



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de
un distrito de Lima Norte, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORA:

Silva Yarlequé, Mayra Yeselin (ORCID: 0000-0002-6930-7049)

ASESOR:

Mg. De Lama Morán, Raúl Alberto (ORCID: 0000-0003-0662-8571)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Con mucho amor a mis padres Alejandro y Marina que siempre me motivan a cumplir mis sueños.

A mis hermanos Helbert, Renzo y Patricia por acompañarme y siempre confiar en mí.

A mi esposo Jose por apoyarme en los momentos más difíciles brindándome su comprensión y amor.

A Marle por compartir alegrías, tristezas y lograr que este sueño se haga realidad.

Agradecimiento

En especial a Dios, por darme fortaleza
en los momentos difíciles.

A mis familiares por acompañarme en
esta etapa de mi vida.

A mis asesores y docentes por sus
enseñanzas.

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	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	21
3.6. Método de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	47

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Prueba de normalidad de Shapiro- Wilk	24
Tabla 2. Análisis de correlación entre dependencia a los videojuegos e Impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021	25
Tabla 3. Análisis de correlación entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de impulsividad expresadas en cognitiva, motora y no planeada	26
Tabla 4. Análisis de correlación entre impulsividad con las dimensiones de dependencia a los videojuegos expresadas en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por el uso excesivo y dificultad en el control	27
Tabla 5. Descripción de la dependencia a los videojuegos según sexo	28
Tabla 6. Descripción de la impulsividad según sexo	29
Tabla 7. Diferencias en la dependencia a los videojuegos de manera general según sexo y edad	30
Tabla 8. Diferencias en la impulsividad de manera general según sexo y edad	31

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad. Para la muestra se consideraron 215 adolescentes del distrito de San Martín de Porres, de ambos sexos, cuyas edades oscilaron entre los 13 y 17 años. El tipo de investigación fue correlacional, de diseño no experimental y de corte transversal. Se emplearon como instrumentos el Test de Dependencia a los Videojuegos construida por Choliz y Marco y el test de Impulsividad de Barratt. Como resultados, se evidenció una correlación directa y estadísticamente significativa entre las variables de estudio ($\rho = .46$; $p < .01$). De la misma manera, se encontró que el 51% de hombres manifestó un nivel medio en la dependencia a los videojuegos, siendo este el porcentaje predominante, en comparación a las mujeres con un nivel bajo. Por otra parte, tanto mujeres como hombres manifiestan un predominio de impulsividad de un nivel medio. Se concluyó, que cuanto mayor es la exposición a los videojuegos, mayor será la probabilidad de presentar impulsividad.

Palabras clave: dependencia a los videojuegos, impulsividad, adolescentes.

ABSTRACT

The present research work aimed to determine the relationship between dependence on video games and impulsivity. For the sample, 215 adolescents from the district of San Martín de Porres were considered, of both sexes, whose ages ranged between 13 and 17 years. The type of research was correlational, non-experimental design and cross-sectional. The Video Game Dependence Test constructed by Cholí and Marco and the Barratt Impulsivity test were used as instruments. As results, a direct and statistically significant correlation was evidenced between the study variables ($\rho = .46$; $p < .01$). In the same way, it was found that 51% of men showed a medium level of dependence on video games, this being the predominant percentage, compared to women with a low level. On the other hand, both women and men show a predominance of impulsivity of a medium level. It was concluded, that the greater the exposure to video games, the greater the probability of presenting impulsivity.

Keywords: dependence on video games, impulsivity, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto en que vivimos se ha replanteado la forma como desarrollamos nuestras actividades diarias, los investigadores del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021) han analizado los pasatiempos de los adolescentes en medio de la pandemia, como el uso frecuente de los videojuegos, que a su vez está asociado a permanecer muchas horas diarias ante una consola, celular, tablet o computadora, perjudicando otros aspectos de su vida. Por otra parte, la Asociación para la Prevención y Ayuda al Ludópata (APAL, 2021) resalta que el uso inapropiado de las tecnologías puede generar dependencia en estudiantes manifestándose en conductas adictivas, desentendiéndose de sus obligaciones académicas o familiares, ya que de no lograr poner límites a este comportamiento reaccionarán de manera desmedida, sin poder controlar sus impulsos frente a cualquier situación.

Asimismo, los especialistas de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), en base a sus investigaciones concluyen que la problemática del trastorno por acceso a videojuegos en línea dista mucho de ser una situación relacionada a un lugar específico, señalándose que, en espacios como Europa y Norteamérica, este trastorno está presente entre el 1% y 10% de su población. En cuanto a los investigadores de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2018), mencionan que los niños de España están propensos a los peligros de la adicción a los videojuegos, se estima que de los niños de 6 a 10 años el 80% utilizan estos juegos de video, seguido de los adolescentes que oscilan entre los 11 a 14 años dentro de los cuales el 78% los consume y por último tenemos a los jóvenes entre 15 a 24 años en los que el porcentaje de acceso es de 66%.

Por otro lado, American Academy of Pediatrics (AAP, 2020) reporta que, en poblaciones en etapas tempranas de vida como niños y adolescentes, particularmente en los primeros, el manejo de las horas de videojuegos resulta uno de los principales inconvenientes. La investigación arroja que el 10% de ellos muestran un incremento sostenido y perjudicial de las horas que dedican a estas diversiones y a su vez hacen

notar en sus conclusiones algunas características comunes que definen a estos grupos, entre ellas el hecho de que la mayoría son varones y que su recurrencia ha conllevado a un abandono de actividades importantes en el ámbito académico, social, relaciones familiares e incluso afectando funciones biológicas. Así mismo, indican una incidencia de esta adicción particularmente en niños con TDAH.

Las conclusiones del estudio realizado por el Ministerio de Cultura (MINCUL, 2020) manifiestan que la demanda de videojuegos en nuestro país ha venido en ascenso en años recientes. En este estudio se indica que la modalidad más común de juego es la descarga vía internet y que en aquella población que va desde los 14 hasta los 29 años existe un porcentaje de 33.8 % que declaran haber jugado con esta tecnología, además, en el grupo poblacional perteneciente a la educación secundaria es un 17,7% quienes juegan utilizando esta modalidad. De la misma manera, se menciona los porcentajes de otras formas de obtener juegos de video como son los CD y variedades de almacenamiento. En este último caso para la población entre los 14 y 29 años su práctica se da en un 4,2 % de ellos, mientras que específicamente para el grupo de adolescentes pertenecientes a la educación secundaria el porcentaje es de 2,1% de acceso.

El Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado” (INSM, 2018), realizó una investigación en una población adolescente que presenta dependencia a los videojuegos encontrando que existe entre un 80% a 90% de presencia de déficit de atención. Su estudio también encuentra que en ellos destacan patrones como su rango de edad, siendo 12 años la edad que inician en este problema, el predominio de los varones, la desatención en las relaciones familiares, el desinterés por deportes y otras actividades, e incluso presentan reacciones físicas al dedicar su tiempo al juego.

Ante la realidad de la cuarentena por la COVID-19 que ha llevado a los escolares a buscar nuevas formas de relajarse en casa con los videojuegos llegando a experimentar dependencia, así como también manifestaciones de impulsividad y en vista de la carencia de investigaciones sobre el tema de salud mental

en adolescentes, en particular en el distrito de San Martín de Porres. Como resultado, se plantea la formulación de la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021?

Ante lo mencionado anteriormente, la justificación de este estudio de investigación permitirá conocer como los adolescentes pasan varias horas del día con los videojuegos generando una dependencia, la cual en los últimos años ha estado en ascenso, descuidando sus actividades programadas, no logrando obtener un control sobre su uso.

Esta investigación es conveniente por el contexto que se está viviendo debido a la pandemia del COVID-19, el cual ha generado casos de reacciones desmedidas de quienes conforman nuestra sociedad, particularmente los adolescentes. Es por ello, que este trabajo servirá para entender el nivel de dependencia a los juegos de videos que ha afectado a los adolescentes de San Martín de Porres.

Por otra parte, a nivel práctico a partir de los resultados obtenidos se podrá sugerir implementar charlas, talleres virtuales que contribuyan al control de los impulsos como reducir las horas de acceso a los videojuegos brindando otras posibilidades de juegos para los adolescentes generando en ellos cambios graduales que les permitan aprovechar sus habilidades enfocándolos en tecnologías asociadas a la educación.

Asimismo, esta investigación se justifica desde una perspectiva teórica, ya que incrementará los conocimientos que se tienen sobre las variables, esto tomando en cuenta los escasos estudios relacionados a estos ámbitos en el actual contexto.

Por último, cabe mencionar la utilidad metodológica que el uso de los instrumentos permitirá aportar para futuros trabajos sobre este tema, en el marco del presente contexto y el lugar donde se llevará a cabo esta investigación. Es preciso

mencionar que dichos instrumentos han pasado por una revisión psicométrica en un grupo piloto para confirmar su validez y confiabilidad.

En ese sentido, se ha planteado un objetivo general que consiste en determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021 y los objetivos específicos: a) determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos con las dimensiones de impulsividad, expresados en cognitiva, motora y no planeada, b) determinar la relación entre la impulsividad con las dimensiones de dependencia a los videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia; problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad para el control, c) describir los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo, d) describir los niveles de impulsividad según sexo, e) comparar la dependencia a los videojuegos de manera general según sexo y edad y f) comparar la impulsividad de manera general según sexo y edad.

Asimismo se ha planteado la hipótesis general siendo, existe correlación directa y significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021 y las hipótesis específicas que consiste en: a) la correlación entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de la impulsividad es directa y significativa b) la correlación entre impulsividad con las dimensiones de dependencia a los videojuegos es directa y significativa c) existe diferencia significativa de la dependencia a los videojuegos, según sexo y edad d) existe diferencia significativa de la impulsividad, según sexo y edad.

II. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo del presente trabajo se ha utilizado como referencia los siguientes antecedentes a nivel nacional, es pertinente mencionar el trabajo de Reyes (2019) que estudió la relación entre dependencia a videojuegos e impulsividad. Su muestra estuvo conformada por 427 adolescentes, se utilizó los instrumentos Test de Dependencia a los Videojuegos y Escala de Impulsividad de Barratt. Como resultados se encontró una correlación significativa ($\rho = .433$; $p < .00$). Además, halló un alto nivel de dependencia a videojuegos en los varones de la muestra (47.9%) en comparación con las mujeres que representan bajo nivel de dependencia.

Mientras que, Soriano (2019) por su parte, propuso relacionar la impulsividad con las adicciones a redes sociales, empleó una muestra de 291 individuos de ambos sexos, utilizando los instrumentos BIS y el cuestionario Adicción a las Redes Sociales. Los resultados revelaron una correlación entre las variables $\rho = .778$ y significativa $p < .05$ entre ambas variables, de igual manera, se manifestó una relación entre la ARS con los factores de impulsividad obteniendo una correlación con el factor motor ($\rho = .738$), además se evidenció una relación entre la impulsividad con la dimensión obsesión ($\rho = .637$).

Asimismo, Campos et al. (2019) la muestra la conformaron 253 estudiantes, ubicados entre los 15 y 17 años de edad, tuvieron el objetivo de hallar la relación entre la adicción a redes sociales e impulsividad en adolescentes de secundaria de 4° y 5°, el diseño de este trabajo fue no experimental, enfoque cuantitativo, se les aplicó BIS-11 y ARS. Se determinó la existencia de una relación significativa ($\rho = .445$, $p < .01$). La investigación llega a concluir que los adolescentes que manifiestan un elevado nivel de impulsividad están más expuestos al riesgo de adicción a las redes sociales.

De igual manera, Clemente et al. (2018) que incluyeron una muestra de 566 estudiantes universitarios entre los 17 y 22 años, plantearon señalar la relación entre adicción a redes sociales e impulsividad, evidenciaron una correlación significativa entre las dos variables, quienes alcanzaron las mayores puntuaciones fueron los

hombres. En las conclusiones obtenidas se puede constatar que hay una correlación positiva entre la adicción a las redes sociales y la dimensión falta de premeditación de la impulsividad ($\rho = .190$, $p < .05$), siendo igualmente alta en cuanto a la dimensión falta de perseverancia de la impulsividad ($\rho = .093$, $p < .05$).

Del mismo modo, Alave y Pampa (2018) aplicaron los instrumentos TDV y la Escala de Habilidades Sociales (EHS), tomaron como muestra para su trabajo a 375 estudiantes, su objetivo fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes. Producto del estudio obtuvo una correlación débil, negativa y significativa entre las variables ($\rho = -.132$; $p < .05$); por otra parte, en las dimensiones de habilidades relacionadas con el estrés, se evidenció una relación significativa ($\rho = -.108$; $p < .05$) así como en habilidades alternativas a la agresión ($\rho = -.209$; $p < .05$). Se menciona que en aquellos estudiantes donde los niveles de dependencia a videojuegos son altos las capacidades para relacionarse son menores.

En su investigación, Vara (2018), tuvo una muestra integrada por 196 estudiantes dentro de los 13 a 17 años, para la medición se aplicaron los instrumentos TDV y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, se fijó el objetivo de si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, la investigación de diseño con corte transversal. Se encontró ($\rho = .268$; $p < .00$) existe una correlación positiva, moderada baja y significativa entre las dos variables investigadas. En lo referente la variable de la agresividad y sus componentes se precisan significativas diferencias ($p < .05$) como son la hostilidad, agresión física en relación al género, edad y nivel escolar entre las dimensiones que conforman la adicción a los juegos de video hay diferencias significativas ($p < .00$), determinadas por el género y el tiempo de acceso. Además, se halló diferencias altamente significativas para el componente agresión verbal según el género de los encuestados. Así mismo, se encontró diferencias muy significativas para agresividad de acuerdo al grado escolar.

