



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes
de una institución educativa estatal de San Juan de
Lurigancho, Lima – 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Alvarez Aliaga, Shirley (orcid.org/0000-0002-8743-6952)

Arias Ramirez, Ruben Gerardo (orcid.org/0000-0002-0623-5869)

ASESOR:

Dr. Barboza Zelada Luis Alberto (orcid.org/0000-0001-8776-7527)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por bendecirnos la vida, darnos la fortaleza en aquellos momentos complicados y débiles de nuestro andar.

A mi madre Sara Aliaga por su gran amor, su apoyo incondicional y darlo todo por mí.

A mi padre Luis Alvarez porque me dio el mejor regalo que fue, creer en mí.

A mi “Mary” por estar siempre para mí.

A mi hermosa “Chris” por regalarme cada día su alegría y sus apapachos llenos de amor en mis momentos difíciles.

Shirley Alvarez

A mi hijo Aidan Valentino por ser mi motivación, motor y fortaleza en los momentos de estudio de mi investigación.

A mi esposa Mercedes Vilela por ser mi compañera de vida, mi ejemplo, mi guía en todo este proceso de mis estudios universitarios.

A mis padres Doris Ramírez y Rubén Arias por su apoyo incondicional en todo momento.

Ruben Arias

Agradecimientos

A toda mi familia por el amor y el gran apoyo constante durante mi carrera universitaria, confiando y creyendo plenamente en mí.

A los docentes quienes fueron participe de mi formación académica, especialmente a la Dra. Elizabeth Chero por su profesionalismo, compromiso y acompañamiento en el desarrollo de nuestra investigación.

A un gran amigo incondicional Rolando Apolinario de quien tuve su apoyo hasta el final.

A mi mejor amigo de la universidad y ahora mi compañero de tesis “Rubensito” por tu amistad sincera, honesta y sobre todo tu apoyo absoluto y constante para conseguir este anhelado triunfo que es nuestra tesis.

Shirley Alvarez

A Dios por iluminarme y guiarme a concretar satisfactoriamente mis estudios universitarios.

A mi familia por apoyarme y acompañarme en todo momento de mis estudios, y durante el transcurso de mi vida afrontar momentos difíciles.

Finalmente, a mi compañera de tesis Shirley Alvarez por su dedicación, compromiso, esfuerzo y paciencia para la realización de nuestro trabajo de investigación.

Ruben Arias

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	6
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de investigación	17
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3 Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5 Procedimientos	23
3.6 Método de análisis de datos	23
3.7 Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1.	<i>Prueba de normalidad Shapiro -Wilk</i>	26
Tabla 2.	<i>Correlaciones entre dependencia a los videojuegos e impulsividad</i>	26
Tabla 3.	<i>Correlaciones entre Impulsividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos</i>	27
Tabla 4.	<i>Correlaciones entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad</i>	27
Tabla 5.	<i>Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo</i>	28
Tabla 6.	<i>Niveles de impulsividad según sexo</i>	28

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima – 2022. El tipo de estudio fue correlacional y de diseño no experimental, de corte transversal. La muestra fue conformada por 657 adolescentes de secundaria de ambos sexos con edades de 12 a 19 años, a través de la muestra no probabilístico. Los instrumentos utilizados fueron el test de dependencia de videojuegos (TDV) y la escala de impulsividad de Barrat (BIS-11). Los resultados obtenidos indicaron que existe una relación positiva y significativa entre dependencia a los videojuegos y la impulsividad con un coeficiente de correlación de .149, lo cual indica una correlación positiva moderada entre ambas variables y $p = < .001$, cabe señalar que si existe correlación entre las variables en estudio. Se concluyó que a un alto nivel de dependencia a los videojuegos en los adolescentes será también mayor en la impulsividad, dicho esto puede ocasionar problemas personales y familiares, tanto en el aspecto emocional y/o conductual.

Palabras clave: Dependencia, videojuegos, impulsividad, adolescentes.

