ayudan a entender a la impulsividad desde un punto de vista emocional como cognitivo, por lo que, con relación a la dimensión urgencia negativa, actuar de manera imprudente cuando se experimentan emociones negativas como el miedo, la ira, frustración entre otras (Sangha, & Foti, 2018), así también la urgencia negativa es considerada como un factor de riesgo para las conductas impulsivas (Racine y Martin, 2016). Por otro lado, para la dimensión búsqueda de sensaciones, definida como, el deseo de percibir experiencias y sensaciones nuevas, sin medir los riesgos al obtenerlas (Padros et

al., 2021). Para la dimensión falta de premeditación; es la predisposición a realizar una acción sin considerar los posibles resultados (Zsila et al., 2017). Asimismo para la dimensión falta de perseverancia, se encuentra relacionada a los procesos mentales (Herdoiza-Arroyo y Chóliz, 2019). Por otro lado para la dimensión urgencia positiva, El reaccionar de manera impulsiva cuando se experimentan emociones que producen alguna sensación agradable como el entusiasmo, la satisfacción, alegría, etc. (Candido et al., 2012)

Así mismo, Pérez y Medina (2019), mencionan que el consumo de cannabis se encuentra relacionado a la búsqueda de sensaciones, por lo que los consumidores tienen una predisposición a presentar puntajes elevados en impulsividad. Por otro lado, Estévez et al. (2021) refieren que la regulación de emociones y la impulsividad se encuentran asociadas con el trastorno de juego y uso excesivo de los videojuegos. Donde los individuos que presentaron pequeños problemas de regulación emocional, presentan mayor impulsividad, teniendo en cuenta que existen motivaciones diversas que impulsan a que un videojugador realice esta actividad porque está en busca de sensaciones nuevas y el otro está a modo de evitar problemas.

La impulsividad muchas veces se ha relacionado con los rasgos de la personalidad y con la toma de decisiones. Mayormente las adicciones químicas como no químicas son un factor que se relacionan directamente con esta variable según lo planteado por Álvarez et al. (2022), Hidalgo-Fuentes (2021) Campos et al. (2019). La impulsividad muchas veces se ha identificado como una conducta negativa, sin embargo, no siempre es así, porque se ha demostrado que en el mundo de los emprendedores la impulsividad es necesaria. (Boada-Grau et al., 2021). Flores et al. (2022), señalan que existen factores diversos para que el ser humano reaccione de manera impulsiva ante situaciones que le generan estados emocionales negativos, indicando también que los varones son más propensos a este tipo de reacciones.

Así mismo, la impulsividad está referida a nuestros estados de ánimo, a la falta de procesar información y dar por hecho algunas situaciones de manera apresurada, a las conductas propias de la tercera edad y como de la curiosidad que

el ser humano presenta en el ámbito empresarial. Estas definiciones se ven interferidas por nuestra comunicación intrapersonal (Jáuregui-Lobera y Santiago, 2017; García y Moral, 2018; Velásquez et al., 2019; Gómez et al., 2020; Rodríguez-Orejuela et al., 2020, Galindo et al., 2021; Calleja et al., 2021; Michelini et al., 2021; Montejano, Flores et al., 2022, Sánchez y Dunning, 2022).

Por otro lado, existen autores que indican que la impulsividad se encuentra relacionada estrechamente con las adicciones, donde se diferencian dos grupos; las químicas que son producto del uso de sustancias psicoactivas (marihuana, opioides, alcohol) y las no químicas que son producidas por la diversidad de equipos digitales. Ambos generan las mismas conductas impulsivas. (Romer et al., 2018, Gutiérrez et al., 2018, Azevedo et al., 2018, Campos et al., 2019, Pilatti et al., 2019, Perterka et al., 2019, Castillo et al., 2021, López-Fernández et al., 2021, Jordan et al., 2020, Pilatti et al., 2020, Álvarez et al., 2022, Menéndez et al., 2022).

Méndez et al. (2021) menciona las conductas impulsivas a nivel fisiológico son producto de la dimensión que tiene el cerebelo, indica que, a menor tamaño del cerebelo, mayor es la conducta impulsiva. Por otro lado, Pilatti et al. (2019), Perterka et al. (2019) mencionan que el hambre influye en la conducta impulsiva, debido a que el estómago genera una hormona llamada ghrelina, la cual altera nuestra habilidad de autocontrol y genera conductas impulsivas, que afecta en nuestra toma de decisiones. Así también, Calleja et al. (2021) el practicar alguna actividad física deportiva mejora nuestras funciones ejecutivas, debido a que esta ayuda a generar soluciones y asociar ideas, de esta forma se mejoran los índices de control de la impulsividad.

Por otro lado, Jiménez et al., (2018), mencionan que según la Teoría para el diseño de juegos donde se plantea que, un juego causa cierta atracción cuando presenta dos componentes fundamentales: la ausencia de previsibilidad o capacidad de generar sorpresa o misterio, y la provocación de respuestas afectivas positivas de regocijo y gozo hacen que el individuo pierda la noción del tiempo y el espacio. A lo cual lo segundo podría conllevar a un uso excesivo de los videojuegos, causando problemas adictivos. Así mismo, la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y videojuegos APDEV (2020), menciona que los

videojugadores desarrollan las habilidades relacionadas a la concentración y memoria, debido a que mejora en esta población su tiempo de reacción y la toma de decisiones durante la actividad lúdica que practican.

Melgarejo (2019), menciona que algunos videojugadores sobresalen en las competencias por una constancia y disciplina que se pueden ir adquiriendo, sumado a ello cuentan con ciertas destrezas que facilitan un buen desenvolvimiento en competencias nacionales e internacionales, estas comunidades están en continuo crecimiento, debido a que los jóvenes buscan en la actualidad reconocimiento social junto a las recompensas que traen estas. Por otro lado, Osa (2019) menciona que los videojuegos presentan efectos positivos como negativos a nivel emocional en los adolescentes, estos cambios emocionales pueden producir conductas de riesgo como adicciones, trastornos o ideas irracionales, pero sin embargo existen más efectos positivos. Por ende, muchos de estos juegos han introducido las decisiones morales, en las que al ser jugado en primera persona les hacen sentir como si vivieran una situación real en la cual según la decisión que tomen se traducirán, como emociones positivas las cuales pueden llegar a regular nuestras emociones y mejorar nuestra empatía.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El estudio que se desarrolló es de tipo básico, la finalidad principal de este tipo de estudio es reunir información que ayude a resolver la problemática que se presenta referente a nuestros objetos de estudio (Ñaupas et al., 2019).

Diseño de investigación

El actual estudio se estableció el diseño no experimental por lo que se estudiarán las variables de acuerdo a la situación en la que se están presentando sin la intención de variarlas (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018), debido a que la información recopilada en un único momento se considera usar el tipo transversal. El nivel que se aplicó en la actual investigación es correlacional, donde se buscó relacionar las dos variables de estudio.

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Inteligencia Emocional

Definición conceptual

Es la capacidad para conocer, valorar y manifestar la información emocional con exactitud (Mayer y Salovey, 1997).

Definición operacional

La inteligencia emocional está constituida por tres dimensiones que son: la atención emocional, la claridad emocional y la reparación emocional (Mayer y Salovey, 1997).

Indicadores

Capacidad para regular las emociones, empatía, autoconfianza, escucha activa, expresar emociones adecuadas, comprender estados emocionales y aceptar las emociones percibidas.

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Impulsividad

Definición conceptual

La impulsividad es la predisposición de tomar decisiones apresuradas, actuar sin pensar y al exponerse a conductas de riesgo (Cándido et al., 2012).

Definición operacional

La impulsividad está constituida por cinco dimensiones, estas son: urgencia positiva, urgencia negativa, falta de premeditación, falta de perseverancia y la búsqueda de sensaciones (Cándido et al., 2012).

Indicadores

Toma de decisiones de forma apresurada, no medir riesgos, estados emocionales negativos, frustración, no evaluar las consecuencias, no considerar opciones e irritabilidad.

Escala de medición: Ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

La investigación estuvo conformada por 3,389,310 (INEI, 2022) varones y mujeres entre los 18 a 40 años que habitan en Lima metropolitana. Se considera al conjunto de elementos a estudiar que cumplen con determinadas características (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Criterios de inclusión

Videojugadores que vivan en Lima metropolitana, que actualmente usen algún dispositivo móvil o digital para realizar la acción de juego, así mismo deben de estar dentro de los 18 a 40 años de edad en el momento de la investigación y que acepten la participación en la investigación a través del consentimiento informado.

Criterios de exclusión

Se excluyó a los videojugadores que en la actualidad reciben algún

tratamiento psicológico o psiquiátrico producto de la adicción de los videojuegos, así también aquellos que estén realizando la actividad de jugador relacionado a las apuestas y a los que no estén jugando actualmente ningún videojuego dentro de los últimos seis meses, personas que se hallan dentro de la categoría de edad que cuenten con una discapacidad intelectual.