Por otro lado, se ha considerado también investigaciones en el ámbito internacional, así tenemos a Castillo et. al (2021), el estudio estuvo conformado por 334 estudiantes,

plantearon como objetivo determinar la relación entre la dependencia al dispositivo móvil e impulsividad. Los instrumentos aplicados fueron el Test de Dependencia al Móvil y BIS. Se obtuvo una correlación positiva y estadísticamente significativa entre las variables ($\rho = .47$; $p < .05$).

A su vez, Moral y Fernández (2019) en la investigación tuvieron a 240 participantes, comprendidos entre los 15 y 22 años, de la región de Asturias, plantean como objetivo fijar las relaciones entre el uso problemático de internet y factores de riesgo como la impulsividad. La investigación utilizó BIS y el Cuestionario Problemas relacionados con el uso de internet (PRI). En los resultados concluyeron que los participantes que manifiestan impulsividad general, tuvieron mayor puntuación en relación a la dimensión conflictos interpersonales del uso problemático del internet ($t = 2,256$; $p < .05$) pero sin diferencias significativas, esta relación significativa se manifiesta en la dimensión cognitiva de la impulsividad con los conflictos interpersonales ($t = 2.194$; $p < .05$), asimismo en la dimensión impulsividad no planeada con los conflictos interpersonales ($t = 4.663$; $p < .05$).

Mientras que, Mei et al. (2018) analizan en su investigación la frecuencia de dependencia del teléfono móvil en estudiantes universitarios chinos y su asociación con el apoyo social y la impulsividad. El grupo de muestra la conformaron 909 universitarios de China, se utilizó el instrumento de Escala de Adicción al Teléfono Móvil (MPAS), BIS-11 y la escala Multidimensional de Apoyo Social Percibido (MSPSS), se concluye que aquellos estudiantes con una dependencia moderada al teléfono móvil hay una relación significativa con la impulsividad ($p < 0,001$, OR = 1,05, IC del 95%: 1,03-1,06) y en el caso de aquellos con dependencia alta al teléfono móvil la relación fue significativa con la impulsividad ($p < 0,001$, OR = 1,08, IC del 95%: 1,05–1,1). Por lo tanto, resulta una asociación positiva significativa con la impulsividad.

A su vez, Su et al. (2018) plantean en su trabajo de investigación la relación la impulsividad y los problemas juegos en línea, se aplicó la BIS y el Cuestionario de juegos problemáticos en línea (POGQ), la investigación es correlacional, utilizando una muestra de adolescentes conformado por 596 personas entre hombres y mujeres, se

obtuvo que la impulsividad se correlaciona positivamente con los juegos en líneas ($r = .33$, $p < .00$). Obteniendo como resultados en el caso de los hombres ($r = .59$, $p < .00$) pasan más horas en los videojuegos que las mujeres, por otra parte, se evidenció que tanto hombres como mujeres no mostraron diferencias estadísticamente significativas con respecto a la impulsividad.

En el presente estudio luego de haber investigado los antecedentes fue importante conocer sobre una teoría general, la cual nos permite explicar las variables estudiadas, en ese sentido, se ha considerado a la teoría del Aprendizaje Social desarrollada por Albert Bandura. Esta teoría fue estructurada a partir del seguimiento y análisis del comportamiento de grupos con relación a los medios de comunicación, parte de la investigación consistió en el control de las acciones realizadas por niños luego de ser influenciados por modelos violentos en los medios de comunicación a los cuales tenían acceso y los efectos generados en ellos, en muchos casos, se pudo apreciar la imitación de estos patrones de conducta violentas a través de sus actividades lúdicas cotidianas. Esta teoría, en opinión de Bandura, está determinada por la disposición de la persona por copiar un determinado comportamiento que ha llamado su atención (Bandura y Ross, 1963)

Por otra parte, en esta teoría cobra gran relevancia el factor reforzamiento, entendido como el potencial que tienen los medios de generar compensaciones o premios, esto será factible en la medida que el modelo proyectado pueda captar la atención de una persona por un tiempo considerable, así como la evaluación favorable que se realice del mismo, es así que diversos medios buscan potenciar este variable refuerzo (Bandura, 1971)

Al explicar el funcionamiento de esta teoría, se resalta las cualidades que están implicadas en el acto de imitar, y que toda persona pone en marcha al estar expuesta a los modelos mediáticos, entre los cuales se cuentan la capacidad de imaginación, destrezas corporales, así como los incentivos del entorno. La complejidad de lo expuesto anteriormente obedece a la propia complejidad del comportamiento humano (Bandura, 1971).

Partiendo de una perspectiva histórica de la dependencia a los videojuegos, desde la aparición de estas diversiones en el siglo XX, durante los años 70, se ha buscado definir y medir los aspectos que pueden generar en la sociedad, es así que en estudios como el de Brooks (como se citó en Orford, 2005) donde señalaba que el juego con videos era una forma no adictiva de entretenimiento social, otros estudios indicaban que eran pocas las personas que tenían la necesidad de acceder a ellos compulsivamente (Greenfield, 1984), algunos de estos trabajos, sin embargo, carecían aún de definiciones claras e incluso de referencias estadísticas. En la década de los 90 se realizan ya estudios más profundos, es así que Brown y Robertson (como se citó en Griffiths, 2005) manifiestan haber hallado altos porcentajes de la presencia de adicción a juegos de video. En el intento de esclarecer el marco conceptual Goodman (1990) indicaba la falta de acuerdos para poder referirse con un lenguaje preciso respecto a los problemas generados por juegos de video lo que lleva al uso, sin distinción, de palabras como compulsión, adicción o dependencia.

Siguiendo con el desarrollo del marco epistemológico, es a partir de la década de los 80, que nacen las primeras investigaciones de carácter científico referidas a las consecuencias psicosociales generadas por videojuegos, estos se centraron en aspectos como la salud y la personalidad de los sujetos, producto de ello, una conferencia llevada a cabo en la Universidad de Harvard en 1983 publicó conclusiones sobre sus efectos. Los años siguientes encuentran un descenso en las investigaciones centradas en videojuegos, lo cual va de la mano con la crisis experimentada por esta industria, solo con su recuperación a mitad de los 90 se notó también una nueva ola de estudios y publicaciones. En un tercer momento, y a partir de nuevas evidencias científicas, tomando en cuenta que las tecnologías son inherentes al desarrollo de la sociedad, los juegos de video pasaron a tener una mayor importancia para estudiosos de diferentes ámbitos académicos (Tejeiro et al. 2009)

Un videojuego puede ser definido como cualquier aparato tecnológico que ofrece una acción lúdica y a través del cual la persona interactúa, más allá de su

complejidad o forma. En el mundo contemporáneo especialmente, ha sido vertiginoso el desarrollo y diversidad de este tipo de tecnologías, presentándose en diferentes modalidades (consolas, juegos en redes, consolas portátiles, PC, etc.). De la misma manera, se ha acelerado la diversidad de estas plataformas, las cuales han logrado ser accesibles a diferentes grupos sociales sin barreras de edad, sexo o condición socioeconómica (Marqués, 2000). Hay quienes ven en los juegos de videos una posibilidad para que niños se inicien en el mundo de las TIC, relacionándose con modernas tecnologías y despertando destrezas (Belli y López, 2008).

Podemos ubicar los primeros años de los videojuegos alrededor de 1950 cuando también surgían los primeros programas informativos para los expertos el primer juego importante sería Pong de Atari en 1972, en ese contexto también se hicieron populares las máquinas de arcade. En los años 80 se da la aparición de consolas portátiles lo que va de la mano con una mayor variedad en los géneros, en ese sentido es Pac Man el juego más destacado, al que le seguiría Mario Bros. La década del 90 significó el periodo de mayores actualizaciones tecnológicas, con el uso CD y el ingreso al mercado del Nintendo 64 y Play Station, siendo los juegos más notorios de esta etapa Sonic, Zelda, Doom, FIFA, entre otros. En nuestro siglo se han consolidado plataformas como Play Station y Xbox, sin embargo, han tenido que disputar su hegemonía con otros soportes como los juegos online, para celulares, etc. Algo que tampoco puede dejarse de mencionar en la intención de estas compañías por ampliar su público objetivo a personas cada vez más diversas (Gil y Vida, 2007).

Los videojuegos han adquirido una compleja forma de clasificarse, los expertos consideran que para entender mejor su división se debe hablar de géneros. Es así que Lacasa (2011) considera que existen un género de acción (se controla a un personaje), deportes, aventura (hay una historia de por medio), estrategia (a lo largo del juego se debe solucionar enigmas) y de simulación (recrean un aspecto de la realidad).

Asimismo con el fin de conceptualizar la dependencia a los videojuegos Chóliz y Marco (2011) indica que esta se ha venido definiendo en años recientes y que ha

obedecido al desarrollo de la tecnología contemporánea, en ese sentido manifiesta que los videojuegos ofrecen a quienes tienen acceso a ellos una serie de motivaciones inicialmente positivas, que son el fin para los cuales fueron creados, tales como la sensación de agrado, alejarse de problemas de la vida cotidiana, formar parte de realidades virtuales, el trabajo en equipo, etc. Sin embargo, es en estas mismas motivaciones que puede hallarse la imperiosa necesidad de no dejar de jugar, siendo al mismo tiempo este uso exagerado el que deriva en problemas de índole intrapersonal e interpersonal. En ese sentido, desde el punto de vista social, es una preocupación que este tipo de dependencia afecta en mayor porcentaje a niños y adolescentes.

En cuanto a las causas que se han propuesto para explicar la dependencia en juegos de video Griffiths (1993) menciona, en primer lugar, que estos juegos son utilizados como refuerzo de la imaginación; en segundo lugar, que el acto de jugar puede despertar en las personas excitación y sensación de bienestar; también señala la forma como las personas pueden encontrar en ellos la manera de expresar su personalidad; y finalmente, la satisfacción que genera el hecho de jugar ayudando a pasar los ratos libres. Así mismo, el autor antes mencionado, ha planteado la presencia de dos tipos de adicciones asociadas a los juegos de video, por una parte, lo que denomina adicción primaria, entendida como una forma de adicción en la cual la persona accede al juego al encontrar beneficios directos del mismo (activación, búsqueda de destacar, mostrar destrezas en el juego). Por otra parte, tendríamos una adicción secundaria, en ella, el sujeto accede al juego con el fin de sobrellevar situaciones estresantes de su entorno (estudios, problemas familiares, de trabajo).

Por otro lado en su investigación Tejeiro et al. (2009) han señalado las posibles consecuencias que desde el ámbito psicosocial puede generar la dependencia a los videojuegos, entre ellos resaltan la adicción propiamente dicha, siendo particularmente notorio el tiempo que puede pasarse jugando al tener un nuevo juego de video; también han llevado a la adquisición de conductas agresivas, algunos juegos modernos premian las acciones belicosas a través de puntajes y mejoras de nivel; el bajo nivel

en la escuela, las malas notas, como reflejo de pasar tiempo en los videojuegos; incluso llegan a mencionar que en algunos casos ha llegado a sospecharse de un aislamiento del individuo que lo puede llevar a mantener una rutina lejos de amigos.

El factor dependencia a los videojuegos, ha sido estructurado por Choliz y Marco (2011) a partir de la definición de cuatro dimensiones: siendo la principal la abstinencia, referida al fastidio que puede ocasionar dejar de tener acceso a un juego durante algún tiempo; el abuso y tolerancia, como la acción de acceder al juego de forma reiterada, aun cuando ha dejado de ser una novedad; los problemas por excesivo uso, señalados como aquellos que afectan las relaciones con los demás y con uno mismo al punto que conllevan a desajustes del ritmo de vida (dormir menos, trastornos alimenticios, etc.); señala finalmente las dificultades en el control, entendido como la incapacidad para dominarse en el deseo de constantemente tener que jugar.

Siguiendo con el desarrollo de la segunda variable abordada en esta investigación, desde un análisis histórico del concepto de impulsividad, tenemos sus orígenes en el latín *impulsus* que se traduce como “golpear o empujar” como referencia al término que se utilizaba en Francia en el siglo XIX, para aludir a reacciones que eran involuntarias. Es desde el siglo en mención que inicia el interés por estudiar la impulsividad, pero conocida más como una patología de la voluntad. Muchos investigadores como Magnan (1887) explicarían este fenómeno como parte de las enfermedades mentales. A partir del interés en sus posibles consecuencias sobre la sociedad en general, desde el siglo XX, incrementa entre académicos la inclinación hacia estudios referidos a la impulsividad muchos de los cuales la relacionan a un problema que se puede transmitir genéticamente. Finalmente, es desde el siglo XXI que el análisis de esta conducta se ha centrado en buscar datos científicos basados en la experimentación (Pinal y Pérez, 2003)

En el marco de la línea epistemológica la impulsividad ha sido tratada desde diferentes modelos teóricos de investigación. Uno de los más difundidos sería el modelo de Gray (1987) propone un modelo asociado más a situaciones de castigos y

premios, en el cual señala la importancia de las particularidades de cada individuo y su respuesta ante estímulos ambientales y su efecto sobre acciones impulsivas. Desde otra perspectiva Zuckerman (1989) considera la impulsividad como parte un conjunto de dimensiones que facilitan interpretar el comportamiento, es decir, como parte de un modelo que explica la personalidad. Por su parte Dickman (1990) en el intento por darle una clasificación a la impulsividad, diferenció entre aquella que genera un beneficio a individuo y la distinguió de aquella que lo perjudica. Continuando con las líneas de investigación que lo precedieron, Barratt (1997) sustenta una explicación biopsicosocial con respecto a la impulsividad, en la que ella dispone al individuo no a una solo respuesta, sino a un conjunto de comportamientos desde lo conductual y lo social.