Abstract

The main objective of this research was to establish the relationship between video game dependence and impulsivity in adolescents from a state educational institution in San Juan de Lurigancho, Lima - 2022. The type of study was correlational and of non-experimental, cross-sectional design. The sample consisted of 657 high school adolescents of both sexes aged 12 to 19 years, through a non-probabilistic sample. The instruments used were the video game dependence test (TDV) and the Barrat impulsivity scale (BIS-11). The results obtained indicated that there is a positive and significant relationship between video game dependence and impulsivity with a correlation coefficient of .149, which indicates a moderate positive correlation between both variables and $p = < .001$, it should be noted that there is a correlation between the variables under study. It was concluded that a high level of dependence on video games in adolescents will also be higher in impulsivity, which can cause personal and family problems, both emotionally and / or behaviorally.

Keywords: Dependence, video games, impulsiveness, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

En estos últimos años, el mundo dio un giro extremo por la aparición de contagios por el virus Covid -19, cambiando los estilos de vida de las personas por el aumento vertiginoso de contagios. En ese sentido, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) declaró como pandemia la aparición del virus, instaurando una serie de cambios especialmente en el entorno familiar. Y si a este cambio se incorpora la desatención de los padres a sus hijos, es evidente que los más afectados sean los niños y adolescentes por el uso cada vez más frecuentes de móviles celulares, computadoras, entornos virtuales y plataformas de entretenimiento. Trayendo consigo una serie de consecuencias como la falta de control de impulsos para el uso de entornos virtuales o los videojuegos.

Es así que, el impacto negativo a nivel macro sobre la adicción a los videojuegos ha sido materia de pronunciamiento por parte de la OMS (2018) que incluyó en la undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) a la adicción a videojuegos como trastorno que se determina por ser un modelo de comportamiento de juego reiterado ya sea en modalidad digital o videojuego, en el cual se observó la ausencia de control sobre las expresiones lúdicas en el inicio, duración y término, junto a una sobrevaloración al juego, declinando paulatinamente en las actividades académicas, laborales y en el entorno familiar. En los siguientes párrafos se describió la información estadística acerca de este fenómeno en el mundo.

A nivel mundial, respecto a la situación actual del uso de videojuegos en adolescentes, entregado por el portal web estadístico mundial sobre el uso de redes sociales, internet y dispositivos móviles Global Digital Overview (2021), en su último reporte mencionó que el 85% de los usuarios de internet, también juegan videojuegos diariamente y los porcentajes más elevados de frecuencia fueron: Filipinas (43.6%), Japón (40.8%) y Estados Unidos (40.5%). Asimismo, el reporte indicó que el género que más utilizan los videojuegos son los varones, representando el 93.1% y en mujeres el 88.2%. Con relación a la frecuencia diaria del uso de videojuegos, el informe del 2020, determinaron que los usuarios dedican como promedio una hora diaria, además los países con tendencia alta

fueron: Tailandia (cerca de dos horas), Filipinas y Arabia Saudita (una hora y 30 minutos) (Global Digital Overview, 2020).

En la investigación sistemática de metaanálisis a nivel mundial sobre la adicción a videojuegos llevada a cabo por Stevens et al. (2020), recopilaron más de 50 estudios de prevalencia en el que participaron un total de 226 mil 247 adolescentes de 17 países (entre Europa, Asia y Estados Unidos), en el que constataron que la prevalencia de adicción a los videojuegos en el transcurrir de los últimos diez años, fue en ascendencia entre 1.46% inicialmente y alcanzó el 5.37% como el valor más álgido; asimismo, el mayor índice fue de 5.08% en el continente de Asia y mayor prevalencia en varones, con un valor de 2.5% más en comparación a las mujeres.

Cabe mencionar que, la adicción a los videojuegos se asocia a consecuencias negativas y deterioro funcional, como se halló en el estudio de Long et al. (2018), quienes elaboraron un estudio de metaanálisis sobre los problemas relacionados al uso excesivo de juegos en línea, en investigaciones clínicas con población china de 362 mil 328 adolescentes, determinando que los daños producidos por el uso excesivo de videojuegos, en la corteza cerebral, se asociaban una sobre activación en la corteza pre frontal, corteza cingulada, un tiempo de reacción más corto ante los estímulos; de igual manera, con factores psicológicos, bajo nivel de autoestima, estados de ánimos negativos, estrategias cognitivas negativas, baja autoeficacia e impulsividad.