Muestra

Se consideró la participación de 388 videojugadores que contaron con los principios de inclusión que se plantearon para la actual investigación. La muestra es la delimitación de un grupo de personas con características iguales a la población de una investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Muestreo

El tipo de muestreo fue no probabilístico por conveniencia, que está determinado por el criterio de selección de los integrantes que logren corresponder a la muestra del estudio y que refieran con los principios de inclusión considerados por el evaluador (Ñaupas et al., 2018). Se recurrió al envío de los formularios por medio de las redes sociales, así mismo, se hizo uso de cuestionarios físicos a videojugadores que cumplieran los principios de inclusión.

Unidad de Análisis

El Videojugador es la persona que juega a videojuegos, especialmente de forma habitual, La Real Academia Española (2022).

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica que se consideró para poder obtener datos para las variables de nuestra investigación fue la técnica de la encuesta, la cual se emplea para la recopilación de datos de una muestra para luego ser sistematizadas y manifiestas por medio de tablas e imágenes estadísticas (Arias, 2020).

Definida como el medio que usa el evaluador para poder conseguir

información de un determinado grupo de personas que acceden ser parte de una muestra de estudio (Sánchez et al., 2021).

Instrumentos

Instrumento de la variable 1: Inteligencia Emocional

El instrumento es el Trait Meta Mood Scale (TMMS) creado por Salovey et al. (1995); fue adaptado al español como TMMS-24 por Fernández-Berrocal et al., (2004). Siendo el objetivo medir la expresión, manejo y reconocimiento de nuestras emociones. El Número de ítems en la versión original es de 48 ítems, mientras que en la versión adaptada es de 24 ítems. La administración es forma Individual y grupal, el tiempo es de diez a quince minutos. Esta escala presenta el coeficiente Alfa de Cronbach como resultado un $\alpha = 0.86$ para atención, $\alpha = 0.87$ para claridad y $\alpha = 0.82$ para reparación en la escala original. Por otro lado, las propiedades psicométricas de la versión adaptada señalan que, la consistencia interna es aceptable ($\alpha = .90$ para Atención Emocional; $\alpha = .90$ para Claridad Emocional y $\alpha = .86$ para Reparación Emocional) y la fiabilidad por consistencia interna arroja un coeficiente alfa de 0.97 lo que demuestra que existen puntajes confiables. Así mismo se realizó una prueba piloto la cual arrojó un coeficiente alfa de 0.927 demostrando que existe una confiabilidad; posteriormente Se realizó la validación del instrumento a través de juicio de expertos contando con la colaboración de tres expertos en el área clínica.

Instrumento de la variable 2: Impulsividad

El nombre original del instrumento es Impulsive Behavior Scale UPPS-P creado originalmente por Whiteside, S. P. y Lynam, D. R. (2001); fue adaptado al español por Cándido et al., (2012). El objetivo de este instrumento es conocer el nivel de impulsividad. Originalmente contaba con 56 ítems, pero en la adaptación la cantidad de ítems fue de 20. Su administración es Individual y grupal, en un tiempo de 10 minutos. Las propiedades psicométricas de la escala UPPS-P tiene un buen grado de consistencia interna, con valores Alfa de Cronbach entre 0,82 y 0,91. Asimismo se evidenció que en el instrumento adaptado muestra valores de Alfa de Cronbach entre .61 y .81 entre dimensiones, presenta una apropiada consistencia

interna y validez de constructo (Cándido et al., 2012). Así mismo se realizó una prueba piloto la cual arrojó un coeficiente alfa de 0.845 demostrando que existe una confiabilidad para el actual estudio; Se realizó la validación del instrumento a través de juicio de expertos contando con la colaboración de tres expertos en el área clínica.

3.5 Procedimientos

En un primer momento se realizó la distribución de los instrumentos a través del formulario en Google Drive donde se indicó el tipo de investigación que se está efectuando, se adjunta un consentimiento informado que permita desarrollar los instrumentos que se presentaron en dicho formulario, la difusión del instrumento se realizó por medio de las redes sociales, que son WhatsApp, Messenger, Facebook donde se buscó acceder a las diversas comunidades de la población de videojugadores; así mismo, se hizo uso de formulario en físico,

3.6 Método de análisis de datos

Para consolidar la información se generó un archivo Excel, luego ser trasladados al programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versión 27, se procedió a efectuar la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov la cual ayudó a identificar la distribución que presentan los datos de investigación y a su vez permitió identificar que estadístico es el más adecuado para el estudio, siendo el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, el cual ayudó a conocer la magnitud de relación de las variables y dimensiones de la actual investigación. Por otro lado, el programa permitió mostrar los diversos gráficos y tablas de frecuencia que podrán plasmar de forma explícita los resultados de nuestro estudio de investigación, de este modo se pudo comprobar las diversas hipótesis planteadas.

3.7 Aspectos éticos

Se considera dentro de los principios éticos la beneficencia, debido a que con los resultados obtenidos se podrán elaborar programas de intervención que fomenten conductas asertivas en la población evaluada, respetando siempre el bienestar psicológico y físico de los participantes, de igual forma se considera el principio de no maleficencia, debido a los datos obtenidos de los participantes se

mantendrán bajo la confidencialidad que corresponde, por otro lado, se consideró también el principio de autonomía, debido a que los evaluados son libres de elegir si participan o no en nuestro proyecto de investigación, por último, se consideró también el principio de justicia por lo que la población evaluada recibe un trato equitativo de modo que no afecte nuestra investigación.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Relación entre Inteligencia Emocional e Impulsividad.

Coeficiente de correlación de Rho Spearman entre Inteligencia Emocional e Impulsividad	
Coeficiente de correlación	-,333
Sig. (bilateral)	,001
N	388

Se puede observar que en la tabla 1 se muestra que la significancia es menor a 0.05, la cual indica una relación entre la variable Inteligencia Emocional y la variable Impulsividad. Se muestra que existe una correlación inversa y baja ($\rho = -.333$), donde se indica que a mayor inteligencia emocional menor serán las conductas impulsivas.

Tabla 2

Relación entre Inteligencia Emocional y Urgencia Negativa.

Coeficiente de correlación de Rho Spearman entre Inteligencia Emocional y Urgencia Negativa	
Coeficiente de correlación	-,376
Sig. (bilateral)	,001
N	388

Se observa que en la tabla 2, que la significancia es de .001 lo que indica una relación entre la Inteligencia emocional y la Urgencia negativa. donde muestra una correlación inversa y baja ($\rho = -.376$), se muestra, que a mayor inteligencia emocional menor serán las respuestas impulsivas cuando se perciba una situación negativa.

Tabla 3*Relación entre Inteligencia Emocional y Falta de Premeditación.*

Coeficiente de correlación de Rho Spearman entre Inteligencia Emocional y Falta de Premeditación	
Coeficiente de correlación	-,161
Sig. (bilateral)	,001
N	388

En los resultados de la tabla 3 se evidencia que en la variable Inteligencia emocional y la falta de premeditación se observa que la significancia es menor a 0.05, que indica la existencia de una relación inversa y muy baja ($\rho = -.161$), donde se indica que al contar con una adecuada inteligencia emocional y estar expuestos a diversas eventualidades, se contará con la facultad de manejar los diversos estados emocionales que se presenten de forma adecuada.

Tabla 4*Relación entre Inteligencia Emocional y la Búsqueda de Sensaciones*

Coeficiente de correlación de Rho Spearman entre Inteligencia Emocional y la Búsqueda de Sensaciones	
Coeficiente de correlación	-,119
Sig. (bilateral)	,001
N	388

En la tabla 4 se muestra que existe una relación inversa muy baja ($\rho = -.119$) entre la variable inteligencia emocional y la dimensión búsqueda de sensaciones, donde la significancia es menor a 0.05 demostrando así que existe una relación. Donde indica que, si el nivel de inteligencia emocional es adecuado, las conductas frente a actividades excitantes y situaciones consideradas de riesgo disminuyen.

Tabla 5

Relación entre Inteligencia Emocional y la Falta de Perseverancia.

Coeficiente de correlación de Rho Spearman entre Inteligencia Emocional y la Falta de Perseverancia	
Coeficiente de correlación	-,065
Sig. (bilateral)	,001
N	388

En la tabla 5 se observa que la significancia es de .001 lo que indica una relación entre la variable Inteligencia emocional y la falta de perseverancia. donde muestra una correlación inversa y muy baja ($\rho = -.065$), es decir, a mayor inteligencia emocional menor será la sensación de aburrirse al realizar tareas que le resulten difíciles o aburridas.

Tabla 6

Relación entre Inteligencia Emocional y la Urgencia Positiva.

Coeficiente de correlación de Rho Spearman entre Inteligencia Emocional y la Urgencia Positiva	
Coeficiente de correlación	-,330
Sig. (bilateral)	,001
N	388

En la tabla 6 se señala la relación entre las variables estudiadas, puesto que la significancia es menor a 0.05, la cual indica que existe relación entre la variable Inteligencia Emocional y la urgencia positiva. De acuerdo al coeficiente de correlación se muestra la existencia de una correlación inversa y baja ($\rho = -.330$), donde se indica que al tener una adecuada inteligencia emocional menor serán las respuestas apresuradas.