Para definir esta variable tendríamos que la impulsividad es entendida como la ausencia de una reflexión sobre los efectos que puede ocasionar nuestro actuar frente a una situación. Se presenta como una respuesta súbita y que no mide consecuencias, es por ello que, desde un punto de vista social, este actuar conlleva a un impacto mayormente negativo sobre la persona y su entorno (Moeller et al. 2001)

Como parte de los estudios realizados sobre esta variable, los sujetos que han manifestado en su comportamiento un elevado grado de impulsividad, presentan ciertas características notorias entre las cuales tenemos: incapacidad de reflexionar sobre su futuro, les cuesta mantenerse inactivos, se expresan sin medir sus palabras y tienen poca concentración (Barratt, 1993)

Así también Batlle (2012) ha señalado aquellos elementos que se pueden interpretar como síntomas de la impulsividad, entre ellos se mencionan: las conductas violentas, el aislamiento del individuo, que los lleva a distanciarse de amigos y familiares, irresponsabilidad en sus actividades cotidianas, carencia en la capacidad de gobernar sus emociones, falta de organización en sus quehaceres, además, son personas que tienden a manifestar su ira precipitadamente.

En relación a los límites en que puede enmarcarse el análisis sobre la impulsividad, Eysenck y Eysenck (1977) plantea situarlos en base a ciertos conceptos asociados a ella. Estos conceptos son las conductas de riesgo, en la cual existe la probabilidad de alcanzar tanto premios como castigos. En segundo lugar, la improvisación, como un proceder sin planificación y finalmente la vitalidad, en tanto que ella manifiesta la aptitud de actuar de forma extrovertida y dinámica.

En lo referente a las dimensiones que definen la impulsividad Barratt et al. (1995) mencionan a tres, cada una de ellas es explicada a partir de ciertos indicadores, estas son: la impulsividad cognitiva, en la que se incluye la atención, como la facultad que posee el sujeto de concentrarse y la inestabilidad cognitiva, como la facilidad de distraerse ante ideas involuntarias. La segunda dimensión es la impulsividad motora, que implica el indicador motor, que se manifiesta como una respuesta corporal producida espontáneamente y la perseverancia, que se muestra como prácticas cotidianas, repetidas y constantes. Una tercera dimensión es la impulsividad no planeada, en ella tenemos al autocontrol, como la cualidad del individuo para planificar reflexivamente antes de actuar, así como también la complejidad cognitiva, como la sensación de goce ante exámenes que se presentan como retos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo

La elaboración del presente trabajo siguió una línea de investigación correlacional, en la cual se buscó establecer el nivel de relación de unos elementos estudiados con respecto a otros, tomando en cuenta también los efectos de sus variaciones (Tamayo, 2004).

Diseño

La investigación encaja con el diseño de corte transversal, no experimental, en la que el investigador observó una situación sin manipulación de las variables, su propósito consistió en obtener datos sobre las mismas y determinar su relación (Parra y Toro, 2006).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual: Esta forma de dependencia se ha convertido en nuestros tiempos en uno de los más recurrentes problemas entre adolescentes e incluso niños quienes pueden llegar a dedicar muchas horas del día a los videojuegos, su presencia se asocia al grado de interés que generan, sin embargo, se entiende que el uso desmesurado de videojuegos podría conllevar a problemas intrapersonales e interpersonales (Chóliz y Marco, 2011).

Definición operacional: Se midió mediante las puntuaciones del TDV (Chóliz y Marco, 2011)

Dimensiones: Estuvo conformada por cuatro dimensiones; abstinencia el cual midió el tiempo y malestar que puede ocasionar a la persona (10 ítems), abuso y tolerancia mide el uso inadecuado de los videojuegos (5 ítems), problemas ocasionados por los

videojuegos midió las consecuencias por el uso excesivo (4 ítems) y dificultad en el control midió el conflicto que tiene la persona para que deje de jugar (6 ítems).

Escala de medición: El nivel es ordinal y la escala de medición de los ítems es de tipo Likert compuesta por 25 reactivos.

Variable 2: Impulsividad

Definición conceptual: La impulsividad es el comportamiento desadaptativo caracterizado por una falta de criterio en la forma de actuar de la persona y para conservar la atención fija por tiempos prolongados (Barratt et al. 1995).

Definición operacional: Se evaluó a través del BIS-11.

Dimensiones: Establece 3 dimensión: impulsividad cognitiva mide la inestabilidad de la persona para que pueda concentrarse teniendo pensamientos espontáneos (8 ítems). Impulsividad motora el cual medirá la respuesta física producida involuntariamente en la vida cotidiana (11 ítems) e impulsividad no planeada se mide cuando la persona le cuesta reflexionar antes de actuar (11 ítems).

Escala de medición: El nivel es ordinal y la escala de medición de los ítems es de tipo Likert conformada por 30 reactivos.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

En referencia a la población, se pudo conceptualizar como un grupo de individuos, que, al poseer cualidades compartidas, son susceptibles de ser analizados numerosas veces (Rodríguez, 2005). La población estuvo conformada por 98 725 adolescentes residentes del distrito de San Martín de Porres oscilando entre edades de 10 a 19 años, según censo (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2018).

Se tomó en cuenta como criterios de selección los que a continuación se mencionan:

En primer lugar, se consideró los criterios de inclusión, adolescentes que residan en el distrito de San Martín de Porres, con edades comprendidas entre 13 y 17 años, de ambos sexos, logrando completar los instrumentos y mostrando disponibilidad para cooperar en la investigación.

Asimismo, se tomó en cuenta los criterios de exclusión, adolescentes que no residan en el distrito donde se realizó la investigación, con edades por debajo del rango de 13 y edad por encima de 17 años, así como también aquellos que no concluyeron satisfactoriamente las pruebas.

Muestra

Para el autor Álvarez (2007) la muestra significa una parte representativa de la población que se elegirá para la investigación. El trabajo se realizó con una correlación bivariada, en la cual la muestra obtuvo un cálculo de .05 en nivel de significancia y de .95 en potencia estadística, mediante el programa G*Power 3.1 (Cárdenas y Arancibia, 2014). Se consideró una investigación previa que comprobó una correlación significativa de .27 (Vara, 2018), de igual manera, se delimitó una muestra compuesta por 215 adolescentes que residen en el distrito de San Martín de Porres.

Muestreo

Es entendido como la representación de la población, tomada por quien realiza un estudio, de tal manera que permitió tener resultados válidos para la investigación (Gómez, 2012). Se denominó muestreo no probabilístico por bola de nieve, en el cual los individuos de una población son de difícil acceso, la selección se hace a partir de un pequeño grupo, este conduce a otros individuos con las características que el estudio requiere, hasta alcanzar la cantidad necesaria de personas (Fuentelsaz et al. 2006).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se estimó para el recojo de la información la técnica de la encuesta, la cual se ajusta a la finalidad de la investigación realizada, así como a las variables que han sido

consideradas. En la encuesta se buscó, a través de orientaciones precisas, que los participantes que conformaron la muestra respondieran ellos mismos sin problemas (Urbano y Yuni, 2006). En lo particular se empleó el modo virtual, debido a lo funcional que resultó para recoger información seria y que se apegó a los objetivos, adicionalmente, se pudo acceder a una población con mayor facilidad, los datos recogidos de manera sistemática fueron almacenados en una plataforma segura, por último, quienes participaron pudieron mantenerse anónimos (Díaz de Rada, 2010)

INSTRUMENTOS

Ficha técnica 1

Nombre	: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Autores	: Chóliz y Marco (2011)
Procedencia	: Española
Adaptación peruana	: Salas Edwin, Merino César, Chóliz Mariano y Marco Clara (2017)
Administración	: Individual o colectivo
Tiempo	: 15 – 25 min
Estructuración	: 4 dimensiones - 25 ítems
Aplicación	: Adolescentes

Reseña histórica:

Fue elaborado por Chóliz y Marco (2011) en España provincia de Valencia, utilizaron los criterios de los trastornos por dependencia del DSMI-IV, primero el test tuvo 55 ítems, luego decidieron pasar por validación de jueces en la cual se eliminó 23 ítems, la prueba se redujo a 25 ítems después de un análisis factorial. Además, la

muestra fue de 621 infantes y adolescentes de edades que oscilaban entre 10 a 16 años.

Consigna de aplicación

Se le indica al adolescente que lea atentamente cada uno de las preguntas y marque la opción de su agrado.

Calificación del instrumento

Para la validez del instrumento, se puntúan los reactivos desde totalmente en desacuerdo = 0, en desacuerdo = 1, neutral = 2, de acuerdo = 3 y totalmente de acuerdo = 4, se clasificaron en los siguientes niveles: menos a 25 (bajo), 26 – 50 (medio), 51 – 75 (alto) y 76 a más (muy alto).

Evidencias psicométricas originales

Los autores originales por Chóliz y Marco (2011) en la investigación alcanzaron adecuados índices de análisis factorial, obtuvieron una consistencia interna con un valor de .94 en la totalidad de la prueba, con relación a las dimensiones, .78 en abuso y tolerancia, .68 en dificultad en el control, .79 en problemas ocasionados por los videojuegos y .89 abstinencia.

Evidencias psicométricas peruanas

En la realidad peruana Salas et al. (2017) reportaron a nivel general un Alfa de Cronbach de .922 con un IC 95%, asimismo obtuvieron por dimensiones los índices de confiabilidad .794, .738, .808 y .759. Por otra parte, verificaron el análisis factorial (RMSEA < 0.05; SRMR < .08) y relativo (CFI ≥ .95).

Evidencias psicométricas del piloto

Para verificar la confiabilidad y validez del test, se encuestó a 75 adolescentes, de 13 a 17 años del distrito del cual se está investigando. Para el análisis de confiabilidad, la escala global consiguió una puntuación de .96 y por dimensiones se

obtuvo el siguiente resultado: dimensión uno .92, dimensión dos .82, dimensión tres .88 y dimensión cuatro .85 se encuentra en un nivel excelente de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbah (Celina y Campo, 2005). Asimismo, en la validez del constructo por la correlación ítem-test se alcanzó valores mayores a .51 y .83 considerándose aceptable.

Ficha técnica 2

Nombre : Barratt Impulsivity Scale

Autores : Barratt Ernest, Patton Jim y Stanford Matthew (1995)

Adaptado : Flores Gina (2019)

Administración : Individual o colectivo

Tiempo : 20 - 25 min

Estructuración : 3 dimensiones - 30 ítems

Aplicación : Adolescentes

Reseña histórica:

Fue creado por Barratt et al. (1959), el instrumento está conformado por 30 ítems y se divide en tres dimensiones: impulsividad, cognitiva y no planeada. Del mismo modo, es empleado en el ámbito educativo, psiquiátrico y social, su muestra fue de 73 presos, 248 pacientes psiquiátricos y 412 alumnos universitarios. Finalmente, en el año 1995 tuvo una actualización la escala.

Consigna de aplicación

Para iniciar, se le indica al adolescente que no existe respuesta buena ni mala, de igual manera se le solicita que lea atentamente cada una de las preguntas y marque la respuesta de su elección.

Calificación del instrumento

Para los resultados del instrumento, se califica desde 1 = nunca o raramente; 2= ocasionalmente; 3 = a menudo y 4 = siempre o casi siempre.

Evidencias psicométricas originales

En la última actualización del instrumento de Barratt et al. (1995), los puntajes se correlacionaron significativamente, obtuvieron una confiabilidad de .83 y por dimensiones fue de .72 en no planeada, .74 en cognitiva y .59 en motor.

Evidencias psicométricas del piloto

Para verificar la confiabilidad y validez del test, se encuestó a 75 adolescentes, de 13 a 17 años del distrito del cual se está investigando. Para el análisis de confiabilidad, la escala global consiguió una puntuación de .86 y por dimensiones se obtuvo el siguiente resultado: dimensión uno .61, dimensión dos .76, y dimensión tres .61 se encuentra en un nivel fuerte de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbah (Oviedo y Campo, 2005). Por otro lado, en la validez del constructo por la correlación ítem-test se alcanzó valores menores a .02 y .13 considerándose bajo.

3.5. Procedimiento

Como primer paso, con la finalidad de poder aplicar los instrumentos y mediante ello poder medir las variables de la investigación, se solicitó formalmente a los autores de dichos instrumentos su autorización. En segundo lugar, a través del uso del formulario virtual, llamado Google Forms fueron colocados los ítems que conforman los cuestionarios, como parte de este procedimiento se incluyó el consentimiento informado para los padres o quienes estén a cargo de los menores, así como el asentimiento informado de los adolescentes y los instrumentos de medición.