Mientras que, la información estadística referente a la variable impulsividad a nivel mundial, señala que en el año 2020 en Australia, las oficinas estadísticas y ciencias sociales de la Universidad Wollongong, publicaron el informe de los estudios longitudinales de metaanálisis, sobre el control de impulsos en la infancia como predictores en el futuro, en un total de 150 estudios y 215 mil 212 participantes que estuvieron sujetos a un constante seguimiento, en las etapas de desarrollo desde la infancia hasta la adultez, originariamente de Europa, Norte América y Australia. También se sabe que, los niveles más altos de control de impulsos se asocian con las habilidades sociales en muestras de niños, y posteriormente se relacionan con mejores habilidades de funcionamiento interpersonal en muestras de adolescentes y adultos, es así que una mayor

autorregulación se asocia con un menor riesgo de victimización por parte de los compañeros (Robson et al., 2020).

En el ámbito nacional, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2021), mencionó que en los primeros tres meses del 2021, el 79.2% de los adolescentes entre edades de 12 a 18 años utilizan con mayor frecuencia el internet para acceder a plataformas de entretenimientos, como juegos en línea, videos, y obtener películas o música, entre otras, evidenciando un alto nivel significativo de seis puntos porcentuales en comparación del 2020 en sus primeros meses, al pasar de 60,3 % a 66,8%. Dichos porcentajes condicen con la información que brindó el Ministerio de Salud (MINSa, 2021), que mediante los especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera refieren que la adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes aumentó durante la pandemia, debido al aislamiento y la falta de socialización con otras personas de su misma edad.

Respecto a la variable impulsividad, a nivel nacional, si bien es cierto que no se cuenta con indicadores que sustenten la falta de control de impulsos en los adolescentes, las siguientes cifras brindan una aproximación a la perspectiva sobre la problemática del control de impulsos en los adolescentes, en su desarrollo personal y en la psicopatología. Por ejemplo, la Universidad Científica del Sur (2019), en una investigación sobre problemas de personalidad en la población adolescente de Lima Sur, indicó que tres de cada diez adolescentes, presentan rasgos patológicos asociados con la precariedad de control de impulsos, la difusión de identidad. Asimismo, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), a través de la Política Nacional de Juventud, señaló la alta tasa de exposición de riesgo social en población adolescente vinculada a la impulsividad como: consumo de bebidas alcohólicas (69.5%), violencia en la calle (66.0%), y venta de drogas (21.7%).

Dicho esto, se consideró de suma importancia al aporte estadístico como el encuadre de referencia, de acuerdo a la problemática del abuso de videojuegos en adolescentes a nivel internacional y nacional. Consecuentemente, se coligió que es indispensable para la psicología (como campo de estudio y acción) investigar sobre los problemas relacionados al uso de videojuegos y la falta de control de impulsos. No obstante, en la literatura psicológica e investigaciones

en ciencias sociales, no se hallaron un modelo explicativo sobre ambas variables. Al mismo tiempo, el escenario real de pandemia, al ser un evento global ha conllevado consigo una gama de cambios en la vida de los seres humanos. De tal manera que, se tomó a modo de precedente este vacío teórico y precariedad de investigación por desarrollar, contribuir y enriquecer el discernimiento científico de las variables. Además, será útil para los futuros estudios que busquen profundizar más sobre ambas variables dentro del contexto establecido y que pueda facultar acciones de forma preventiva ante esta conducta, lo cual es trascendental debido al incremento significativo de la dependencia a los videojuegos en adolescentes.

En cuanto a lo expuesto, se planteó la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022?

Respecto a la justificación que concierne al nivel teórico, los resultados proporcionaron una mayor comprensión sobre la relación entre las variables en un contexto de pandemia, proponiéndose aportar ideas al vacío de conocimiento que facultará el debate teórico en torno a las variables. En cuanto al nivel práctico, la información obtenida en el estudio de investigación, será de utilidad en la práctica educativa por la directiva de las instituciones, en cuanto a la toma de decisiones para el desarrollo de programas, talleres o charlas en la población determinada. Así, el estudio se propone beneficiar de manera práctica y útil a los adolescentes de centros educativos. En cuanto a la justificación metodológica, se consideró lo señalado por Bernal (2010), quien sostuvo que este concepto se refiere a planificar estrategias innovadoras con el propósito de generar discernimiento válido y confiable. En ese sentido, el estudio se justifica en cuanto a su metodología por la validez interna (por el rigor científico y aquellas modalidades tecnológicas que se emplearon para la recolección de datos) y externa (en la capacidad de replicar su metodología en otros sectores de la población u otras investigaciones).