V. DISCUSIÓN

El objetivo general fue determinar la relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en video jugadores de Lima Metropolitana, 2023, donde se evidenció que existe una relación inversa muy baja entre ambas variables, este resultado también se ve reflejado en el trabajo presentado por Álvarez et al. (2022), donde se evidencio que las conductas impulsivas son el producto de tener una baja inteligencia emocional. Es por ello que se confirma lo propuesto por Mayer y Salovey en 1990, donde ellos refieren que la inteligencia emocional es la capacidad de generar pensamientos propios para reaccionar de manera asertiva. Por lo que se infiere que, al tener una adecuada inteligencia emocional las conductas impulsivas serán menos; coincidiendo lo mencionado por Pérez y Medina (2019) para quienes la impulsividad es como un atributo que involucra diversos aspectos de la personalidad que está estrechamente relacionado al comportamiento con el control de las emociones. Álvarez et al. (2022) señalan que los jugadores que presentan una conducta impulsiva moderada son más propensos a generar condiciones adictivas o cierta disfuncionalidad a nivel comportamental cuando se encuentran mucho tiempo expuestos a los videojuegos. El reaccionar adecuadamente ante una situación cuyos resultados pueden ser favorables o desfavorables para una persona, hacen que en la toma de decisiones del momento podamos ser asertivos y no tengamos que correr riesgos que puedan perjudicar las relaciones sociales. Por otro lado, pese a que la población de videojugadores hace uso de aparatos digitales, algunos presentan problemas para desarrollar los cuestionarios, debido a que interfiere con la actividad que realizan.

El primer objetivo específico del estudio fue el de conocer la relación entre la Inteligencia Emocional y la urgencia negativa, donde presenta una relación inversa y baja, lo cual reafirma los resultados presentados anteriormente por Álvarez et al. (2022) quienes afirmaron que el dedicarse mucho tiempo a los videojuegos puede manifestar comportamientos impulsivos. Así mismo Flores et al.(2022) mencionan que existen factores diversos para que el ser humano reaccione con ira, miedo, entre otras ante distintas circunstancias a lo cual generan impulsividad en ciertas ocasiones producto de un carente razonamiento y sin juicio coherente ante una

situación que provoca una emoción. El actuar precipitadamente ante una situación que involucren estados afectivos negativos como son la ira, el miedo, la frustración, la desesperación entre otras, ocasionan reacciones de manera automática sin medir las consecuencias, estas reacciones podrían ser instintivas; por ello la inteligencia emocional ejerce una especie de regulación a la hora de tomar ciertas decisiones que se dan en el momento. Por lo que la teoría base confirma estas acciones preventivas. Es por ello que pudo indicar que, el mantener una adecuada inteligencia emocional ayuda a reaccionar de forma apropiada en el momento en el que una persona pueda atravesar por alguno de estos estados afectivos negativos y tomar una decisión correcta para no producir conductas impulsivas que podría agravar la situación en la que se encuentran. En el ámbito donde se desenvuelve un Videojugador es importante poder manejar los estados de frustración e irritabilidad para desenvolverse satisfactoriamente en la actividad que está realizando.

El segundo objetivo específico busca identificar la relación entre la inteligencia emocional y la falta de premeditación, donde se muestra una correlación inversa y muy baja; contrario a lo propuesto por Castillo et al. (2021), menciona que se evidenció una relación directa moderada entre la impulsividad y la dependencia del dispositivo móvil. Por lo que según la teoría de Dickman (1990), refiere que la impulsividad disfuncional se encuentra relacionada a resultados no productivos y a la falta de interés por las diversas opciones que podrían presentarse antes de tomar una decisión (Squillace, 2011). Las personas tienen la capacidad para poder elegir una opción teniendo en cuenta las consecuencias, sin embargo, las conductas impulsivas están relacionadas con la toma de decisiones sin evaluarlos posibles resultados. Por tal motivo, es fundamental recalcar que la inteligencia emocional puede relacionarse con la premeditación al momento de la toma de decisiones; a pesar de ello, la falta de premeditación ocasiona que las personas no presenten la habilidad de elegir entre diversas opciones ocasionando que puedan no ser favorables para ellos. Entre la comunidad de videojugadores es importante poder analizar diversas opciones antes de tomar una decisión, debido a que podría afectar enormemente en el desempeño de la actividad se está realizando, la falta de este criterio de análisis. por ende, es indispensable en esta población.

Como tercer objetivo específico se buscó conocer la relación entre la inteligencia emocional y la búsqueda de sensaciones donde se evidenció una correlación inversa muy baja; semejante a lo mencionado por Pérez y Medina (2019), donde se muestra que existe una tendencia elevada a presentar conductas impulsivas aquellos que consumen cannabis, debido a que esta acción está relacionada a la búsqueda de sensaciones. Debido a estos resultados confirman lo planteado por (Whiteside y Lynam, 2001), donde se menciona que la búsqueda de sensaciones está relacionada con el experimentar situaciones nuevas o de riesgo. De este modo las personas pueden expresar satisfacción al practicar deportes extremos, correr riesgos laborales o situaciones que pongan en peligro su vida. En un estudio realizado por Campos et al. (2019), mencionan que las adicciones no químicas están relacionadas al uso desmedido de las redes sociales generan mayor impulsividad en los que practican esta acción, estas conductas poco saludables son consideradas en muchas ocasiones como conflictivas, peligrosas o de riesgo; donde la intensidad de esta conducta va referida a la intensidad de la adicción. Es por ello que el tener una adecuada inteligencia emocional, evita que las situaciones de riesgo sean mayores, de esta forma el evaluado pueda elegir correctamente entre correr un riesgo o no.

Para el cuarto objetivo específico se buscó identificar la relación entre la inteligencia emocional y falta de perseverancia donde se pudo evidenciar que existe una correlación inversa muy baja. En el estudio realizado por Idrogo y Asenjo (2021), mencionan que el tener un buen control de la inteligencia emocional permite lidiar con diversas acciones que podrían parecer frustrantes o aburridas. Lo que reafirma lo propuesto por Mayer y Salovey (1990), donde señalan que la persona cuenta con la capacidad de desarrollar habilidades que le puede servir para manejar ciertas situaciones que impliquen mantenerse realizando actividades que podrían considerarse desagradables. El tener una adecuada inteligencia emocional, ayuda a mantenerse concentrado, de este modo podrán terminar sus tareas asignadas sin experimentar deseos de frustración e impaciencia. y así culminar satisfactoriamente sus obligaciones.

Por último, en este quinto objetivo específico se buscó conocer la relación entre la inteligencia emocional y la urgencia positiva, donde, se evidenció una

correlación inversa baja. En un estudio presentado por Idrogo y Asenjo (2021) indicaron que el mantener un control en su inteligencia emocional permite que la persona pueda lidiar con aspectos que podrían afectar su desempeño. Lo que confirma lo planteado por Mayer y Salovey (1990), donde menciona en cómo nuestros estados afectivos toman un rol importante en nuestra toma de decisiones. Considerando que las emociones positivas no siempre son favorables debido a que existe una predisposición de al ser muy altas estas emociones conllevan a conductas impulsivas como podría ser el aprovechar ofertas y realizar gastos innecesarios producto de la emoción de adquirir un bien. Por lo cual el tener una excelente inteligencia emocional implica saber reconocer que las emociones positivas también requieren de cierto control, evitando así consecuencias posteriores.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se determinó que existe una relación inversa y baja entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima metropolitana, 2023; donde si la inteligencia emocional es baja los niveles de impulsividad podrían aumentar y viceversa, en los resultados de la muestra, la impulsividad estaría relacionada a otros factores.

Segunda: Los resultados demostraron que existe una relación inversa y baja entre la inteligencia emocional y la urgencia negativa en videojugadores de Lima metropolitana, 2023. Entre los videojugadores es importante manejar estos estados afectivos negativos debido a que pueden alterar su desenvolvimiento en sus actividades lúdicas.

Tercera: Se evidencia mediante los resultados presentados que existe una relación inversa y muy baja entre la inteligencia emocional y la falta de premeditación en videojugadores de Lima metropolitana, 2023; de este modo un videojugador puede identificar las situaciones que podrían perjudicar sus actividades lúdicas, anteponiéndose a resultados poco favorables, mejorando así sus acciones premeditarias.

Cuarta: Los resultados encontrados demuestran que existe una relación inversa y muy baja entre la inteligencia emocional y la búsqueda de sensaciones en videojugadores de Lima metropolitana, 2023; puesto que se evidencia una correlación significativa indica que el mantener una adecuada inteligencia emocional ayuda a que un videojugador pueda manejar diversos estados emocionales al desear correr riesgos con el fin de obtener resultados que le benefician dentro del juego.

Quinta: Se determinó mediante los resultados obtenidos que existe una relación inversa y muy baja entre la inteligencia emocional y la falta de perseverancia en videojugadores de Lima metropolitana, 2023; en el cual indica la existencia de una correlación significativa; donde las experiencias pasadas que evitan el progreso de las actividades lúdicas, anticipará a la manifestación de conductas irritables y ansiosas producto de la frustración que experimentan

cuando no presentan un buen desempeño.