Como parte de la aplicación de los cuestionarios se compartió un enlace de forma virtual al cual pudieron acceder todos aquellos adolescentes que cumplieron con los requisitos, y brindando su autorización, puedan formar parte del estudio.

Finalmente, se descartó del estudio a quienes no cumplieron con los requisitos solicitados para conformar la muestra, esto con el fin de llevar a cabo de forma fidedigna el análisis estadístico de los datos obtenidos.

3.6. Método de análisis de datos

Para el procesamiento de la información, se elaboró una base de datos en el programa de Excel para luego importar los datos al SPSS 25 y Jamovi 1.8.1, para realizar el análisis inferencial, se empleó la prueba de normalidad de Shapiro- Wilk, de modo que se determinó si se iba a utilizar estadísticos no paramétricos o paramétricos. De la misma manera, para la correlación de las variables se utilizó Rho de Spearman. Así mismo, para conocer los resultados comparativos de las dos variables, se utilizó la prueba de U de Mann-Whitney para el grupo según sexo, en tanto que, según edad se utilizó la prueba estadística no paramétrica Kruskal Wallis (Berlanga y Rubio, 2012) de la misma forma, se elaboró un análisis descriptivo de las variables para conocer la frecuencia y porcentajes de los niveles de la muestra investigada.

3.7. Aspectos éticos

Se realizó la petición a los adolescentes como a sus apoderados para tener su permiso en la participación de la investigación, a quienes se informó con detalles sobre la finalidad del estudio y el uso de los datos obtenidos en el cuestionario, esto en la búsqueda de alcanzar los objetivos y su aceptación. Así mismo, se tomó en cuenta las recomendaciones del Colegio de Psicólogos del Perú (2017) considerando que los participantes son adolescentes, se hizo necesario el asentimiento y consentimiento informado de los individuos que formaron parte del estudio, a quienes se señaló el carácter anónimo del mismo, su condición de confidencial, así como también su participación voluntaria (Asociación Médica Mundial,2013).

Finalmente, se consideraron los principios bioéticos, dentro de ellos la autonomía de los colaboradores, quiere decir que se han respetado las decisiones personales que tomaron los participantes, asimismo, el principio de beneficencia, ya que se desarrolló el deber moral de promover el bienestar de los encuestados, en ese

sentido, se incluyó el principio de no maleficencia, ya que la investigación no tuvo la intención de causar daño a quienes participaron, más por el contrario, pretendió su prevención. (Siurana, 2010).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk (n=215)

	S-W	Shapiro-Wilk p
Dependencia a los videojuegos	.96	.00
Abstinencia	.96	.00
Abuso y tolerancia	.97	.00
Problemas ocasionados por el uso excesivo	.90	.00
Dificultad en el control	.94	.00
Impulsividad	.98	.01
Impulsividad cognitiva	.98	.00
Impulsividad motora	.94	.00
Impulsividad no planeada	.99	.02

Nota: S-W= Shapiro – Wilk; p= significancia estadística

En la tabla 1, se presentan los resultados obtenidos mediante la prueba estadística Shapiro-Wilk, en este aspecto, se puede apreciar que en ambas variables y sus dimensiones el valor de la significancia estadística fue menor a .05, lo que señala que no se ajustan a una distribución normal ($p < .05$). De modo que, se emplearon estadísticos no paramétricos de Rho de Spearman (Pedrosa et al, 2014).

Tabla 2

Análisis de correlación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021

	Impulsividad	
	Rho	.46
Dependencia a los videojuegos	r ²	.21
	p	.00
	n	215

Nota: Rho= coeficiente de correlación de Spearman, r²= tamaño de efecto, p= significancia estadística, n= muestra

En la tabla 2, se muestra una correlación directa y estadísticamente significativa entre las variables de estudio (rho= .46; p< .01). Mondragón (2014). Por otra parte, el tamaño de efecto es mediano (r²= .21), al respecto Cohen (1988) refirió que el tamaño de efecto es el grado en que el fenómeno se presenta en una población. Asimismo, manifestó que el tamaño de efecto es mediano cuando el rango se sitúa entre .10 y .25.

Tabla 3

Análisis de correlación entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de impulsividad expresadas en cognitiva, motora y no planeada

		Dimensiones de impulsividad		
		Impulsividad cognitiva	Impulsividad Motora	Impulsividad no planeada
Dependencia a los videojuegos	Rh o	.35	.55	.20
	r ²	.12	.30	.04
	p	.00	.00	.00
	n	215	215	215

Nota: Rho= coeficiente de correlación, r²= tamaño del efecto, p= significancia estadística, n= muestra

En la tabla 3, se evidenciaron correlaciones directas y estadísticamente significativas entre la dependencia a los videojuegos con las dimensiones de impulsividad: cognitiva (rho= .35, p<.01); motora (rho=. 55, p<0.1); y no planeada (rho= 20, p<.01), asimismo sostienen una correlación de intensidad positiva media para las dimensiones cognitiva y no planeada, debido a que los valores oscilan entre .11 a .50. Sin embargo, existe una correlación de intensidad positiva considerable para la dimensión motora, cuyos valores oscilan entre .51 a .75 (Mondragón, 2014). Por otro lado, el tamaño de efecto es grande en la dimensión motora (r²=30), además en la dimensión cognitiva el tamaño del efecto es mediano (r²=12) de la misma forma la dimensión no planeada donde el tamaño del efecto es pequeño (r²=0.4), puesto que el rango se sitúa entre .01 a .10 (Cohen, 1988).

Tabla 4

Análisis de correlación entre impulsividad con las dimensiones de dependencia a los videojuegos expresadas en abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por el uso excesivo y dificultad en el control

		Dimensiones de dependencia a los videojuegos			
		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por el uso excesivo	Dificultad en el control
Impulsividad	Rho	.46	.37	.44	.38
	r ²	.21	.14	.19	.15
	p	.001	.001	.001	.001
	n	215	215	215	215

Nota: Rho= coeficiente de correlación, r²= tamaño del efecto, p= significancia estadística, n= muestra

En la tabla 4, se evidencian correlaciones directas y estadísticamente significativas entre la impulsividad con las siguientes dimensiones; abstinencia (rho= .46, p<.01); abuso y tolerancia (rho= .37, p<.01); problemas ocasionados por el uso excesivo (rho= .44, p<.01) y dificultad en el control (rho= .38, p<.01) con un tamaño de efecto mediano en todos los casos, Cohen (1988). Asimismo, se contempla una correlación de intensidad positiva media en todos los casos, debido a que valores oscilan entre .11 a .50.

Tabla 5*Descripción de la dependencia a los videojuegos según sexo*

Niveles		Hombre	Mujer
		n=96	n= 119
Bajo	F	42	77
	%	43.8	64.7
Medio	F	49	33
	%	51	27.7
Alto	F	5	9
	%	5.2	7.6

Nota: n= muestra, f= frecuencia, %= porcentaje,

En la tabla 5, se evidenció que el 51% de hombres manifestó un nivel medio en la dependencia a los videojuegos, siendo este el porcentaje mayor, en el caso de las mujeres el porcentaje fue 64.7% encontrándose en un nivel bajo. Esto refleja que en los hombres se puede observar una mayor dependencia a los videojuegos que en el caso de las mujeres.

Tabla 6*Descripción de la impulsividad según sexo*

Niveles		Hombre	Mujer
		n=96	n= 119
Bajo	f	44	55
	%	45.8	46.2
Medio	f	50	62
	%	52	52.1
Alto	f	2	2
	%	4.2	1.7

Nota: n= muestra, f= frecuencia, %= porcentaje,

En la tabla 6, se evidenció que el 52.1% de mujeres manifestó un nivel medio en impulsividad, siendo este el porcentaje mayor, en el caso de los hombres el porcentaje fue 52% encontrándose en un nivel medio. Esto refleja que tanto mujeres como hombres manifiestan impulsividad de un nivel medio.

Tabla 7

Diferencias en la dependencia a los videojuegos de manera general según sexo y edad

Variable			N	Rango Promedio	Prueba	Tamaño del efecto
Dependencia a los videojuegos	Sexo	H	96	127.48	U= 3842	$r_{bis} = .32$
		M	119	92.29	$p = .001$	
	Edad	13	76	100.28	K-W= 4.985	$\eta^2 H = .02$
		14	58	104.54	gl= 4	
		15	35	119.54	$p = .289$	
		16	33	123.62		
		17	13	97.85		

Nota: H= hombre, M= mujer, n= muestra, U= U de Mann-Whitney, r_{bis} = tamaño del efecto de U de Mann-Whitney, p = significancia estadística, gl= grado de libertad, K-W= Kruskal-Wallis; $\eta^2 H$ = tamaño de efecto

En la tabla 7, se evidenció que existen diferencias estadísticamente significativas de la dependencia a los videojuegos en comparación según sexo ($p < .05$) donde se aprecia que los hombres tienen mayor rango con 127.48. Por lo tanto, se puede notar que entre hombres y mujeres existen diferencias con respecto al tiempo que dedican a los videojuegos. Por otra parte, no se encontró diferencias estadísticamente significativas en comparación con la edad ($p > .05$), en donde se pudo denotar un mayor rango en los adolescentes de 16 años, por consiguiente, la edad no es un factor que influya en la dependencia a los videojuegos. También, se apreció un valor .32 indicando el tamaño del efecto grande según sexo, asimismo se obtuvo un valor de .02 lo que significa que es un tamaño del efecto pequeño según edad.

Tabla 8*Diferencias en la impulsividad de manera general según sexo y edad*

Variable		N	Rango Promedio	Prueba	Tamaño del efecto	
Impulsividad	Sexo	H	96	107.48	U= 5691	$r_{bis} = .00$
		M	119	108.18	$p = .964$	
Impulsividad	Edad	13	76	98.18	K-W= 4.556	$\eta^2H = .02$
		14	58	106.09	gl= 4	
		15	35	118.97	$p = .336$	
		16	33	121.21		
		17	13	110.85		

Nota: H= hombre, M= mujer, n= muestra, U= U de Mann-Whitney, r_{bis} = tamaño del efecto de U de Mann-Whitney, p = significancia estadística, gl= grado de libertad, K-W= Kruskal-Wallis; η^2H = tamaño de efecto

En la tabla 8, se evidenció que no existen diferencias estadísticamente significativas de la impulsividad en comparación según sexo ($p > .05$). Por esta razón, no se encuentran diferencias entre hombres y mujeres en impulsividad. Además, no se encontró diferencias estadísticamente significativas de impulsividad en comparación con la edad ($p > .05$), en donde se pudo denotar un mayor rango en los adolescentes de 16 años, de manera que, la edad no es un factor que influya en la impulsividad. También, se apreció un valor .00 indicando que no hay tamaño del efecto según sexo, por otro lado, se obtuvo un valor de .02 lo que significa que es un tamaño del efecto pequeño según edad.

V. DISCUSIÓN

Se realizó una exhaustiva búsqueda de antecedentes, sin embargo, no se encontraron publicaciones científicas que incluyan ambas variables investigadas. Por ello, se han considerado tesis que tienen implicancia en la presente investigación, además de otros trabajos que ayudaron a un mejor entendimiento de dichas variables.

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte. Se obtuvo como resultado, que existe una correlación directa y estadísticamente significativa entre las variables investigadas ($\rho = .46$; $p < .01$), por lo tanto, con el incremento de la dependencia a los videojuegos se manifiesta el aumento de la impulsividad en los adolescentes entre 13 y 17 años; dicho resultado se asemeja a la investigación realizada por Reyes (2019) la cual obtuvo que la dependencia a los videojuegos con la impulsividad tienen una correlación estadísticamente significativa ($\rho = .43$, $p < .05$). Esto a su vez se apoya en la teoría estructurada por Bandura (1987), en la cual indica los efectos que generan los medios de comunicación en menores de edad, especialmente aquellos que comparten contenido violento. De esta manera, se puede explicar que los videojuegos que presentan en sus plataformas material agresivo influyen en los adolescentes, quienes al no poner límites a las horas que pasan jugando, presentarán reacciones impulsivas frente a cualquier situación.

Ante los hallazgos mencionados se confirma la hipótesis general, que existe correlación directa y significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes.

En relación al primer objetivo específico, se propuso determinar la relación entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de impulsividad, evidenciándose correlación directa y estadísticamente significativa con el factor cognitivo ($\rho = .35$); el factor no planeado ($\rho = .20$); y el factor motor ($\rho = .55$), presentando este último una intensidad considerable. En tal sentido, Barratt (2007) indica que la impulsividad se manifiesta como una conducta aprendida por el menor,

en la cual tiende a reaccionar esporádicamente y está relacionada con obtener algo que desea, así como también, de disfrutar de actividades que le resultan desafiantes. Lo anterior se puede apreciar en el comportamiento de aquellos adolescentes a quienes negarles o limitarles el tiempo que pasan jugando conlleva a que tengan reacciones impulsivas, como mostrar inquietud o reaccionar exageradamente ante la frustración, lo que está relacionado a la satisfacción que tienen al acceder a los videojuegos y las dificultades que les genera dejar de jugar.