En consecuencia, se expone el objetivo general del presente estudio establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022. Asimismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: a)

Identificar la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos e impulsividad, b) Identificar la relación entre las dimensiones de impulsividad y dependencia a los videojuegos, c) Identificar las diferencias significativas de dependencia a los videojuegos según sexo, d) Identificar las diferencias significativas de impulsividad, según sexo en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022.

En tanto, la hipótesis general fue: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022. Así también, se plantearon las hipótesis específicas: a) Existe relación directa y significativa entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos e impulsividad, b) Existe relación directa y significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad, c) Existen diferencias significativas de dependencia a los videojuegos según sexo, d) Existen diferencias significativas de impulsividad según sexo en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Se realizó una revisión sistematizada para determinar aquellos estudios científicos, con mayor relevancia y objetivos similares a la presente investigación a nivel nacional e internacional, los cuales se exponen a continuación y seguidamente se reseñan las teorías que fundamentan el estudio de las variables.

A nivel nacional, Campos et al. (2019) enfocaron su estudio en determinar la relación entre la adicción a redes sociales y la impulsividad en adolescentes de Lima. Su población estuvo constituida por 253 estudiantes de cuarto y quinto de secundaria, entre los 14 y 17 años de edad, de los cuales 22.9% presentaron un índice medio de adicción a redes sociales y el 49.4% presentaron impulsividad moderada. El estudio fue descriptivo correlacional con un diseño transversal. Asimismo, los instrumentos que emplearon fueron la Escala de Adicción a Redes Sociales (CrARS) y la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS). El reporte de resultados indicó que la adicción a redes sociales se relacionó positiva y significativamente con la impulsividad global ($Rho = .44$, $p < .01$), no planificada ($Rho = .43$, $p < .01$) y general ($Rho = .25$) ($p < .01$). Los investigadores concluyeron que en la población de adolescentes estudiada la adicción a redes sociales y la impulsividad presentan correlación positiva y significativa.

Mientras que, Peralta y Torres (2020) desarrollaron su investigación enfocada a determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y conducta antisocial delictiva en Lima, en el cual participaron 196 adolescentes entre 11 y 14 años (50% mujeres), abuso de videojuegos (14.8%), uso patológico (4.08%) y alto índice de conducta antisocial (17.3%). Precisaron un tipo de estudio correlacional y transversal, emplearon el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D). Los resultados arribaron que no se halló relación significativa ($p > .05$), entre ambas variables. Así, la variable adicción a videojuegos, relacionó significativamente con la variable sociodemográfica sexo ($p = .03$), en el que las mujeres presentaron un nivel ligero en la adicción a videojuegos y tiempo que dedican para jugar ($p = 0.01$), en el que dos horas como mínimo dedicaron su tiempo para jugar. El

estudio concluyó que la adicción a los videojuegos no se relaciona con las conductas antisociales delictivas.

Otra relevante investigación fue la de Vallejos y Capa (2019), que en su estudio establecieron como objetivo principal verificar la relación entre la adicción a los videojuegos y la funcionalidad familiar y las consecuencias que genera en la conducta asertiva y agresiva en 4954 adolescentes varones y mujeres de seis colegios de Lima, de los cuales 8 de cada 10 indicaron jugar videojuegos, 42.7% lo hacía cada fin de semana y el 13.6% diariamente. Así, el estudio fue de tipo explicativo, correlacional, ex post facto. Los instrumentos empleados fueron la Escala para Problemas de Adicción a Videojuegos (PVP), Escala de Funcionalidad Familiar y la Escala de Agresividad (AQ). Los resultados arribaron que el modelo explicativo de la adicción a los videojuegos presenta el 14% de variabilidad, en el que la variable funcionalidad familiar presentó un valor de asociación negativa y significativa $\beta = -.25$ y $p < .01$, mientras que agresividad presentó un valor positivo significativa $\beta = .13$ y $p < .01$. El estudio concluyó que mientras mayor sea la conducta agresiva, en los adolescentes la tendencia al uso de videojuegos será mayor.