Sexta: Los resultados demostraron que existe una relación inversa y baja entre la inteligencia emocional y la urgencia positiva en videojugadores de Lima metropolitana, 2023; se evidencia una correlación significativa, en la comunidad de videojugadores es común que los estados eufóricos en ocasiones nublen a la persona con lo que podría estar pasando en su entorno, teniendo en ocasiones consecuencias desfavorables en sus actividades lúdicas.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se sugiere a la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV), aplicar programas que fomenten la comunicación y las conductas asertivas en videojugadores, de modo que se puedan evitar conductas impulsivas dentro de la actividad lúdica que realiza esta comunidad.

Segunda: Se sugiere que APDEV incentive dentro de su comunidad generar talleres para que un videojugador pueda tener estrategias de cómo manejar las situaciones estresantes, las pausas activas cada cierto tiempo, ayudarían a procesar las emociones negativas producto de la actividad lúdica que están realizando.

Tercera: Se sugiere que las diversas plataformas virtuales que incentivan a que los videojugadores practiquen las actividades lúdicas, fomenten también sobre la vida saludable, debido a que el sedentarismo y la mala alimentación podrían traer consecuencias poco favorables para los videojugadores, de este modo se prevendrán futuras situaciones que podrían perjudicarlos.

Cuarta: Es necesario que en las diversas actividades que se desarrollan para la comunidad de videojugadores, se ofrezcan charlas sobre las conductas asertivas con el fin de desarrollar habilidades que ayuden a desenvolverse en dichos eventos, de este modo se podría evitar experimentar situaciones incómodas.

Quinta: Es necesario que la APDEV realice actividades integradoras con el fin de que los videojugadores puedan obtener más conocimientos para afrontar diversas eventualidades que se presenten en base a las vivencias de otros miembros más experimentados de la comunidad de videojugadores, de este modo a la hora del desarrollo de una tarea, de este modo no solo se podría terminar con éxito una actividad sino también ganar experiencia en diversas situaciones que se le puedan presentar a futuro.

Sexta: Se sugiere a las diversas organizaciones que se relacionan a los videojuegos busquen promover mediante charlas o talleres el bienestar físico y psicológico

en la comunidad de videojugadores, de este modo se prevendrán situaciones que impliquen estados emocionales que podrían afectar el rendimiento de la actividad que realizan.

Séptima: Se sugiere llevar a cabo más estudios de tipo correlacional con las variables inteligencia emocional e impulsividad dirigidas a estudiantes universitarios que cumplan con la característica de ser un videojugador, de este modo las futuras investigaciones permitirán contrastar las evidencias presentadas en el actual estudio.

REFERENCIAS

- Abarca Gálvez, C., Ramírez Gutiérrez, L. y Caycho Rodríguez, T. (2020). Inteligencia emocional y burnout en docentes de educación inicial de Ayacucho. *Apuntes Universitarios*, 10(2), 30–45. <https://doi.org/10.17162/au.v10i2.438>
- Alvarez-Cabrera, P., Lagos-Lazcano, J., Carlos M., y Urtubia, Y. (2022). Micro transacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos en una muestra entre 18 y 30 años. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2022000200004&lng=es&tlng=es
- APDEV (2020). Los esports desbloquean habilidades cognitivas. <https://n9.cl/r65xg>
- Aponte-Zurita, G., y Moreta-Herrera, R. (2023). Impulsividad y Consumo de alcohol y problemas asociados en adolescentes del Ecuador. *Revista De Psicología de la salud*. 11(1). 70-83. <https://doi.org/10.21134/pssa.v11i1.301>
- Arias, J. (2020). Métodos de investigación online, herramientas digitales para recolectar datos. <https://bit.ly/3dwAnmB>
- Azevedo, C., Cadime, I., García del Castillo, A., García, F., y García del Castillo, A. (2018). Uso abusivo de Facebook entre universitarios portugueses. *Health and Addictions*. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=377&path%5B%5D=pdf>
- Bar-On, R., (2006). The Bar-On model of emotional-social intelligence (ESI). *Psicothema*, 18, 13-25 <https://www.psychothema.com/pdf/3271.pdf>
- Barratt, E. S., Stanford, M. S., Kent, T. A., & Felthous, A. (1997). Neuropsychological and cognitive psychophysiological substrates of impulsive aggression. *Biological psychiatry*, 41(10), 1045–1061. [https://doi.org/10.1016/s0006-3223\(96\)00175-8](https://doi.org/10.1016/s0006-3223(96)00175-8)

- Boada-Grau, J. (2021). Curiosity as a moderating variable between impulsivity and entrepreneurial orientation. *Anales de Psicología: Revista de La Facultad de Filosofía y Ciencias de La Educación, Sección de Psicología, Universidad de Murcia.*, 37(2), 334–340. <https://doi.org/10.6018/analesps.421621>
- Campos, L., Vílchez, W., y Leiva, F. (2019). Relación entre adicción a las redes sociales e impulsividad en escolares de instituciones educativas públicas de Lima Este. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 12(2). <https://doi.org/10.17162/rccs.v12i2.1212>
- Calleja-Reina, M., Rueda, M., y Barbosa, A. (2021). Relación entre la práctica deportiva en Clubes Deportivos y la mejora del control de la impulsividad en escolares. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 21(1),179-191. ISSN: 1578-8423. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=227066207011>
- Cándido, A., Orduña, E., Perales, J. C., Verdejo-García, A. y Billieux, J. (2012). Validation of a short Spanish version of the UPPS-P impulsive behavior scale. *Trastornos Adictivos*, 14(3), 73-78. [https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(12\)70048-X](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(12)70048-X)
- Castillo, M., Tenezaca, J. y Mazón, J. (2021). Dependencia al dispositivo móvil e impulsividad en estudiantes universitarios de Riobamba-Ecuador. *Revista Eugenio Espejo*, 15 (3),59-68. ISSN: 1390-7581. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=572868251006>
- Challco, S. y Guzman, K. (2018) Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del Área de Ingenierías de la UNSA, Escuela profesional de Psicología. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323>
- Defensoría del Pueblo (2018). Supervisión de la implementación de la política pública de atención comunitaria y camino a la desinstitucionalización. El derecho a la salud mental. <https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2018/12/Informe-Defensorial-N%C2%BA-180-Derecho-a-la-Salud-Mental-con-RD.pdf>

- Definición de Gamer (2021) <https://conceptodefinicion.de/gamer>
- Díaz García, N., y Moral Jiménez, M. de la V. (2018). Alcohol consumption, antisocial behavior and impulsivity in spanish adolescents. *Acta Colombiana de Psicología*, 21(2), 110–120. <https://doi.org/10.14718/ACP.2018.21.2.6>
- Dickman, S. J. (1990). Functional and dysfunctional impulsivity: Personality and cognitive correlates. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(1), 95–102. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.58.1.95>
- Estevez, A., Jauregui, P., y Maciá, L. (2021). Perfiles de jugadores con trastorno de juego en función de la impulsividad y regulación emocional. *Psicología Conductual*. <https://doi.org/10.51668/bp.8321310s>
- ESSALUD (2019). Falta de la comunicación genera cambios de la conducta y depresión en niños y adolescentes. <http://www.essalud.gob.pe/falta-de-comunicacion-genera-cambios-de-conducta-y-depresion-en-ninos-y-adolescentes-advierte-essalud/>
- Fernandez-Berrocal, P., Extremera, N., & Ramos, N. (2004). Validity and Reliability of the Spanish Modified Version of the Trait Meta-Mood Scale. *Psychological Reports*, 94(3), 751–755. <https://doi.org/10.2466/pr0.94.3.751-755>
- Fernández-Berrocal, P. y Extremera, N. (2005) La Inteligencia Emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. *Revista Interamericana de Formación del Profesorado*. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927005.pdf>
- Flores H., Ponce, Á., Velastegui, D., & Vásquez de la Bandera, F., (2022). Impulsividad en base a estudio de género Estudio en población universitaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 2938-2958. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2065
- Frisancho León, A., Aliaga Tovar, J. R., & Peña-Calero, B. N. (2020). Emotional intelligence, empathy and tolerance to the diversity in students of education of a peruvian public university. *Revista De Investigación En Psicología*, 23(2), 131–147. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v23i2.19237>
- Galindo Moto, M. A. ., Cruz del Castillo, C. ., Lechuga Paredes, R. E. ., Díaz-Loving, R. . ., Romero Palencia, A. ., & Padilla Bautista, J. A. . (2021). Impulsiveness, anger and power strategies as predictors of partner violence with female

perpetrators. *Psicumex*, 11(1), 1–25.
<https://doi.org/10.36793/psicumex.v11i1.357>

García, H. D. (2019). Impulsiveness and Aggressiveness in Police Cadets. *Actualidades En Psicología*, 33(126).
<https://doi.org/10.15517/ap.v33i126.32472>

Gohm, C. L., y Clore, G. L. (2002). Four latent traits of emotional experience and their involvement in well-being, coping, and attributional style. *Cognition and Emotion*, 16, 495-518. <https://doi.org/10.1080/02699930143000374>

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books, Inc.
<https://asantelim.files.wordpress.com/2018/05/daniel-goleman-emotional-intelligence.pdf>

Gómez, A., Núñez, C., Agudelo, M. y Grisales, A. (2020). Riesgo e Ideación Suicida y su Relación con la Impulsividad y la Depresión en Adolescentes Escolares. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 1 (54),147-163 ISSN: 1135-3848
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=459664448014>