Por otra parte, como segundo objetivo específico, se propuso determinar la relación entre impulsividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos, evidenciando correlación directa y estadísticamente significativa entre impulsividad y la dimensión abstinencia ($\rho = .46, p < .01$); dimensión abuso y tolerancia ($\rho = .37, p < .01$); dimensión problemas ocasionados por el uso excesivo ($\rho = .44, p < .01$) y dimensión dificultad en el control ($\rho = .38, p < .01$). En ese marco, Chóliz (2009) precisa que, por sus características, los videojuegos son atractivos a las personas y que ello conduce a la dependencia, presentando factores de relación con la impulsividad. En tal sentido, los videojuegos, como otras formas de dependencia, implican una práctica excesiva, una falta de control sobre esta actividad y un abandono de otros aspectos cotidianos, ocasionando conductas de irritabilidad cuando se retira el juego repentinamente, a causa de la falta de tolerancia en los adolescentes ante la incomodidad por abandonar el videojuego.

En cuanto al tercer objetivo específico, se propuso describir los niveles de dependencia según sexo, se evidenció que el 51% de los hombres se encuentra en un nivel medio de dependencia a videojuegos, mientras que, en el caso de las mujeres un 64.7% se encuentra en un nivel bajo. Estos resultados se obtienen considerando que la muestra estuvo conformada por una mayor cantidad de mujeres. Por consiguiente, son los hombres los que presentan un mayor nivel de dependencia. Esto tiene coincidencia con lo expuesto por Peralta y Torres (2021) quienes describen en su investigación que el 64.3% de mujeres presenta un nivel bajo de adicción a videojuegos, en tanto que, un 32.7% de hombres obtuvieron un nivel medio. Así mismo, Reyes (2019) manifiesta que los hombres tienen un alto nivel de dependencia

a videojuegos (40.5%), en comparación con las mujeres, que tienen un porcentaje de 47,9% en nivel bajo. Estos datos son similares con los hallazgos de Chóliz y Marco (2011) quienes señalan que los hombres dedican más tiempo a estos juegos, prefiriendo los de tipo deportes, aventuras y violencia.

Con respecto al cuarto objetivo específico, fue describir los niveles de impulsividad según sexo, se obtuvo que el 52.1 % de mujeres se encuentra dentro del nivel medio de impulsividad, siendo igual en el caso de los hombres, donde el 52% se halla en el nivel medio. En esa misma línea, Delbazi et. al (2020) obtuvieron que los niveles de impulsividad entre hombres y mujeres fueron similares. En cambio, Reyes (2019) tiene como resultado que son los hombres los que presentan un nivel alto de impulsividad (34.7%) en contraste con las mujeres, que tienen un nivel medio (39.4%). Siendo estos hallazgos distintos en cada investigación, no se puede generalizar que uno de los sexos muestra un nivel alto de impulsividad.

En relación al quinto objetivo específico, el cual fue comparar la dependencia a los videojuegos según sexo, se evidenció diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$), con un rango de 127.48 en hombres y 92.9 en mujeres, lo que indica un mayor rango del sexo masculino en el acceso a los videojuegos. Los datos obtenidos se sostienen con la investigación que realizó Vara (2018) donde demostró que el sexo masculino presentó un rango de 196,23 y en el sexo femenino fue de 113,47. Las diferencias que se han manifestado al comparar la dependencia por sexo se respaldan en lo mencionado por Salas et. al (2017) para quienes en el contexto social los varones tienen más ocasiones de acceder a juegos de video, siendo este tipo de prácticas respaldadas por los padres, sin embargo, esta situación es distinta en las mujeres.

Además, se obtuvo que no existen diferencias estadísticamente significativas al comparar la dependencia de videojuegos según edad. Este resultado se refuerza con los hallazgos de Vidal (2020) quien considero una muestra de adolescentes entre 14 a 18 años, evidenció que no se puede determinar que los adolescentes se involucren con los videojuegos en una edad específica. Con relación a lo anterior, el

Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi (2018) señalaron que la dependencia a los videojuegos es una práctica en la que los estudiantes emplean gran parte de su tiempo y que suelen manifestar ese problema entre los 12 a 17 años.

En lo referente al sexto objetivo específico, el cual fue comparar la impulsividad según sexo, en los resultados obtenidos no existen diferencias estadísticamente significativas ($p > .05$), las mujeres obtuvieron un rango de 108.18, similar a los hombres con un valor de 107.48. Igualmente, Soriano (2019) obtuvo rangos de 150.90 para los hombres y de 150.04 para las mujeres, concluyendo que la impulsividad no se manifiesta con diferencias significativas según sexo. En base a lo mencionado, se puede evidenciar que en ambos sexos hay poco control de sus impulsos. Asimismo, se realizó la comparación de impulsividad por edad, encontrando que no existen diferencias estadísticamente significativas. Esto se relaciona con lo mencionado por Barratt et al. (1995) donde indican que la impulsividad se manifiesta en la persona con respuestas que pueden ser analizadas desde lo conductual y lo social.

Con relación, a los instrumentos utilizados en la investigación se realizó un proceso de validez y fiabilidad. Con el objetivo que los cuestionarios sean entendibles para su aplicación. En cuanto a las limitaciones que se presentaron para el desarrollo de la investigación, debido al contexto de la pandemia por la COVID – 19, se realizó un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se debe señalar que los instrumentos no pudieron ser aplicados de manera presencial, debido al aislamiento social, enviando un formulario virtual a los adolescentes. Por lo tanto, no permitió orientar a los participantes ante las dudas que pudieron tener sobre las preguntas, asimismo, no ha sido posible verificar si otras personas ajenas a la muestra estudiada influenciaron en sus respuestas. Por otra parte, la carencia de investigaciones con ambas variables del presente estudio, impide comprobar si los resultados obtenidos se están replicando de forma similar en otras poblaciones.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: se evidencia que si los adolescentes dedican horas excesivas a los videojuegos manifiestan mayor impulsividad.

SEGUNDA: se evidencia que los adolescentes que dedican muchas horas a videojuegos manifiestan conductas impulsivas con respecto a lo cognitivo, no planeado y motor.

TERCERA: se determinó que los adolescentes manifiestan su impulsividad cuando se abstienen de jugar, presentan dificultad para el control y juegan en exceso.

CUARTA: con respecto a los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo, se evidenció que el 51% de los hombres se encuentra en un nivel medio de dependencia a videojuegos, mientras que, en el caso de las mujeres, un 64.7% de ellas se encuentra en un nivel bajo.

QUINTA: en cuanto a los niveles de impulsividad según sexo, se obtuvo que el 52.1 % de mujeres se encuentra dentro del nivel medio de impulsividad, siendo igual en el caso de los hombres, donde el 52% se halla en el nivel medio.

SEXTA: al comparar dependencia a los videojuegos según sexo, se obtuvo que los hombres dedican más tiempo a los videojuegos a diferencia de las mujeres, sin embargo, según edad se encontraron que no existen diferencias estadísticamente significativas.

SÉPTIMA: se evidencia que los adolescentes manifiestan de igual manera la impulsividad, independientemente del sexo y/o edad.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA, realizar investigaciones post pandemia sobre las variables estudiadas, a fin de aplicar los instrumentos de forma presencial y conocer sobre los resultados en las futuras generaciones.

SEGUNDA, elaborar una mayor cantidad de investigaciones que relacionen ambas variables, ya que los trabajos son escasos. Ello contribuirá a replicar el estudio en otras poblaciones para contrastar dichos datos y encontrar las diferencias.

TERCERA, se recomienda organizar talleres con los padres de familia, a fin de orientarlos con respecto al control de videojuegos, así como también capacitaciones a los docentes que faciliten herramientas con las que puedan aprovechar las tecnologías, incluyendo juegos educativos.

CUARTA, brindar a los adolescentes charlas explicando los peligros a los que se exponen ante el uso excesivo de los videojuegos, ofreciendo alternativas para distraerse en sus tiempos libres.

REFERENCIAS

- Alave, S. y Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de la Investigación*, 3(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.116270>
- Álvarez, R. (2007). *Estadística aplicada a las ciencias de la salud*. Díaz de Santos. [https://books.google.com.pe/books?id=V2ZosgPYI0kC&printsec=frontcover&dq=%C3%81lvarez+\(2007\)&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=muestra&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=V2ZosgPYI0kC&printsec=frontcover&dq=%C3%81lvarez+(2007)&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=muestra&f=false)
- American Academy of Pediatrics [AAP]. (2020, 11 de noviembre). *Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2018). *La industria del videojuego en España*. http://www.abc.es/gestordocumental/uploads/internacional/AEVI_Anuario_2018.pdf
- Asociación Médica Mundial (2017). Declaración de Helsinki de la AMM-Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. <https://www.wma.net/es/policias-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Asociación para la Prevención y Ayuda al Ludópata [APAL]. (2021, 28 de septiembre). *"Enganchados" a los videojuegos, el mal adolescente de la pandemia*. <https://apalmadrid.wordpress.com/2021/09/28/colaboracion-bruno-cortes-en-el-diario/>

- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3-11. <http://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/Bandura1963JASP.pdf>
- Bandura, A. (1971). *Social learning theory*. General Learning Press. http://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf
- Barratt, E., Patton, J., & Stanford, M. (1995). Factor structure of the barratt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology*, 51(6), 768-774 www.researchgate.net/publication/14424955_Patton_JH_Stanford_MS_Barratt_ES_Factor_structure_of_the_Barratt_Impulsiveness_Scale_J_Clin_Psychol_51_768-774
- Barratt, E., Bucello, R. y Orozco-Cabal. (2007). Implicaciones para el estudio de la neurobiología de la experiencia consciente. el acto impulsivo. *Revista Latinoamericana de Psicología* 2007, 39(1), 109-126 <https://www.redalyc.org/pdf/805/80539109.pdf>
- Batlle, S. (2012). Trastorno del control de impulsos. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/trastorno_control_impulsos.pdf
- Berlanga, V., y Rubio, M. (2012). Classificació de proves no paramètriques. com aplicarles en spss. *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 5(2), 101-113. <http://dx.doi.org/10.1344/reire2012.5.2528>
- Beli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea digital*, 14, 159-179. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Cárdenas, J., y Arancibia, H. (2016). Potencia estadística y cálculo del tamaño del efecto en G*Power: complementos a las pruebas de significación estadística y su aplicación en psicología. *Salud & Sociedad*, 5(2), 210-244. <https://doi.org/10.22199/S07187475.2014.0002.00006>

- 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>
- 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). <https://doi.org/10.37135/ee.04.12.07>
- Celina, H., y Campo, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80634409.pdf>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Revista de Anales de Psicología*. 27(2), (p. 418-426). <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Clemente, L., Guzmán, I. y Salas, E. (2019). Adicción a redes sociales e impulsividad en universitarios de cusco. *Revista De Psicología*, 8(1), 13–37. <https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/119>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Lawrence Erlbaum Associates. <http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú [CPSP]. (2017, 21 de diciembre). *Código de ética y deontología*. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Delbazi, M., Galaverna, F., Lumello, M., y Luname, A. (2020). Analisis de impulsividad y agresividad mediante Barratt Impulsiveness Scale y Buss-Perry Aggression

Questionnaire en argentinos. *Anuarios de investigaciones*, 5(7), 1-15.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/aifp/article/view/31675>

Díaz de Rada, V. (2010). *Comparación entre los resultados proporcionados por encuestas telefónicas y personales: el caso de un estudio electoral*. Centro de Investigaciones Sociológicas.
<https://books.google.com.pe/books?id=pHKCPanZyCMC&pg=PA13&dq=diaz+de+rada,+2010+recoleccion+de+datos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi15vvhmL71AhXEZzABHRGICIsQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=diaz%20de%20rada%2C%202010%20recoleccion%20de%20datos&f=false>

Dickman, S. (1990). Impulsividad funcional y disfuncional: personalidad y correlatos cognitivos. *Revista de Personalidad y Psicología Social*, 58 (1), 95–102. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.58.1.95>

Eysenck, S. & Eysenck, H. (1977). The place of impulsiveness in a dimensional system of personality description. *British Journal of Social Clinical Psychology*, 16, 57-68.
https://hanseysenck.com/wpcontent/uploads/2019/12/1977_eysenck_eysenck_-_the_place_of_impulsiveness_in_dimensional_system_of.pdf

Flores, G. (2018). *Adaptación de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes de instituciones educativas de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30222/FLORES_QG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentelsaz, C., Icart, Y Pulpón, A. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Universitat de Barcelona.
<https://books.google.com.pe/books?id=5CWKWi3woi8C&pg=PA59&dq=muestreo+no+probabilistico+bola+de+nieve&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjf7l3ty6r1AhUKRpUCHfTIC5kQ6AF6BAgGEAI#v=o>

nepage&q=muestreo%20no%20probabilistico%20bola%20de%20nieve&f=true

Gil, A., y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. UOC. <https://books.google.es/books?id=hQCdIPty3P0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Gray, J. (1987). *The psychology of fear and stress*. Cambridge University Press. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=nww5AAAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=Gray,+J.+A.+\(1987\).+The+psychology+of+fear+and+stress.+Cambridge+University+Press.&ots=rpxt3wQluV&sig=m4iUBnWfbnRqhrJ23qwqzclYFUM#v=onepage&q=Gray%2C%20J.%20A.%20\(1987\).%20The%20psychology%20of%20fear%20and%20stress.%20Cambridge%20University%20Press.&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=nww5AAAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=Gray,+J.+A.+(1987).+The+psychology+of+fear+and+stress.+Cambridge+University+Press.&ots=rpxt3wQluV&sig=m4iUBnWfbnRqhrJ23qwqzclYFUM#v=onepage&q=Gray%2C%20J.%20A.%20(1987).%20The%20psychology%20of%20fear%20and%20stress.%20Cambridge%20University%20Press.&f=false)