En cuanto a las investigaciones a nivel internacional, Chen et al. (2021) exploraron las alteraciones cerebrales, ocasionadas por el trastorno por los juegos en internet y su relación con la impulsividad. Para ello, seleccionaron a 30 adolescentes chinos con problemas de adicción a internet (IGD), entre 12 y 18 años y otro grupo de 30 participantes que no presentaban problemas en adicción a redes (RGU). Emplearon los instrumentos: test de adicción a internet (AIT), Cuestionario de Juegos en Línea, la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11), el test Stroop Colores-palabras y pruebas de resonancia magnética. El estudio fue de tipo comparativo, correlacional. Los resultados arribaron que ambos grupos no presentaron mayores diferencias significativas entre edad o sexo en cuanto a AIT e impulsividad, a diferencia del tiempo de reacción ante estímulos, el IGD presentó tiempos de reacción más cortos que el RGU ante los estímulos ($t = 3.71/2.98$ $p < .001$), y en las correlaciones entre impulsividad y trastornos de uso de internet presentó los valores entre $r = .25$ a $r = .44$. Concluyeron que el grupo IGD presentó una inhibición de la corteza cerebral, la cual podría ser afectada por la conducta impulsiva y la inhibición de respuesta.

En la misma línea de investigación, Uçur y Dönmez (2021) realizaron su estudio con el objetivo de explorar la relación entre el uso problemático de juegos en internet (PIG), la edad el sexo, la desregulación emocional el apoyo familiar y social percibido en 1067 adolescentes de Turquía entre los 12 y 18 años de edad (M= 14.7 años). El estudio fue comparativo correlacional, en el que emplearon los instrumentos Escala abreviada de Adicción al Juego, Escala de Dificultades en la Regulación Emocional (DERS) y la Escala Multidimensional de Apoyo Percibido (MSPSS). Los resultados indicaron que según sexo y edad no muestran diferencias significativas entre los grupos de control y los del grupo PIG, en este último grupo la puntuación de desregulación emocional fue más alta ($F= 14.59, p<.01$), también en el grupo control la percepción de apoyo familiar y social obtuvieron mayor puntuación ($F= .17, p<.01$) en comparación al grupo PIG. En cuanto a la correlación, el grupo PIG, presentó una valores significativos y positivos según sexo (varones) $Rho=.18$ y la desregulación emocional $Rho=.23$ y negativamente con el apoyo social percibido $Rho=-.12$. El estudio concluyó que los varones del grupo PIG presentaron mayor desregulación emocional y el apoyo social percibido en menor medida.

Mientras que, Cudo et al. (2020) enfocaron su estudio en la relación entre el uso problemático de videojuegos, el uso problemático de Facebook y las dimensiones de autocontrol en 830 participantes adolescentes y adultos (M= 19.32, DS= 2.54), pertenecientes de escuelas y universidades en Polonia. Los instrumentos empleados fueron el Cuestionario sobre el problema del juego de videojuegos (PVG), el test de autoconocimiento y la escala de intrusión de Facebook (PFU). Asimismo, el tipo de estudio fue correlacional predictivo. Los resultados arribaron que la variable PVG presentó relaciones significativas inversas de la variable autocontrol en algunas dimensiones ($r= -.10 / -.23$) y en otras no ($r= -.02 / -.05$), así como la relación entre PFU y las dimensiones de autocontrol presentaron correlaciones inversas y significativas ($r= -.15 / -.28$) y en otras no ($r= -.04 / -.05$).

De igual manera, Li et al. (2019) se enfocaron en analizar el efecto de la inhibición conductual, la impulsividad, los modos de afrontamiento en la adicción a internet en 416 adolescentes de Beijing - China, entre 11 y 18 años de edad, en el cual participaron 212 mujeres y 204 varones, entre 7mo y 11mo grado. El estudio fue

correlacional, explicativo y diseño transversal. Los instrumentos aplicados fueron Cuestionario de diagnóstico de Young para la adicción a Internet (YSQ), la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11), Escalas del sistema de inhibición del comportamiento / sistema de enfoque del comportamiento (BIS / BAS) y Escala de estilo de afrontamiento para estudiantes de secundaria. El reporte de resultados indicó que la impulsividad se relacionó positivamente con la adicción al internet, $r = .39$ y el afrontamiento enfocado a las emociones $r = .37$ ($p < .01$), mientras que relacionó negativamente con el afrontamiento enfocado en el problema $r = -.50$. Así, en el grupo de mujeres hallaron una diferencia significativa para la inhibición de la impulsividad $\beta = -.30$ y en hombres $\beta = -.48$ ($p < .01$). Se concluyó que los modos de afrontamiento son mediadores para regular la impulsividad, en el cual las mujeres presentan una mayor inhibición de impulsos a diferencia de los hombres en la adicción al internet.