Gonzales J. (2018). Ley que declara de necesidad pública y de preferente interés nacional la incorporación del Enfoque Emocional y Social en los contenidos curriculares de la Educación Básica Regular. Proyecto de Ley 3523/2018-CR.
https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016_2021/Proyectos_de_Ley_y_de_Resoluciones_Legislativas/PL0352320181005..PDF

Herdoiza-Arroyo, P., & Chóliz, M. (2019). Impulsividad en la Adolescencia: Utilización de una Versión Breve del Cuestionario UPPS en una Muestra de Jóvenes Latinoamericanos y Españoles. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 1(50),123-135
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=459657548011>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. McGrawHill / Interamericana Editores
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

- Hervás, G. (2011). Psicopatología de la regulación emocional: El papel de los déficits emocionales en los trastornos clínicos. *Psicología Conductual*.
https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/5413/psicopatologiadelaregulacionemocionalelpapeldelosdeficitemocionales.pdf
- Hidalgo-Fuentes, S. (2021). Uso problemático de teléfonos inteligentes: el papel de los Cinco Grandes, la Tríada Oscura y la impulsividad | Uso problemático del smartphone: El papel de los Cinco Grandes, la Tríada Oscura y la impulsividad. *Aloma*. <https://doi.org/10.51698/ALOMA.2021.39.1.17-26>
- Idrogo, D., y Asenjo-Alarcón, J., (2021). Relación entre inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes universitarios peruanos. *Revista de Investigación Psicológica*. <https://doi.org/10.53287/ryfs1548js42x>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). Perú: Indicadores de violencia familiar y sexual, 2012-2019.
https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1686/libro.pdf
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023)
<https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/689179-poblacion-de-lima-metropolitana-supera-los-10-millones-151-mil-habitantes>
- Jáuregui-Lobera, I., y Santiago, M. J. (2017). Impulsividad y conducta alimentaria en varones. *Nutrición Hospitalaria: Órgano Oficial de La Sociedad Española de Nutrición Parenteral y Enteral*, 34(1), 165–170.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-16112017000100024
- Jiménez Ruiz, L. K., Miladys Redondo Marín, & Martínez Martínez, R. R. (2022). La Inteligencia Emocional y Las Estrategias de Afrontamiento de las Mujeres Desplazadas Víctimas del Conflicto Armado. *Anuario de psicología jurídica* (Madrid, España), 32(1), 87–93. <https://doi.org/10.5093/apj2021a24>
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G. y Ibáñez, M. I. (2021). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: Gender differences and person-environment

272. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>

Salovey, Peter and David J. Sluyter. 1997. Emotional Development and Emotional Intelligence Educational Implications. 1st ed. New York: Basic Books..
<https://unhlibrary.on.worldcat.org/oclc/35673562>

Melgarejo, J. (2019, agosto 15). "Perú es el país más fuerte en Dota 2 en todo Latinoamérica". El comercio. <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/esports-peru-pais-fuerte-dota-2-latinoamerica-international-entrevista-stinger-infamous-gaming-dota-international-espana-mexico-argentina-ecpm-noticia-656184-noticia/?ref=ecr>

Méndez-Díaz, M., Rangel, D., Alvarado, Y., Mendoza-Méndez, A., Herrera-Solís MA., Cortés, J. Ruiz Contreras, A., & Prospéro-García, O. (2021). Función de la impulsividad en el trastorno por consumo de sustancias. *Psychologia*, 15(1), 83-93. <http://www.scielo.org.co/pdf/psych/v15n1/1900-2386-psych-15-01-83.pdf>

Menéndez-García, A., Jiménez-Arroyo, A., Rodrigo-Yanguas, M., Marin-Vila, M., Sánchez-Sánchez, F., Roman-Riechmann, E., y Blasco-Fontecilla, H. (2022). Adicción a internet, videojuegos y teléfonos móviles en niños y adolescentes: Un estudio de casos y controles de *Adicciones*, 34(3), 208-217. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1469>

Medina, J., Vargas, A., Guzman, J. y Medina, A. (2021). Inteligencia emocional y competencias emocionales en el ejercicio de la docencia universitaria. *Revista Científica Hacedor - AIAPAEC*. Vol. 5 Número 2
<https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1936>

Michellini Y., Rivarola G. y Pilatti A. (2021). Conductas sexuales de riesgo en una muestra de estudiantes universitarios argentinos: relación con consumo de sustancias, inicio sexual temprano e impulsividad rasgo. *Suma Psicológica*.
<http://www.scielo.org.co/pdf/sumps/v28n2/0121-4381-sumps-28-02-120.pdf>

- MINSA (2021), El 29.6% de adolescentes entre los 12 y 17 años presenta riesgo de padecer algún problema de salud mental o emocional. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/536664-minsa-el-29-6-de-adolescentes-entre-los-12-y-17-anos-presenta-riesgo-de-padecer-algun-problema-de-salud-mental-o-emocional>
- Montejano, G. (2022). Impulsividad y asunción de riesgos: efecto prospectivo sobre el consumo de alcohol en adolescentes argentinos | Impulsividad y toma de riesgos: efecto prospectivo sobre el consumo de alcohol en adolescentes argentinos. *Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes*, 9 (1), 54–61. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2022.09.1.6>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2019). Metodología de la investigación (5.ª ed.). DGP Editores SAS. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- OPS (2022). Prevención del suicidio. <https://www.paho.org/es/temas/prevencion-suicidio>
- Ortiz, D. J., & Velastegui, D. C. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with impulsivity in students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 1188–1192. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>
- Osa F. Norman (2019). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. Universidad de les Illes Balears. <http://hdl.handle.net/11201/150348>
- Padrós Blázquez, F., Chora Reyes, D., y González Betanzos, F. (2021). Psychometric study of Zuckerman's Sensation Search scale (Form V) in a Mexican adolescent population. *Revista Iberoamericana de psicología*, 13(3), 127–137. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.13308>
- Paredes-Rivera, A., Coria-Palomino, G., Marcos-Lescano, A., & Sedano-Alejandro, S. (2021). Emotional regulation as a transdiagnostic category through clinical

problems: a narrative study. *Interacciones*, 7, e223.
<https://doi.org/10.24016/2021.v7.223>

Pérez de Albéniz-Garrote, G., Medina Gómez, B., & Rubio Rubio, L. (2019). Influence of impulsivity and the search for sensations in the early consumption of cannabis. Gender differences and guidelines for prevention. *REOP - Revista Española De Orientación Y Psicopedagogía*, 30(1), 27–40.
<https://doi.org/10.5944/reop.vol.30.num.1.2019.25192>

Peterka-Bonetta, J., Sindermann, C., Elhai, J. D., & Montag, C. (2019). Personality associations with smartphone and internet use disorder: A comparison study including links to impulsivity and social anxiety. *Frontiers in public health*, 7, 127. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00127>

Pilatti, A., Michelini, Y., & Pautassi, R. M. (2020). Juegos de apuestas en estudiantes universitarios: diferencias en impulsividad rasgo, distorsiones cognitivas y severidad en función del tipo de apuestas. *CES Psicología*, 13(2), 46–60. <https://doi.org/10.21615/cesp.13.2.4>

Pilatti, A., Michelini, Y., Montejano, G. R., Berberian, M., Carrizo, M. y Pautassi, R. M. (2019). Consumo de alcohol y marihuana en universitarios y no universitarios: relación con factores de vulnerabilidad. *Quaderns de Psicología*, 21(2), de 1528. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1528>

Pinter K., Gonzales P. y Restt S. (2021). Propiedades psicométricas de la Escala de Impulsividad (UPPS-P) en una muestra de adultos argentinos. *Revista de Psicología y Ciencias Afines*. Vol. 39 Numero 1. <https://dx.doi.org/10.16888/interd.2022.39.1.6>

Racine, S. E., & Martin, S. J. (2016). Exploring divergent trajectories: Disorder-specific moderators of the association between negative urgency and dysregulated eating. *Appetite*, 103, 45–53.
<https://doi.org/10.1016/j.appet.2016.03.021>

Real Academia Española (2022). Videojugador, *Diccionario de la Lengua Española*.
<https://dle.rae.es/videojugador?m=form>

Rodríguez-Orejuela, Augusto, & Peña-García, Nathalie, & Casañas-Chavez, Maria

Isabel (2020). Factores que motivan la compra por impulso en el contexto de la compra en grupo en línea. Revista Escuela de Administración de Negocios, (89),177-196. ISSN: 0120-8160.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20669889010>

Sánchez C. y Dunning D. (2022). Las trampas del pensamiento Impulsivo, investigación y ciencia, N^a 548 Psicología.

<https://www.investigacionyciencia.es/revistas/investigacion-y-ciencia/los-origenes-del-espacio-y-del-tiempo-857/las-trampas-del-pensamiento-impulsivo-20951>

Sangha, & Foti, D. (2018). Neurobiology of abnormal emotion and motivated behaviors : integrating animal and human research / edited by Susan Sangha and Dan Foti. (Sangha & D. Foti, Eds.). Academic Press, an imprint of Elsevier.