Greenfield, P. (1984). *Mind and Media: The effects of televisión, video games, and computers*. Harvard University Press, Cambridge. <https://www.cdmc.ucla.edu/wpcontent/uploads/sites/170/2018/05/MMCHP7.pdf>

Griffiths, M. (1993). Are computer games bad for children?. *The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society*, 6, 401-407. https://www.academia.edu/429735/Griffiths_M.D._1993_.Are_computer_games_bad_for_children_The_Psychologist_Bulletin_of_the_British_Psychological_Society_6_401-407

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13, (3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf

Gómez, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Red Tercer Milenio. http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

- Goodman, M. (1990). Addiction: definition and implications. *British Journal of Addiction*, 85, 1403-1408. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01620.x>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2018). *Censos Nacionales 2017: XII de población, VII de vivienda y III de comunidades indígenas*. <https://censos2017.inei.gob.pe/redatam/>
- Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado [INSM]. (2018, 03 de julio). *Depresión y el trastorno de déficit de atención, podrían relacionarse con adicción a videojuegos*. <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/020.h>
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Morata. https://books.google.com.pe/books/about/Los_videojuegos.html?id=NJxyAgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Marqués, P. (2000). La clave del éxito. *Cuadernos de Pedagogía*, 219 https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2000/164400/cuaped_a2000m5n291p55.pdf
- Mei, S., Chai, J., Wang, H., Ungvari, G. & Xiang, Y. (2018). Dependencia del teléfono móvil, apoyo social e impulsividad en estudiantes universitarios chinos. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública*, 15 (3): 504. <https://doi.org/10.3390/ijerph15030504>
- Ministerio de Cultura [MINCUL]. (2020, 17 de diciembre). *¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?*. <https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1424871-como-vamos-en-el-consumo-de-videojuegos-en-el-peru>

- Moeller, F., Barratt, E., Dougherty, D., Schmitz, J., & Swann, A. (2001). Psychiatric Aspects of Impulsivity. *Am J Psychiatry*; 158:1783–179. <https://ajp.psychiatryonline.org/doi/pdf/10.1176/appi.ajp.158.11.1783>
- Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento científico*, 8, 98–104. <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>
- Moral, M. y Fernández, S. (2019). Uso problemático de internet en adolescentes españoles y su relación con autoestima e impulsividad. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 37(1), 103-119. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.5029>
- Orford, J. (2005). Problem Gambling and Other Behavioural Addictions, *Foresight Brain Science, Addiction and Drugs project*, 1. [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Orford%20\(2005\)Problem_gambling_and_other_behavioural_addictions.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Orford%20(2005)Problem_gambling_and_other_behavioural_addictions.pdf)
- Organización Mundial de la Salud. (2019) Sharpening the focus on gaming disorder. *Bull World Health Organ*, 97, 382–383. <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Oviedo, H. y Campos, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80634409.pdf>
- Parra, R., y Toro, I. (2006). *Método y conocimiento: metodología de la investigación*. Universidad EAFIT. [https://books.google.com.pe/books?id=4Y-kHGjEjy0C&printsec=frontcover&dq=Parra+y+Toro,+2006\)&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Parra%20y%20Toro%2C%202006\)&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=4Y-kHGjEjy0C&printsec=frontcover&dq=Parra+y+Toro,+2006)&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Parra%20y%20Toro%2C%202006)&f=false)

- Pedrosa, I., Juarros-Basterretxea, J., Robles-Fernández, A., Basteiro, J., & García-Cueto, E. (2015). Pruebas de bondad de ajuste en distribuciones simétricas, ¿qué estadístico utilizar? *Universitas Psychologica*, 14(1), 245-254. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy13-5.pbad>
- Peralta-Cabrejos, L. L., y Torres-Flores, M. C. (2021) Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *Revista De Investigación Y Casos En Salud*, 5(3), 118-130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Pinal, B., & Pérez, A. (2003). Impulsivity: historical and conceptual review]. *Actas Esp Psiquiatr*, 31(4), 220-30. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12838445/>
- Reyes, L. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodriguez, E. (2005). *Metodología de la investigación*. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. https://books.google.com.pe/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA82&dq=poblacion+en+la+investigacion&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwj0s9_cwaPxAhXNG7kGHbJnAx4Q6AEwBXoECAyQAg#v=onepage&q=poblacion%20en%20la%20investigacion&f=false
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Siurana, J. (2010). Los principios de la bioética y el surgimiento de una bioética intercultural. *Veritas*, (22), 121-157. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/veritas/n22/art06.pdf>

- Soriano, J. (2019). *Impulsividad y adicción a las redes sociales en estudiantes de una universidad nacional de Ica, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36796/Soriano_CJA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Su, W., Király, O., Demetrovics, Z. y Potenza, M. (2019). Gender Moderates the Partial Mediation of Impulsivity in the Relationship Between Psychiatric Distress and Problematic Online Gaming: Online Survey. *Salud mental JMIR*, 6 (3), 10784. <https://doi.org/10.2196/10784>
- Tamayo, M. (2004). *Proceso de la investigación científica*. Lumisa.
https://books.google.com.pe/books?id=BhymmEqkkJwC&printsec=frontcer&dq=tamayo+2004&hl=es419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=tamayo%2004&f=false
- Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 235-250. <http://hdl.handle.net/11441/58204>
- United Nations Childrens Fund [UNICEF]. (2021, 9 de febrero). *Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas*.
<https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>
- Urbano, C., y Yani, J. (2006). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Brujas.
<https://books.google.com.pe/books?id=XWIkBfrJ9SoC&pg=PA31&dq=tecnicas+e+instrumento+de+recoleccion+de+datos&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjW->

Lf70qPxAhVzlrkGHS8sD9IQ6AEwAXoECAoQAg#v=snippet&q=tecnicas%20de%20instrumento%20%20de%20datos&f=false

Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de villa María del triunfo. *Acta Psicología Peruana*. 2017, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>

Vidal, S. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48166/Vidal_AS-K-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zuckerman, M. (1989). Personalidad en la tercera dimensión: Una aproximación psicobiológica. *Personalidad y diferencias individuales*, 10 (4), 391–418. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(89\)90004-4](https://doi.org/10.1016/0191-8869(89)90004-4)

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES			MÉTODO
			Variable 1:			Tipo y diseño
			Instrumento	Dimensiones	Ítems	
¿Qué relación existe entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes del distrito de San Martín de Porres, 2021?	Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes del distrito de San Martín de Porres, 2021	Existe correlación directa y significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes del distrito de San Martín de Porres, 2021	Test de Dependencia los Videojuegos (TDV) Adaptación por Salas Salas, Soto, Chóliz, y Marco (2017)	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Básico
				Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12	Correlacional
				Problemas ocasionados por el uso excesivo	16, 17, 19 y 23	No experimental
	Dificultad en el control	2, 15, 18, 20, 22 y 24				
del distrito de San Martín de Porres, 2021?	Específicos	Específicos	Variable 2:			POBLACION-MUESTRA
			Instrumento	Dimensiones	Ítems	
	-Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos con las dimensiones de impulsividad, expresados en impulsividad cognitiva, impulsividad motora e impulsividad no planeada	Correlación entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de la impulsividad directa y significativa	Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11) Adaptación por Flores (2019)	Impulsividad cognitiva	5, 9, 11, 20, 28, 6, 24, 26	N=98 725 adolescentes n=215
				Impulsividad motora	2,3, 4, 17, 19, 22, 25, 16, 21 23, 30	
-Determinar la relación entre la impulsividad con las dimensiones de	Correlación entre impulsividad con las dimensiones de dependencia a los					

	<p>dependencia a los videojuegos expresados en abstinencia, abuso y tolerancia; problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad para el control</p> <p>-Describir los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo</p> <p>-Describir los niveles de impulsividad según sexo</p> <p>Comparar la dependencia a los videojuegos de manera general y por dimensiones según sexo y edad</p> <p>Comparar la impulsividad de manera general y por dimensiones según sexo y edad.</p>	<p>videojuegos directa y significativa</p> <p>-Las diferencias significativas en la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones, según sexo y edad</p> <p>Las diferencias significativa en la impulsividad y sus dimensiones, según sexo y edad.</p>		<p>Impulsividad no planeada</p>	<p>1, 7, 8, 12, 13, 14,10,15,18, 27, 29</p>	
--	---	--	--	---------------------------------	---	--

Anexo 2: Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Dependencia de videojuegos	Esta forma de dependencia se ha convertido en nuestros tiempos en uno de los más recurrentes problemas entre adolescentes e incluso niños quienes pueden llegar a dedicar muchas horas del día a los videojuegos, su presencia se asocia al grado de interés que generan, sin embargo, se entiende que el uso desmesurado de videojuegos podría conllevar a problemas intrapersonales e interpersonales (2011).	Se medirá mediante las puntuaciones del Test de Dependencia de videojuegos (TDV) que se encuentra dividido en cuatro dimensiones, el cual se califica con las siguientes puntuaciones: 76 a más (Muy alto) 51 – 75 (Alto) 26 – 50 (Medio) menos a 25 (Bajo)	Abstinencia	Inquietud Aspereza Molestia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Ordinal Totalmente en Desacuerdo (0) En desacuerdo (1) Neutral (2) De acuerdo (3) Totalmente de acuerdo (4)
			Abuso y tolerancia	Disgusto Irresponsabilidad Abandono	1, 5, 8, 9 y 12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Aislamiento social y familiar Desvelo de sueño Abandono de los estudios	16, 17, 19 y 23	
			Dificultad de control	Inquietud Excesivo tiempo en los videojuegos	2, 15, 18, 20, 22 y 24	

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Impulsividad	La impulsividad es el comportamiento desadaptativo caracterizado por una falta de criterio en la forma de actuar de la persona y para conservar la atención fija por tiempos prolongados (Barratt, 1995)	Se medirá mediante las puntuaciones de Adaptación de Escala de impulsividad de Barratt (BIS 11) cuenta con tres dimensiones, el cual se califica con las siguientes puntuaciones: Rara vez / nunca (1) De vez en cuando (2) A menudo (3) Casi siempre / siempre (4)	Impulsividad cognitiva	Atención	5, 9*, 11, 20*, 28	Ordinal Rara vez / nunca (1) Ocasionalmente (2) A menudo (3) Casi siempre / siempre (4)
				Inestabilidad cognitiva	6, 24, 26	
			Impulsividad motora	Motor	2, 3, 4, 17, 19, 22,25	
				Perseverancia	16, 21, 23, 30*	
			Impulsividad no planeada	Auto control	1*, 7*, 8*, 12*, 13*, 14	
				Complejidad cognitiva	10*, 15*, 18, 27 ,29*	

Nota: * ítems con puntuación invertida

Anexo 3: Instrumento de evaluación
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)
Autores originales Chóliz y Marco (2011)
Adaptado por Salas, Soto, Chóliz, y Marco (2017)

Nombre:

Grado y sección:

Edad:

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

Totalmente en Desacuerdo(0)		En desacuerdo (1)		Neutral(2)		De acuerdo (3)		Totalmente de acuerdo (4)		
N°	Preguntas	0	1	2	3	4				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.									
2	Si no me funciona la videoconsola o el Pc le pido prestada una a parientes o amigos.									
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.									
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.									
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)									
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.									
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.									
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.									
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.									
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.									
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.									
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.									
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.									
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.									
		Nunca(0)	Rara vez(1)	A veces (2)	Con frecuencia (3)	Muchas veces (4)				

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

ESCALA DE IMPULSIVIDAD DE BARRATT (BIS - 11)

Autores originales por Ernest Barratt, Jim Patton y Matthew Stanford (1995)

Adaptado por Gina Flores (2019)

Edad: _____ Sexo _____ Grado _____ Sección _____ Fecha _____

INSTRUCCIONES: Las personas difieren en la manera en la que actúan y piensan en diferentes situaciones. El presente documento es una prueba para medir algunas de las formas en que usted actúa y piensa. Lea cada enunciado y coloque una X en el círculo apropiado que se encuentra al lado derecho de esta página. No pase demasiado tiempo en ningún enunciado. Responda de manera rápida y honesta.

①
②
③
④

Rara vez/ Nunca
De vez en cuando
A menudo
Casi siempre/ Siempre

N°	Preguntas	Rara vez / Nunca	De vez en cuando	A menudo	Casi siempre / siempre
1	Planifico lo que tengo que hacer.				
2	Hago las cosas sin pensarlas.				
3	Tomo decisiones rápidamente.				
4	Soy una persona despreocupada.				
5	No presto atención a las cosas				
6	Mis pensamientos van demasiado rápido.				
7	Planifico mi tiempo libre.				
8	Soy una persona que se controla bien.				
9	Me concentro fácilmente.				
10	Soy ahorrador.				
11	No puedo estar quieto en el cine o en la escuela.				
12	Me gusta pensar y darle vuelta a las cosas. (una y otra vez)				
13	Planifico mi vida futura.				
14	Tiendo a decir cosas sin pensarlas.				
15	Me gusta pensar en problemas complicados.				
16	Cambio de parecer sobre lo que quiero hacer.				
17	Tiendo a actuar impulsivamente.				
18	Me aburro fácilmente cuando trato de resolver problemas mentalmente.				
19	Actúo según el momento (de improviso).				
20	Pienso bastante bien las cosas antes de hacerlas.				
21	Cambio de amigos rápidamente				
22	Tiendo a comprar cosas por impulso.				
23	Puedo pensar en un solo problema a la vez. (Puedo enfocarme)				
24	Cambio de aficiones y deportes.				
25	Gasto más de lo que debería.				
26	Cuando pienso en algo, otros pensamientos llegan a mi mente también.				
27	Estoy más interesado en el presente que en el futuro.				
28	Estoy inquieto en los cines y en las clases.				
29	Me gustan los juegos de mesa como el ajedrez, las damas u otros.				
30	Pienso en el futuro. (Me Proyecto)				

Anexo 4: Formulario virtual

The image shows a Google Forms interface in a browser. The title of the form is "Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021". The form is in Spanish and includes a greeting, a description of the research, and a list of criteria for participation. The criteria are: 1) Adolescents between 13 and 17 years old, 2) Belonging to the district of San Martín de Porres, and 3) Being Peruvian. The form also includes a contact email and a thank you message. Below the main text, there is a section for "CONSENTIMIENTO INFORMADO" (Informed Consent).