De igual manera, Oliva et al. (2019) realizaron su investigación en base la relación con el autocontrol, la adicción a internet y la ansiedad y depresión en 1600 adolescentes ($M = 29.96$, $DS = 5.03$) y adultos ($M = 32.09$, $DS = 5.31$) del país de España. Para ello emplearon los instrumentos Escala Breve de Autocontrol, el Test de Adicción a internet (AIT), y el auto reporte para adolescentes (YSR). El estudio fue correlacional descriptivo. Los resultados hallados indicaron que las variables autocontrol y adicción a internet, relacionaron inversa y significativamente $r = -.36$, mientras que las variables autocontrol y ansiedad y depresión, relacionaron inversa y significativamente $r = -.26$. El estudio concluyó que: el autocontrol, relaciona inversamente con la adicción a internet y la ansiedad y la depresión.

A la par, se consideró la investigación de Sun et al. (2019), quienes se enfocaron en analizar el efecto moderador de la autoeficacia en adolescentes adictos a juegos en internet y la agresividad. En el que participaron 811 adolescentes de Corea del Sur con edades entre los 14 y 18 años de edad (48.2% varones) que poseían dispositivos móviles, en el cual 489 pertenecían a grados superiores y el promedio en horas de uso del dispositivo en más de tres horas fueron 404. El estudio fue de tipo explicativo correlacional. Los instrumentos empleados fueron la Encuesta de panel de niños y jóvenes de Corea (KCYPS), Escala coreana de Adicción a los juegos para niños y adolescentes y el Test de autoeficacia general.

Los resultados indicaron que la variable adicción a los juegos en internet correlacionó con la agresión positiva y significativamente ($r=.132$, $p<.05$) pero no con la variable autoeficacia.

Por último, Von der Heiden et al. (2019) enfocaron su investigación en identificar la relación entre el uso problemático de los videojuegos y el funcionamiento psicológico, en el que participaron 2734 personas de Alemania (2377 hombres y 357 mujeres), con un promedio de 13 años, quienes indicaron que jugaban por diversión ($M= 2.94$, $SD= 0.85$) y relajación ($M= 2.96$, $SD= 0.91$). En cuanto a los instrumentos, emplearon la Escala de Evaluación de internet y Adicción a los juegos de computadora (AICA-S), mientras que para el funcionamiento psicológico, utilizaron test sobre rasgos psicopatológicos, afrontamiento, relaciones interpersonales, autoestima, entre otros. El tipo de estudio que aplicaron fue el correlacional. Los resultados reportaron que el uso de videojuegos relacionó con rasgos psicopatológicos ($r= .31$), autculpa ($r= .23$) y afecto negativo general ($r= .23$), mientras que relacionó negativamente con el afrontamiento activo ($r= -.13$), afecto positivo ($r= -.16$), autoestima ($r= -.27$) y soporte social ($r= -.20$). El estudio concluyó que el uso de videojuegos relacionó positivo con los rasgos psicopatológicos y afectos negativos, mientras que relacionó inversamente con la autoestima, el soporte social, aspectos positivos y el afrontamiento al estrés.

Con lo señalado por trabajos previos, en esta sección de la investigación corresponde delimitar el marco de referencia teórico, inscrito en un macro fenómeno. Para ello, se consideró el fenómeno de la violencia y la crisis en la etapa de la adolescencia.

Los estudios teóricos entorno a la violencia como fenómeno social en diferentes disciplinas del saber humano, comparten la perspectiva general en el que la violencia requiere de actores sociales (sujetos) para representar o encarnar su brutalidad y rudeza, u operacionalizar una modalidad más sutil de expresión violenta en el vínculo con las demás personas para abolir sus derechos o negar sus deseos e inclusive su existencia (Martínez, 2016). De estas modalidades, las personas ejercen la violencia en los lazos afectivos más íntimos, así como en la dinámica de poder en su expresión macro e insertado al ámbito social mucho antes de la era moderna. Cabe subrayar que el fenómeno de la violencia, ha

pasado a ser un tema coloquial, inscrito en un relato constante de víctima-victimario. Así, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020), estableció que durante el 2019 se registró un alto nivel de víctimas entre niños y adolescentes que fenecieron a causa de hechos violentos.