<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813693-5.00019-8>.

Stockdale, L., Coyne, S.M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. Journal of Affective Disorders,

[doi:10.1016/j.jad.2017.08.045](https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.045)

Skibicka Karolina (2016). Por qué el hambre aumenta la conducta impulsiva. Investigación y ciencia. Neuropsicología.

<https://www.investigacionyciencia.es/noticias/por-qu-el-hambre-aumenta-la-conducta-impulsiva-14224>

Tabares, Anyerson Stiths Gómez, Núñez, César, Osorio, María Paula Agudelo, & Caballo, Vicente E.. (2020). Suicidal risk and its relation with emotional intelligence and self-esteem in university students. Terapia psicológica,

38(3), 403-426. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082020000300403>

UNESCO (2020) La violencia como fenómeno Social.

https://es.unesco.org/sites/default/files/folleto_1_la_violencia_como_fenomeno_social_-_web.pdf

UNICEF (2021) Educación y tecnología en tiempos de COVID

19. <https://www.unicef.org/peru/historias/educacion-tecnologia-en-tiempos-covid19#:~:text=Miles%20de%20docentes%20comprendieron%20que,las%20otareas%20que%20ha%20dejado.>

- UNICEF (2019). Más del 20% de los adolescentes de todo el mundo sufren trastornos mentales. <https://n9.cl/mhh65>
- Velásquez, C., Grajeda, A., Montero, V., Montgomery, W., & Egusquiza, K. (2018). Evitación experiencial, rumiación e impulsividad en estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. *Revista de Investigación en Psicología*.
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/15110/13118>
- Whiteside, S. P. y Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4), 669-689. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00064-7](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00064-7)
- Zsila, Á., Bóthe, B., Demetrovics, Z., Billieux, J., & Orosz, G. (2017). Further exploration of the SUPPS-P impulsive behavior scale's factor structure: Evidence from a large Hungarian sample. *Current Psychology*.
<http://dx.doi.org/10.1007/s12144-017-9773-7>

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>¿Existe relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>Objetivos Específicos: Conocer la relación entre la inteligencia emocional y la urgencia negativa en video jugadores de Lima</p>	<p>Existe relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en video jugadores de Lima Metropolitana, 2023.</p>	Variable 1: Inteligencia Emocional				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles
			Atención emocional	Capacidad para regular las emociones, empatía, autoconfianza, escucha activa, expresar emociones adecuadas, comprender estados emocionales y aceptar las emociones percibidas.	1,2,3,4,5,6,7,8	Nada de acuerdo. Algo de acuerdo.	Excelente (89 - 120) Adecuada
Comprensión emocional		9, 10,11,12, 13,14,15,16	Bastante de acuerdo. Muy de acuerdo.	(56 - 88) Inadecuada (24 - 55)			

<p>Metropolitana, 2023.</p> <p>Identificar la relación entre la inteligencia emocional y la falta de premeditación en video jugadores de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>Conocer la relación entre la inteligencia emocional frente a la búsqueda de sensaciones en video jugadores de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>Identificar la relación entre inteligencia emocional y la falta de perseverancia</p>	<p>Reparación emocional</p>		<p>17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24</p>	<p>Totalmente de acuerdo.</p>	
	<p>Variable 2: Impulsividad</p>				
	<p>Dimensiones</p>	<p>Indicadores</p>	<p>Ítems</p>	<p>Escala de medición</p>	<p>Niveles</p>
<p>Urgencia positiva.</p>	<p>Toma de decisiones de forma apresurada, no</p>	<p>2, 10, 15, 20</p>	<p>Rotundamente de acuerdo.</p>	<p>Alto (61 - 80)</p>	

<p>en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>Conocer la relación entre la inteligencia emocional y la urgencia positiva en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023.</p>	Urgencia negativa.	<p>medir riesgos, estados emocionales negativos, frustración, no evaluar las consecuencias, no considerar opciones e irritabilidad</p>	4, 7, 12, 17	<p>Algo de acuerdo.</p> <p>Algo en desacuerdo</p> <p>Rotundamente en desacuerdo</p>	<p>Promedio (41 - 60)</p> <p>Bajo (20 - 40)</p>
	Falta de perseverancia		5, 8, 11, 16		
	Falta de premeditación		1, 6, 13, 19		
	Búsqueda de sensaciones		3, 9, 14, 18		

ANEXO 2: Operacionalización de Variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Inteligencia Emocional	La inteligencia emocional es la habilidad para elaborar o procesar la información emocional (Mayer y Salovey, 1997).	Entre las dimensiones que forman la inteligencia emocional se mencionan las siguientes: <i>Atención emocional, comprensión emocional y reparación emocional.</i> (Fernández-Berrocal, Extremera y Ramos, 2004).	Atención emocional	Capacidad para regular las emociones, empatía, autoconfianza, escucha activa, expresar emociones adecuadas, comprender estados emocionales y aceptar las emociones percibidas	1,2,3,4,5,6,7,8	Ordinal
			Comprensión emocional		9, 10,11,12, 13,14,15,16	
			Reparación emocional		17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
Impulsividad	La impulsividad es la predisposición de tomar decisiones rápidas, actuar sin pensar y al exponerse a	La impulsividad está conformada por cinco dimensiones, estas son: <i>urgencia positiva, urgencia negativa, falta de</i>	Urgencia positiva.	Toma de decisiones de forma apresurada, no medir riesgos, estados emocionales negativos, frustración, no evaluar las	2, 10, 15, 20	Ordinal
			Urgencia negativa.		4, 7, 12, 17	

conductas de riesgo (Cándido et al. 2012).	<i>premeditación, falta de perseverancia y la búsqueda de sensaciones.</i> (Cándido et al. (2012).	Falta de perseverancia	consecuencias, no considerar opciones e irritabilidad	5, 8, 11, 16
		Falta de premeditación		1, 6, 13, 19
		Búsqueda de sensaciones		3, 9, 14, 18

ANEXO 3

TMMS-24

INSTRUCCIONES:

A continuación encontrará algunas afirmaciones sobre sus emociones y sentimientos. Lea atentamente cada frase e indique por favor el grado de acuerdo o desacuerdo con respecto a las mismas. Señale con una "X" la respuesta que más se aproxime a sus preferencias. No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas. No emplee mucho tiempo en cada respuesta.

1	2	3	4	5
Nada de Acuerdo	Algo de Acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de Acuerdo	Totalmente de acuerdo

1.	Presto mucha atención a los sentimientos.	1	2	3	4	5
2.	Normalmente me preocupo mucho por lo que siento.	1	2	3	4	5
3.	Normalmente dedico tiempo a pensar en mis emociones.	1	2	3	4	5
4.	Pienso que merece la pena prestar atención a mis emociones y estado de ánimo.	1	2	3	4	5
5.	Dejo que mis sentimientos afecten a mis pensamientos.	1	2	3	4	5
6.	Pienso en mi estado de ánimo constantemente.	1	2	3	4	5
7.	A menudo pienso en mis sentimientos.	1	2	3	4	5
8.	Presto mucha atención a cómo me siento.	1	2	3	4	5
9.	Tengo claros mis sentimientos.	1	2	3	4	5
10.	Frecuentemente puedo definir mis sentimientos.	1	2	3	4	5
11.	Casi siempre sé cómo me siento.	1	2	3	4	5
12.	Normalmente conozco mis sentimientos sobre las personas.	1	2	3	4	5

13.	A menudo me doy cuenta de mis sentimientos en diferentes situaciones.	1	2	3	4	5
14.	Siempre puedo decir cómo me siento.	1	2	3	4	5
15.	A veces puedo decir cuáles son mis emociones.	1	2	3	4	5
16.	Puedo llegar a comprender mis sentimientos.	1	2	3	4	5
17.	Aunque a veces me siento triste, suelo tener una visión optimista.	1	2	3	4	5
18.	Aunque me sienta mal, procuro pensar en cosas agradables.	1	2	3	4	5
19.	Cuando estoy triste, pienso en todos los placeres de la vida.	1	2	3	4	5
20.	Intento tener pensamientos positivos aunque me sienta mal.	1	2	3	4	5
21.	Si doy demasiadas vueltas a las cosas, complicándolas, trato de calmarme.	1	2	3	4	5
22.	Me preocupo por tener un buen estado de ánimo.	1	2	3	4	5
23.	Tengo mucha energía cuando me siento feliz.	1	2	3	4	5
24.	Cuando estoy enfadado intento cambiar mi estado de ánimo.	1	2	3	4	5

FICHA TÉCNICA TMMS- 24

La TMMS-24 está basada en Trait Meta-Mood Scale (TMMS) del grupo de investigación de Salovey y Mayer. La escala original es una escala rasgo que evalúa el metaconocimiento de los estados emocionales mediante 48 ítems. En concreto, las destrezas con las que podemos ser conscientes de nuestras propias emociones, así como de nuestra capacidad para regularlas.

La TMMS-24 contiene tres dimensiones claves de la IE con 8 ítems cada una de ellas: Atención emocional, Claridad emocional y Reparación emocional. Para corregir y obtener una puntuación en cada uno de los factores, sume los ítems:

- Del 1 al 8 para el factor atención emocional.
- Del 9 al 16 para el factor claridad emocional.
- Del 17 al 24 para el factor reparación de las emociones.