Sección 1 de 7

Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021

Estimado (a) estudiante:

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Yeselin Silva, el presente formulario forma parte de una investigación con el objetivo de conocer la relación entre los videojuegos e impulsividad en adolescentes. Agradezco gentilmente la iniciativa de brindar su apoyo y participación de esta investigación, le invito a completar el siguiente formulario virtual con la siguiente característica:

- 1) Adolescentes entre 13 a 17 años.
- 2) Pertenecer al distrito de San Martín de Porres.
- 3) Ser de nacionalidad peruana.

En caso tenga alguna duda, puede contactarse conmigo a través de: msilvay@ucvvirtual.edu.pe

Gracias por su participación.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Su participación es VOLUNTARIA Y ANÓNIMA, los datos entregados serán tratados de manera confidencial y no se comunicarán a terceros personas. Tampoco tienen fines de diagnóstico individual, además esta información recogida en

URL: <https://forms.gle/9ZAgFUNSPjvwF1hF8>

Anexo 5: Ficha sociodemográfica

Edad:

Sexo: H () M ()

Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Con qué frecuencia juegas con videojuegos?
 - Muy esporádicamente
 - Tres o cuatro días a la semana
 - Cinco o seis días a la semana
2. ¿Cuándo juegas cuantas horas le dedicas al videojuego?
 - Menos de 2 horas al día
 - De 2 a 4 horas al día
 - De 4 a 6 horas al día
 - Más de 6 horas al día
3. ¿Cuáles son los videojuegos con los que juegas más a menudo?
4. ¿Es online?
 - Si
 - No
5. ¿Qué tipo de videojuegos usas?
 - Estrategia
 - Deportivo
 - Acción
 - Arcade
 - Simulación
 - Juegos de mesa
 - Juegos musicales

Anexo 6: Carta de solicitud de autorización de uso del instrumento



"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

CARTA N° 015-2021/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 8 de Junio de 2021

Autor:

**Mariano Chóliz Montañés
Clara Marco Puche**

Presente. -


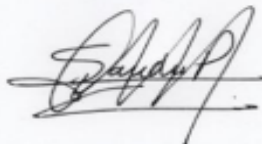
De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **SILVA YARLEQUÉ MAYRA YESEUN**, con **DNI 47342153** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700270445**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes del distrito de San Martín de Porres, 2021**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **Test Dependencia de videojuegos (TDV)** a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

CARTA N° 014-2021/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 8 de Junio de 2021

Autor:

Edwin Salas Blas

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **SILVA YARLEQUÉ MAYRA YESELIN**, con DNI **47342153** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700270445**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes del distrito de San Martín de Porres, 2021**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **Test Dependencia de videojuegos (TDV)** a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

CARTA N° 079-2021/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 14 de Junio de 2021

Autor:

- **Matt Stanford**

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **SILVA YARLEQUÉ MAYRA YESELIN**, con **DNI 47342153**, estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700270445**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes del distrito de San Martín de Porres, 2021**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento **Escala de Impulsividad de Barratt (BIS - 11)** a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

CARTA N° 013-2021/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 8 de Junio de 2021

Autor:

Flores Quintana, Gina Grissel

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **SILVA YARLEQUÉ MAYRA YESELIN**, con DNI **47342153**, estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700270445**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes del distrito de San Martín de Porres, 2021, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11), a través de la validez, la confiabilidad, análisis de ítems y baremos tentativos.

Agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Mg. Sandra Patricia Céspedes Vargas Machuca
Coordinadora de la Escuela de Psicología
Filial Lima - Campus Lima Norte

Anexo 7: Autorización de uso del instrumento por parte de los autores originales y adaptación

Autorización de la Adaptación del Test Dependencia de Videojuegos (TDV) Recibidos x



Yeselin Silva

Estimado autor, Edwin Salas Blas De mis consideraciones: Por la presente me es grato dirigirme a usted, deseándole éxitos en sus actividades cotidianas, al mism

mié, 9 jun. 17:11



Edwin Salas

para mí ▾

jue, 10 jun. 10:13

Estimada Yeselin

El TDV no es de mi propiedad intelectual, pero tengo la autorización del Dr. Mariano Chóliz para dar el consentimiento de uso para investigadores nacionales. Le envío materiales que podrán servirle.

Saludos

Edwin Salas-Blas

Investigador de la Universidad de San Martín de Porres (Perú)

Investigador CONCYTEC: [Perfil](#)

Researchgate: https://www.researchgate.net/profile/Edwin_Salas2


ORCID: orcid.org/0000-0002-0625-0313

Autorización de la prueba de dependencia a los videojuegos

Redalyc.Patrón de Uso y Depend... x +

redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf

Redalyc.Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Ad... 1 / 10 | 100% + | [] []



anales
psicología

Anales de Psicología
ISSN: 0212-9728
servpubl@fcu.um.es
Universidad de Murcia
España

Chóliz, Mariano; Marco, Clara
Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia
Anales de Psicología, vol. 27, núm. 2, mayo, 2011, pp. 418-426
Universidad de Murcia
Murcia, España

Authorization of the Barratt Impulsivity Scale (BIS-11) Recibidos x



Yeselin Silva

Dear author, Dr. Matt Stanford I am pleased to address you here, wishing you success in your daily activities, at the same time I take the opportunity to expres

📧 lun, 14 jun. 19:16 (hace 11 días) ☆



Matt Stanford <mstanford@hopeandhealingcenter.org>
para mí ▾

📧 mar, 15 jun. 07:54 (hace 10 días) ☆ ↩ ⋮

🌐 inglés ▾ > español ▾ [Traducir mensaje](#)

[Desactivar para: inglés x](#)

Yeselin,

You certainly have my permission to use the BIS-11 in your research. I have attached several documents that should be helpful to you.

Best Regards,

Matthew S. Stanford, PhD
Chief Executive Officer



717 Sage Road • Houston, TX 77056
Phone (713) 871-1004
www.hopeandhealingcenter.org
www.mentalhealthgateway.org

Follow us on social media!



Autorización de la Adaptación de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11) Recibidos x



Yeselin Silva

Estimada autora, Gina Grissel Flores Quintana De mis consideraciones: Por la presente me es grato dirigirme a usted, deseándole éxitos en sus actividades cotidi

📧 9 jun. 2021 17:09 ☆



Gina Flores <ginaflores1910@gmail.com>
para mí ▾

17 jun. 2021 23:00 (hace 8 días) ☆ ↩ ⋮

Buenas noches:

Por la presente, yo Gina Grissel Flores Quintana, otorgo mi autorización para el uso de la prueba adaptada Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11) dado el uso académico que se le dará y esperando le sea de ayuda. Asimismo, auguro éxitos para su investigación.

Saludos cordiales.

--

Gina Flores

Anexo 8: Consentimiento y asentimiento informado

Consentimiento informado para participantes de la investigación

Estimado/a padre de familia:

En la actualidad estoy realizando una investigación sobre el tema: “Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021”; por eso quisiera contar con su valiosa colaboración. Por lo que mediante el presente documento se le solicita su consentimiento informado. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios que deberán ser completados por su menor hijo/a durante 20 minutos aproximadamente. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar la participación de su hijo(a) en la investigación, debe firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a la evaluación que se realizará puede solicitar la aclaración respectiva contactando a la investigadora responsable: Mayra Yeselin Silva Yarlequé al siguiente número de celular: 997419994 y correo electrónico: msilvay@ucvvirtual.edu.pe.

Yo,, identificado/a con N° DNI, cel.:, como padre/apoderado del menor:, declaro haber sido informado/a del objetivo de este estudio, los procedimientos que se seguirán para el recojo de la información y el manejo de los datos obtenidos. En ese sentido, acepto voluntariamente que mi menor hijo/a participe en la investigación y autorizo la aplicación de los mencionados cuestionarios para estos fines.

Fecha: / /

Firma

Asentimiento informado para participantes de la investigación

Estimado/a estudiante:

En la actualidad me encuentro realizando una investigación científica sobre dependencia a los videojuegos e impulsividad, por eso quisiéramos contar con su valioso apoyo. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios con una duración de aproximadamente de 20 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente, no se comunicarán a terceras personas, no tienen fines diagnósticos y se utilizarán únicamente para propósitos de este estudio científico.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio.

En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, no dudes en solicitar la aclaración respectiva para que se te explique cada una de ellas personalmente.

Gracias por su gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación.

Nombre: identificado
con N° DNI.....Institución
Educativa..... Sexo: (1) Mujer (2) Hombre
Edad:.....

Fecha:/...../.....

Firma

Anexo 9: Resultados del piloto

Tabla 9

Evidencias de validez de contenido a través de jueces expertos del test de Dependencia a los videojuegos (TDV)

	CLARIDAD						PERTINENCIA						RELEVANCIA						V de Aiken
	Jueces						Jueces						Jueces						
	J1	J2	J3	J4	J5	S V	J1	J2	J3	J4	J5	S V	J1	J2	J3	J4	J5	S V	
1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
2	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
3	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
4	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
5	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
6	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
7	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
8	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
9	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
10	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
11	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
12	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
13	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
14	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
15	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
16	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
17	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
18	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
19	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
20	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
21	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
22	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
23	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
24	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00
25	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1	1	1	1	1	5 1	1.00

Se observan los resultados de la V de Aiken en el test de dependencia a los videojuegos, mostrando un valor de 1.00, por consiguiente, son aceptables los valores que muestren un valor mayor a 0.8.

Tabla 10

Evidencias cualitativas de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos del test Dependencia a los videojuegos (TDV)

Ítem original	Juez 1 Mg. Karina Paola Sánchez Llanos	Juez 2 Mg. Erika Estrada Alomia	Juez 3 Mg. Rocio del Pilar Cavero Reap	Juez 4 Dr. Jose Luis Pereyra Quiñones	Juez 5 Dr. Gregorio Ernesto Tomas Quispe	Ítem revisado
1	-	-	-	-	-	Igual al original
2	-	-	-	-	-	Igual al original
3	-	-	-	-	-	Igual al original
4	-	-	-	-	-	Igual al original
5	-	-	-	-	-	Igual al original
6	-	-	-	-	-	Igual al original
7	-	-	-	-	-	Igual al original
8	-	-	-	-	-	Igual al original
9	-	-	-	-	-	Igual al original
10	-	-	-	-	-	Igual al original
11	-	-	-	-	-	Igual al original
12	-	-	-	-	-	Igual al original
13	-	-	-	-	-	Igual al original
14	-	-	-	-	-	Igual al original
15	-	-	-	-	-	Igual al original
16	-	-	-	-	-	Igual al original
17	-	-	-	-	-	Igual al original
18	-	-	-	-	-	Igual al original
19	-	-	-	-	-	Igual al original
20	-	-	-	-	-	Igual al original
21	-	-	-	-	-	Igual al original
22	-	-	-	-	-	Igual al original
23	-	-	-	-	-	Igual al original
24	-	-	-	-	-	Igual al original
25	-	-	-	-	-	Igual al original

Nota: Ninguno de los ítems presento sugerencias/observaciones por los jueces.

Tabla 11

Evidencias de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos de la Escala de impulsividad de Barratt

	CLARIDAD							PERTINENCIA							RELEVANCIA							V de Aiken
	Jueces							Jueces							Jueces							
	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	J1	J2	J3	J4	J5	S	V	
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
26	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
27	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
28	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
29	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00
30	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1.00

Tablas 12

Evidencias cualitativas de validez de contenido a través del criterio de jueces expertos de la escala de impulsividad de Barratt

Ítem original	Juez 1 Mg. Karina Paola Sánchez Llanos	Juez 2 Mg. Erika Estrada Alomia	Juez 3 Mg. Rocio del Pilar Cavero Reap	Juez 4 Dr. Jose Luis Pereyra Quiñones	Juez 5 Dr. Gregorio Ernesto Tomas Quispe	Ítem revisado
1	-	-	-	-	-	Igual al original
2	-	-	-	-	-	Igual al original
3	-	-	-	-	-	Igual al original
4	-	-	-	-	-	Igual al original
5	-	-	-	-	-	Igual al original
6	-	-	-	-	-	Igual al original
7	-	-	-	-	-	Igual al original
8	-	-	-	-	-	Igual al original
9	-	-	-	-	-	Igual al original
10	-	-	-	-	-	Igual al original
11	-	-	-	-	-	Igual al original
12	-	-	-	-	-	Igual al original
13	-	-	-	-	-	Igual al original
14	-	-	-	-	-	Igual al original
15	-	-	-	-	-	Igual al original
16	-	-	-	-	-	Igual al original
17	-	-	-	-	-	Igual al original
18	-	-	-	-	-	Igual al original
19	-	-	-	-	-	Igual al original
20	-	-	-	-	-	Igual al original
21	-	-	-	-	-	Igual al original
22	-	-	-	-	-	Igual al original
23	-	-	-	-	-	Igual al original
24	-	-	-	-	-	Igual al original
25	-	-	-	-	-	Igual al original
26	-	-	-	-	-	Igual al original

27	-	-	-	-	-	Igual al original
28	-	-	-	-	-	Igual al original
29	-	-	-	-	-	Igual al original
30	-	-	-	-	-	Igual al original

Nota: Ninguno de los ítems presento sugerencias/observaciones por los jueces.