La administración es individual o colectiva.

El tiempo estimado para resolver el cuestionario es de 10 a 15 min.

Recuerde que la veracidad y la confianza de los resultados obtenidos dependen de lo sincero que haya sido al responder a las preguntas.

	Puntuación Hombres	Puntuación Mujeres
Atención	Debe mejorar su atención: presta poca atención < 21	Debe mejorar su atención: presta poca atención < 24
	Adecuada atención 22 a 32	Adecuada atención 25 a 35
	Debe mejorar su atención: presta demasiada atención > 33	Debe mejorar su atención: presta demasiada atención > 36

Claridad

Puntuación Hombres	Puntuación Mujeres
Debe mejorar su comprensión < 25	Debe mejorar comprensión < 24
Adecuada comprensión 26 a 35	Adecuada comprensión 24 a 34
Excelente comprensión > 36	Excelente comprensión > 35

Reparación

Puntuación Hombres	Puntuación Mujeres
Debe mejorar su regulación < 23	Debe mejorar regulación < 23
Adecuada regulación 24 a 35	Adecuada regulación 24 a 34
Excelente regulación > 36	Excelente regulación > 35

ANEXO 4

Escala de comportamiento impulsivo UPPS - P

Versión corta de UPPS-P
(Adaptada al español)

Por favor, indica tu grado de conformidad con cada una de las siguientes frases.

1. **Normalmente pienso cuidadosamente antes de hacer cualquier cosa.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
2. (R) **Cuando estoy realmente animado, no suelo pensar en las consecuencias de mis acciones.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
3. (R) **A veces me gusta hacer cosas que dan un poco de miedo.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
4. (R) **Cuando estoy irritado suelo actuar sin pensar.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
5. **En general me gusta asegurarme de llevar las cosas a buen término.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
6. **Mi manera de pensar es normalmente meticulosa y centrada.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
7. (R) **En el acaloramiento de una discusión, con frecuencia digo cosas de las que luego me arrepiento.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
8. **Termino lo que empiezo.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
9. (R) **Disfruto mucho corriendo riesgos.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
10. (R) **Cuando estoy rebotante de alegría, siento que no puedo evitar “tirar la casa por la ventana”.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
11. **Casi siempre termino los proyectos que empiezo.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
12. (R) **Con frecuencia empeoro las cosas porque actúo sin pensar cuando estoy irritado.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
13. **Normalmente tomo mis decisiones mediante un cuidadoso razonamiento.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.

14. (R) **Generalmente busco experiencias y sensaciones nuevas y excitantes.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
15. (R) **Cuando estoy realmente contento por algo, tiendo a hacer cosas que pueden tener malas.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
16. **Soy una persona que siempre deja el trabajo hecho.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
17. (R) **Cuando me siento rechazado, frecuentemente digo cosas de las que luego me arrepiento.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo
18. (R) **Me gustan las experiencias y sensaciones nuevas y excitantes, aunque causen un poco de miedo y sean poco convencionales.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
19. **Antes de implicarme en una nueva situación me gusta informarme sobre qué puedo esperar de ella.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.
20. (R) **Cuando estoy muy feliz, veo bien sucumbir a mis deseos o darme algún capricho de más.** _ Rotundamente de acuerdo; _ Algo de acuerdo; _ Algo en desacuerdo; _ Rotundamente en desacuerdo.

FICHA TÉCNICA UPPS - P

Autor	Whiteside y Lynam, (2001)
Nombre del instrumento	Impulsive Behavior Scale UPPS-P
Adaptación Española	Cándido, A., Orduña, E., Perales, J. C., Verdejo-García, A. y Billieux, J. (2012)
Características	Evalúa 5 factores: <ul style="list-style-type: none">- Urgencia Negativa- Urgencia Positiva.- Falta de Premeditación- Falta de Perseverancia.- Búsqueda de Sensaciones.
Aplicación	Mayores de 18 años.
Administración	Individual y colectiva.
Duración	10 minutos
Finalidad	Conocer el nivel de impulsividad
Materiales	Cuestionario, Lápiz y borrador

ANEXO 5

Permiso del uso de la prueba Trait Meta-Mood Scale-24 (TMMS-24)



Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

Solicitud de permiso

2 mensajes

Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

21 de marzo de 2023, 19:28

Para: rochigonzalez27@hotmail.com, jesus@hotmail.com, afjp79@hotmail.com

Tengan muy buenas día, el motivo por el cual le escribo es para solicitarle el uso de los resultados y datos de trabajo de investigación " Propiedades psicométricas del Trait Meta-Mood Scale-24 en estudiantes universitarios argentinos" con en enlace . <https://doi.org/10.17081/psico.23.44.3469> a fin de poder realizar mi trabajo de investigación dentro del contexto de mi población. Por lo cual pido encarecidamente su permiso para el requerimiento que les hago llegar.

Les agradezco de antemano su gentil atención.

Gracias

Atte. Dany Crodva Flores

Rocio Gonzalez <rochigonzalez27@hotmail.com>

24 de marzo de 2023, 11:28

Para: Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

Estimado Dany, claro que puede utilizar los resultados del artículo publicado. Éxito en su trabajo de investigación.

Atte,

González, Rocio.

Licenciada en Psicología (UNMDP). Magister en Neuropsicología (Instituto Universitario Hospital Italiano).

Especialista en Psicoterapia Cognitiva (UNMDP). Especialista en Docencia Universitaria (UNMDP).

Especialista en Inteligencia Emocional (Universidad Isabel I).

Doctoranda en Neurociencias (UNC). Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

De: Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

Enviado: miércoles, 22 de marzo de 2023 00:28

Para: rochigonzalez27@hotmail.com <rochigonzalez27@hotmail.com>; jesus@hotmail.com <jesus@hotmail.com>; afjp79@hotmail.com <afjp79@hotmail.com>

Asunto: Solicitud de permiso

[El texto citado está oculto]

Anexo 6

Permiso del uso de la Escala de impulsividad UPPS - P



Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

Solicitud de permiso

3 mensajes

Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

28 de marzo de 2023, 21:18

Para: "karenpinter@gmail.com" <karenpinter@gmail.com>, pablo.cg.caino@hotmail.com, santiago_resett@hotmail.com

Tengan muy buen día, el motivo por el cual les escribo es para solicitarles el uso de los resultados y datos de trabajo de investigación " Propiedades psicométricas de la Escala de Impulsividad (UPPS-P) en una muestra de adultos argentinos " con en enlace . <https://doi.org/10.16888/interd.2022.39.1.6> a fin de poder realizar mi trabajo de investigación dentro del contexto de mi población. Por lo cual pido encarecidamente su permiso para el requerimiento que les hago llegar.

Les agradezco de antemano su gentil atención.

Gracias

Atte. Dany Crodva Flores

Karen Pinter <karenpinter@gmail.com>

30 de marzo de 2023, 20:32

Para: Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

Buen día. Un gusto Dany. Gracias por el interés en la escala. Te la envío adjunta. Espero que sea de ayuda para tu investigación.

Saludos!

[El texto citado está oculto]

 **ESCALA UPPS-P.pdf**
414K

Santiago Resett Resett <santiago_resett@hotmail.com>

4 de abril de 2023, 5:36

Para: Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

hola estimada si de mi parte no hay problema. igual la autora principal es karen pinter. avisame cualquier cosa.
saludos

Enviado desde Outlook

De: Dany Cordova <dany17yury@gmail.com>

Enviado: martes, 28 de marzo de 2023 23:18

Para: karenpinter@gmail.com <karenpinter@gmail.com>; pablo.cg.caino@hotmail.com <pablo.cg.caino@hotmail.com>; santiago_resett@hotmail.com <santiago_resett@hotmail.com>

Asunto: Solicitud de permiso

[El texto citado está oculto]

ANEXO 7: Validación de instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL (TMMS – 24)

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: CARMEN ROSANA ASCA MONTOYA

DNI: _____

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UCV	DOCENTE	2011 - CONTINUA
02	UTP	DOCENTE	2016 - CONTINUA

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

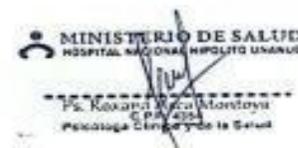
	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	HNHU	PSICOLOGA	EL AGUSTINO	34 años	PSICOLOGA CLÍNICA Y DE LA SALUD
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



28 de marzo de 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA UPPS-P

Observaciones:

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |

 Apellidos y nombres del juez validador Dr./Mg:
 CARMEN ROSANJA ASCA Montoya

DNI: 07086789

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UCV	Docente	2011 continua
02	UTP	Docente	2016 continua

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	HNHU	PSICOLOGA	EL AGUSTINO	34 años	PSICOLOGA CLINICA y de LA SALUD
02					
03					

 1 **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

 2 **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

 3 **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


 MINISTERIO DE SALUD
 HOSPITAL NACIONAL HIPÓLITO UNZUÉ
 Ps. Roxana Ascá Montoya
 C.P. 4354
 Psicóloga Clínica y de la Salud

28 de marzo de 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

Observaciones: _____

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

 Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Aerje Salcedo Yohany Patricia

 DNI: 21339655

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	San Juan Bautista	Docente	Actual
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	H H V	Psicóloga	Sta Anita	41 años	P. en Adicciones
02					
03					

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



HOSPITAL "HERMILO VALDIZÁN"
 LÍDER EN PSIQUIATRÍA Y SALUD MENTAL
 LIC. PATRICIA AERJE SALCEDO
 PSICÓLOGA CLÍNICA
 Departamento de Adicciones
 C.P. & P. 21013

28 de marzo de 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE IMPULSIVIDAD
Observaciones:

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

 Apellidos y nombres del juez validador Dr. (Mg): Arrese Salgado Yobany Patricia

 DNI: 21339655
Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	San Juan Bautista	Docente	Actual
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	H. H.V.	Psicóloga	Ste. Anita	4 años	P. en Adicciones
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



HOSPITAL "HERMILIO VALDIZAN"
LÍDER EN PSIQUIATRÍA Y SALUD MENTAL
LIC. PATRICIA ARRESE SALCEDO
PSICÓLOGA CLÍNICA
Departamento de Adicciones
D.P. 21014

28 de marzo de 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg: GARCIA FLORES, GABRIELA

DNI: 46558156

+ Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Privada César Vallejo	Maestría en Problemas de Aprendizaje	2021-2022
02			

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Hipólito Unanue	Psicóloga	Agustino	2022 - Actualidad	Orientación y Consejería psicológica
02					
03					

¹ **pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


MG. GABRIELA GARCÍA FLORES
PSICÓLOGA CLÍNICA Y DE LA SALUD
C.P.P. N° 39579

28 de marzo de 2023

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE IMPULSIVIDAD

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg, GARCIA FLORES, GABRIELA

DNI: 46558156

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Privada César Vallejo	Maestría en Problemas de Aprendizaje	2021-2022
02			

+ Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Hipólito Unanue	Psicóloga	Agustino	2022 - Actualidad	Orientación y Consejería psicológica
02					
03					

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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


MG. GABRIELA GARCÍA FLORES
PSICÓLOGA CLÍNICA Y DE LA SALUD
C.P.P. N° 39579

28 de marzo de 2023

ANEXO 8: Confiabilidad de Variables

Escala Inteligencia Emocional.

Estadísticas de fiabilidad

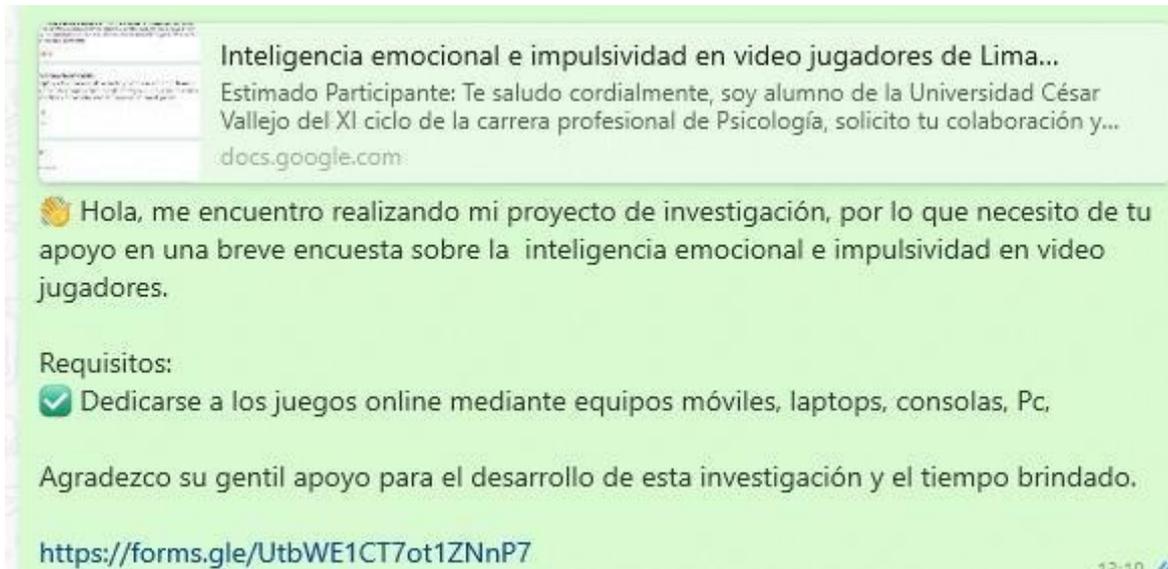
Alfa de Cronbach	N de elementos
,902	24

Escala de Impulsividad.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,731	20

ANEXO 9: Formularios en Google



ANEXO 10

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Inteligencia Emocional e Impulsividad en Videojugadores en Lima Metropolitana, 2023.

Investigador : Cordova Flores Bill Dany.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Inteligencia Emocional e Impulsividad en Videojugadores en Lima Metropolitana, 2023”, cuyo objetivo es determinar la relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023. Esta investigación es desarrollada por un estudiante de pregrado de la carrera profesional Psicología de la Universidad César Vallejo del campus Ate.

El trabajo de investigación está orientado a conocer si ¿Existe relación entre la inteligencia emocional e impulsividad en videojugadores de Lima Metropolitana, 2023?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Inteligencia Emocional e Impulsividad en Videojugadores en Lima Metropolitana, 2023”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria: Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo: Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios: Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad: Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Bill Dany Cordova Flores email: bcordovaf@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Dr. Garcia Garcia Eddy Eugenio email: egarciaga@ucv.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

ANEXO 11: Descripción de resultados

Tabla 07

Niveles de variable Inteligencia Emocional

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuada	39	10.05
En Proceso	291	75
Adecuada	58	14.95
Total	388	100

En la tabla 7, se detallan los niveles obtenidos por los videojugadores de Lima metropolitana; con relación a la variable inteligencia emocional se observa que el 10.5% cuenta con una inadecuada inteligencia emocional, el 75.% está en proceso y el 14,5% con adecuada inteligencia emocional.

Tabla 08

Niveles de variable Impulsividad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	41	10.57
Promedio	340	87.63
Alto	7	1.80
Total	388	100

En la tabla 8, se detallan los niveles obtenidos por los videojugadores de Lima metropolitana; con relación a la variable Impulsividad se observa que el 10,57%

cuenta con una baja impulsividad, el 87,63% está dentro del promedio y el 14,5% con un alto índice de impulsividad.

Tabla 09

Niveles de la dimensión Urgencia Positiva

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	40	10.3
Promedio	315	81.2
Alto	33	8.5
Total	388	100

En la tabla 9, se detallan los niveles obtenidos por los videojugadores de Lima metropolitana; con relación a la variable Urgencia Positiva se observa que el 10,31% cuenta con una baja urgencia positiva, el 81,19% está dentro del promedio y el 8,5% con un alto índice de de urgencia positiva.

Tabla 10

Niveles de la dimensión Urgencia Negativa

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	64	16,5
Promedio	282	72,2
Alto	42	10,8
Total	388	100

En la tabla 10, se detallan los niveles obtenidos por los videojugadores de Lima metropolitana; con relación a la variable Urgencia negativa se observa que el 16,49% cuenta con una baja urgencia negativa, el 72,69% está dentro del promedio y el 10,82% con un alto índice de urgencia negativa.

Tabla 11

Niveles de la dimensión Falta de Premeditación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	42	10,8
Promedio	264	68,0
Alto	82	21,1
Total	388	100

En la tabla 11, se detallan los niveles obtenidos por los videojugadores de Lima metropolitana; con relación a la variable Falta de premeditación, se observa que el 10,82% cuenta con una baja Falta de premeditación, el 68,04% está dentro del promedio y el 21,13% con un alta falta de premeditación.

Tabla 12

Niveles de la dimensión Falta de Perseverancia

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	139	35,8
Promedio	241	62,1
Alto	8	2,1

Total	388	100
-------	-----	-----

En la tabla 12, se detallan los niveles obtenidos por los videojugadores de Lima metropolitana; con relación a la variable Falta de perseverancia, se observa que el 35,82% cuenta con una baja falta de perseverancia, 62,11% está dentro del promedio y el 2,06% con un alta falta de perseverancia.

Tabla 13

Niveles de la dimensión Búsqueda de sensaciones

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	70	18,0
Promedio	312	80,4
Alto	6	1,5
Total	388	100

En la tabla 13, se detallan los niveles obtenidos por los videojugadores de Lima metropolitana; con relación a la variable búsqueda de sensaciones, se observa que el 18,04% cuenta con una baja búsqueda de sensaciones, 80,41% está dentro del promedio y el 1,55% con una alta búsqueda de sensaciones.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GARCIA GARCIA EDDY EUGENIO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Inteligencia Emocional e Impulsividad en Videojugadores en Lima Metropolitana, 2023

", cuyo autor es CORDOVA FLORES BILL DANY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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.

LIMA, 26 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GARCIA GARCIA EDDY EUGENIO DNI: 07840149 ORCID: 0000-0003-3267-6980	Firmado electrónicamente por: EGARCIAGA el 03- 08-2023 11:10:03

Código documento Trilce: TRI - 0621429