Tabla 13

Análisis descriptivo de los ítems del Test de dependencia a los videojuegos en adolescentes

	Ítems	M	DE	gl1	gl2	h ²	item-test
Abstinencia	3	1.77	1.21	0.0317	-1.03	0.418	0.726
	4	2	1.22	-0.184	-0.963	0.603	0.606
	6	1.59	1.3	0.436	-0.875	0.484	0.692
	7	2.05	1.38	-0.161	-1.3	0.328	0.78
	10	2	1.34	-0.14	-0.97	0.452	0.711
	11	1.68	1.32	0.29	-1.09	0.481	0.686
	13	1.8	1.38	0.0832	-1.3	0.285	0.804
	14	1.92	1.41	0.0564	-1.22	0.432	0.727
	21	2.2	1.45	-0.25	-1.23	0.43	0.721
25	1.96	1.5	0.0206	-1.4	0.559	0.641	
Abuso y tolerancia	1	2.23	1.17	-0.405	-0.616	0.48541	0.629
	5	1.91	1.21	-0.00472	-0.78	0.62819	0.563
	8	1.65	1.14	0.444	-0.519	0.45162	0.67
	9	1.64	1.37	0.328	-1.16	0.36392	0.512
	12	2.05	1.24	-0.147	-0.842	0.00282	0.668
Problemas ocasionados por los videojuegos	16	2.08	1.4	0.00522	-1.18	0.487	0.671
	17	1.36	1.4	0.75	-0.727	0.211	0.804
	19	1.76	1.32	0.278	-0.942	0.429	0.707
	23	1.45	1.41	0.546	-0.947	0.272	0.773
Dificultad de control	2	1.21	1.27	0.735	-0.536	0.854	0.361
	15	1.32	1.07	0.555	-0.132	0.381	0.703
	18	2.31	1.22	-0.478	-0.585	0.453	0.659
	20	2	1.28	-0.0394	-0.98	0.384	0.711
	22	1.37	1.23	0.594	-0.616	0.392	0.693
	24	1.4	1.21	0.548	-0.573	0.471	0.69

Nota: M= Media; DS= Desviación Estándar; g¹= Coeficiente de asimetría de Fisher, g²= Coeficiente de Curtosis; h²= Comunalidad

Tabla 14

Análisis descriptivo de los ítems de la Escala de impulsividad en adolescentes

	Ítem	M	DS	g^1	g^2	h^2	item-test
Impulsividad cognitiva	5	2.17	0.812	0.448	-0.0801	0.486	0.3649
	6	2.65	1.059	-0.03	-1.27	0.542	0.5292
	9	2.41	0.902	0.096	-0.717	0.915	-0.022
	11	1.92	1.05	0.884	-0.44	0.385	0.3937
	20	2.55	0.949	0.253	-0.937	0.994	0.1351
	24	1.8	0.915	1.06	0.403	0.842	0.2502
	26	3.09	0.961	-0.754	-0.456	0.809	0.2265
	28	1.93	1.119	0.788	-0.848	0.342	0.5129
Impulsividad motora	2	2.24	0.984	0.457	-0.738	0.484	0.485
	3	2.37	0.897	0.335	-0.574	0.783	0.361
	4	2.11	0.894	0.602	-0.218	0.755	0.406
	16	2.39	0.943	0.238	-0.787	0.766	0.286
	17	1.88	0.986	0.855	-0.347	0.442	0.485
	19	2.56	1.003	0.0784	-1.08	0.72	0.41
	21	1.48	0.891	1.83	2.27	0.566	0.53
	22	1.8	1.027	1.03	-0.191	0.436	0.608
	23	2.2	0.838	0.453	-0.186	0.558	0.177
	25	1.68	0.975	1.41	0.936	0.698	0.516
	30	2.91	0.903	-0.265	-0.909	0.963	0.156
	Impulsividad no planeada	1	2.52	0.935	0.0932	-0.844	0.485
7		2.07	1.018	0.496	-0.929	0.661	0.2796
8		2.69	0.885	-0.311	-0.53	0.609	0.1943
10		2.69	1.052	-0.136	-1.21	0.903	0.0305
12		2.79	1.056	-0.405	-1.03	0.659	0.4076
13		2.61	0.971	-0.056	-0.967	0.474	0.4498
14		2.37	1.05	0.273	-1.09	0.212	0.2034
15		2.43	1.002	0.0415	-1.05	0.466	0.4819
18		2.2	1.027	0.431	-0.919	0.576	0.2707
27		2.57	0.961	0.208	-1	0.804	0.1516
29		2.64	1.111	-0.151	-1.32	0.79	0.1699

Nota: M= Media; DS= Desviación Estándar; g^1 = Coeficiente de asimetría de Fisher, g^2 = Coeficiente de Curtosis, h^2 = Comunalidad

Tabla 15

Evidencia de fiabilidad por consistencia interna con alfa de Cronbach y Omega de la variable dependencia a los videojuegos general y por dimensiones.

	Items	Cronbach's α	Mc Donald
Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	.92	.93
Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9,12	.82	.82
Problemas ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23	.88	.88
Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22 24	.85	.86
General		.96	.97

En los resultados se muestra una alta consistencia interna del coeficiente de alfa de Cronbach de sus dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control con un valor de .92, .82, .88, .85. Los 25 ítems del instrumento arrojan un nivel alto con un valor de .96.

Tabla 16

Evidencia de fiabilidad por consistencia interna con alfa de Cronbach y Omega de la variable impulsividad general y por dimensiones.

	Items	Cronbach's α	Mc Donald
Impulsividad cognitiva	5,9,11,20,28,6,24,26	.61	.63
Impulsividad motora	2,3,4,17,19,22,25,16,21,23,30	.76	.76
Impulsividad no planeada	1,7,8,12,13,14,10,15,18,27,29	.61	.63
General		.86	.87

En los resultados se muestra una moderada consistencia interna del coeficiente de alfa de Cronbach de sus dimensiones de impulsividad cognitiva, impulsividad motora e impulsividad no planeada, con un valor de .61, .76, .61. Los 30 ítems del instrumento arrojan un nivel fuerte con un valor de .86.

Anexo 10: Criterio de jueces



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Karina Paola Sánchez Llanos

DNI: 40639063

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad César Vallejo	Maestría	2013/2015
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	Universidad César Vallejo	Docente	Lima	2021	Docente
02					

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

Karina Paola Sánchez Llanos
PSICOLOGA
CPSP. 23810

15 de junio de 2021

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE IMPULSIVIDAD DE BARRATT (BIS - 11)

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Karina Paola Sánchez Llanos

DNI: 40639063

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad César Vallejo	Maestría	2013/2015
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	Universidad César Vallejo	Docente	Lima	2021	Docente
02					

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

Karina Paola Sánchez Llanos
PSICOLOGA
CPSP. 23810

15 de junio de 2021

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Observaciones Ninguna

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Erika Roxana Estrada Alomia

DNI: 09904133

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Psicología	1997-2004
02	UNMSM	Ps. Clínica y de la Salud	2009 -2010
03	Universidad de Valencia	Máster en Psicología y Gestión Familiar	2020

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	Docente tiempo completo	Los Olivos	2014-2021	Dictado de diversas experiencias curriculares de formación general y área clínica.
02	SENATI	Coordinadora Zonal Lima Callao	Independencia	2013 -2014	Coordinaciones y evaluaciones de estudiantes becarios beca 18.
03	MINEDU-UGEL 02	Tutora	Los Olivos-SMP	2009-2012	Charlas preventivas, atención a estudiantes, consejería y orientación padres de familia, evaluaciones para SANNEE, capacitaciones docentes, entre otras.

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


Erika R. Estrada Alomia
PSICÓLOGA
C. P. N. P. 12224

11 de octubre de 2021



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE IMPULSIVIDAD DE BARRATT (BIS - 11)

Observaciones Ninguna

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Erika Roxana Estrada Alomia

DNI: 09904133

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Psicología	1997-2004
02	UNMSM	Ps. Clínica y de la Salud	2009 -2010
03	Universidad de Valencia	Máster en Psicología y Gestión Familiar	2020

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	Docente tiempo completo	Los Olivos	2014-2021	Dictado de diversas experiencias curriculares de formación general y área clínica.
02	SENATI	Coordinadora Zonal Lima Callao	Independencia	2013 -2014	Coordinaciones y evaluaciones de estudiantes becarios beca 18.
03	MINEDU-UGEL 02	Tutora	Los Olivos-SMP	2009-2012	Charlas preventivas, atención a estudiantes, consejería y orientación padres de familia, evaluaciones para SANNEE, capacitaciones docentes, entre otras.

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


Erika R. Estrada Alomia
PSICÓLOGA
C. P. N. P. 12224

11 de octubre 2021.

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg : **Rocio del Pilar Cavero Reap**

DNI: 10628098 CPP 11592

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA	1996-2002
02	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD	2005-2007
03	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DOCENCIA UNIVERSITARIA	2010-2012

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


	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	ADM	PUEBLO LIBRE	2013-2018	Coordinadora de Escuela de Psicología
02	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DTP	VILLA EL SALVADOR	2018	Docente de MIC
03	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	DTP	PUEBLO LIBRE	2018-2019	Docente de la Escuela de Psicología
04	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTC	LOS OLIVOS	2018-2020	Coordinadora de Practicas Preprofesionales
05	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	DTP	CERCADO DE LIMA	2020	Docente de Psicoterapia Cognitiva

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



Rocio del Pilar Cavero Reap
PSICOLOGA
CPP 11592

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE IMPULSIVIDAD DE BARRATT (BIS – 11)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg : **Rocio del Pilar Cavero Reap**

DNI: 10628098 CPP 11592

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA	1996-2002
02	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	PSICOLOGIA CLINICA Y DE LA SALUD	2005-2007
03	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DOCENCIA UNIVERSITARIA	2010-2012

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


	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	ADM	PUEBLO LIBRE	2013-2018	Coordinadora de Escuela de Psicología
02	UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL PERU	DTP	VILLA EL SALVADOR	2018	Docente de MIC
03	UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS	DTP	PUEBLO LIBRE	2018-2019	Docente de la Escuela de Psicología
04	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	DTC	LOS OLIVOS	2018-2020	Coordinadora de Practicas Preprofesionales
05	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL	DTP	CERCADO DE LIMA	2020	Docente de Psicoterapia Cognitiva

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



Rocio del Pilar Cavero Reap
PSICOLOGA
CPP 11592

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg:Jose Luis Pereyra Quiñones

DNI:.....08004265

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMDP Universidad San Martín de Porres	Investigación estadística	2014
02	Escuela Nacional de Estadísticas e informática	Manejo de SPSS	2017

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


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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad Cesar Vallejo	Docente	Lima Norte	2013- actualidad	Docente investigador
02	NEOTEST	Director	Lima	2000-hasta ahora	Diseñador de instrumentos
03	UCV Lima Norte	Docente	Lima	2017-19	Docente de Psicometría

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



JOSE LUIS PEREYRA QUIÑONES
19761003 COLEGIADO 4533

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE IMPULSIVIDAD DE BARRATT (BIS - 11)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: ...Jose Luis Pereyra Quiñones

DNI:.....08004265

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMDP Universidad San Martín de Porres	Investigación estadística	2014
02	Escuela Nacional de Estadísticas e informática	Manejo de SPSS	2017

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

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Universidad Cesar Vallejo	Docente	Lima Norte	2013- actualidad	Docente investigador
02	NEOTEST	Director	Lima	2000-hasta ahora	Diseñador de instrumentos
03	UCV Lima Norte	Docente	Lima	2017-19	Docente de Psicometría

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



JOSE LUIS PEREYRA QUIÑONES
19761003 COLEGIADO 4533

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador **Dr. GREGORIO ERNESTO TOMÁS QUISPE**

DNI:09366493

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	PSICOLOGÍA	1990-1996
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	UCV	DOCENTE	LIMA-NORTE	2017-2021	DTC
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



Gregorio Ernesto Tomás Quispe
PSICOTERAPEUTA
C.Ps.P. 7240

....de junio del 2020

11 de octubre de 2021

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA DE IMPULSIVIDAD DE BARRATT (BIS - 11)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador **Dr. GREGORIO ERNESTO TOMÁS QUISPE**

DNI:09366493

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USMP	PSICOLOGÍA	1990-1996
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	UCV	DOCENTE	LIMA-NORTE	2017-2021	DTC
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



Gregorio Ernesto Tomás Quispe
PSICOTERAPEUTA
C.Ps.P. 7240

....de junio del 2020