Esta idea básica global de la era post moderna, conlleva alteraciones en la subjetividad del adolescente que se encuentra en constante cambio, a diferencia del adulto y del niño que está mediado por un adulto. En un contexto de pandemia, el adolescente transita los cambios (endogamia a exogamia) con la familia, que lejos de encontrarse en un ambiente de comprensión, lo hacen en una dinámica de violencia. Entonces, puede encontrarse en ese escenario, el dispositivo electrónico, que sirve al adolescente como medio de comunicación, de encuentro, desencuentro con sus pares, y a la par que hace falta la asunción de riesgo en el afuera, por motivos de cuarentena. De esta manera, los riesgos que se evitan por el encierro obligado, se asumen nuevos peligros que son invisibles o invisibilizados por los padres y el adolescente compulsivamente repita su comportamiento dependiente irreflexivo que limita sus procesos de constitución identitaria en un contexto cambiante e individualizante (Martino, 2020; Horenstein, 2020).

Como ya se observó, dentro del capítulo de marco teórico, se resumió los estudios más relevantes sobre las variables de estudio, así como la macro teoría desarrollada desde un punto de vista de la violencia. Ahora corresponde desarrollar desde una perspectiva filosófica, la comprensión de la dependencia a los videojuegos. Como se verá en los siguientes párrafos, la variable será estudiada desde la concepción de adicción.

De acuerdo a la condición humana, el imperativo del hombre moderno es el trabajo. Así, el sujeto se inserta en una encrucijada indesligable entre sí mismo y el trabajo, en un contexto de sociedad consumista, en el que aporta su tiempo, esfuerzo y espíritu para subsistir en un mundo de consumo. Esta compulsividad, subyuga al sujeto a trabajar-consumir. En ese ejercicio consume su deseo y su propiedad como sujeto *addictus* que se conocía en la antigua Roma como aquel esclavo vacío en espíritu para con los otros hombres (Arendt, 2020). Además, la sociedad actual es caracterizada, porque sus integrantes tienen la obligación y

voluntad de consumir, puesto que el compromiso solo será provisional y durará el tiempo suficiente para consumir el objeto de deseo o hacer desaparecer el deseo por el objeto. De esta forma, la satisfacción debe ser inmediata, cortoplacista para el sujeto consumidor que va de tentación en tentación (Bauman, 2017).

El sujeto moderno consumidor, presenta un vacío existencial que es llenado por el trabajo consumista, y en el adicto genera una relación o vínculo con el objeto (sustancia o dispositivo tecnológico) que no falle, altere o niegue su deseo (Arendt, 2020).

El mundo moderno carece de negatividad, como se aprecia en el consumo, la positividad de aplacar el deseo se traduce en una invisibilidad de lo restrictivo y por lo tanto, las nuevas psicopatologías tienen ese carácter de positividad, de violencia ejercida hacia sí mismo que destruye toda comunidad y cercanía con el otro, surge una sobreabundancia de lo idéntico, en el caso del adicto, la sobreabundancia del objeto de consumo, el cual indica un exceso de positividad oral (en el sentido figurado de la dependencia) que introyecta en su psiquis y provoca el colapso del yo (Byung, 2012).

El enfoque en el que se desarrolló el instrumento de dependencia de videojuegos fue el clínico, específicamente en los criterios del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, particularmente, a los criterios diagnósticos de acuerdo a las adicciones (DSM IV-TR, 2002). De tal manera que, los creadores del test, Chóliz y Marco (2011), indicaron que el DSM IV no abarca en su nosología los trastornos de adicción en el que no se empleen el consumo de sustancias como criterios diagnósticos; sin embargo, los autores determinan que la expresión consumo (o dependencia) de videojuegos, suple en un amplio sentido semántico y operacional el término consumo de sustancias, por el hecho estrechamente similar en su presentación sintomatológica; la necesidad de permanecer jugando más horas videojuegos, con la finalidad de conseguir la sensación deseada, junto al deseo de dejar los videojuegos pero presenta dificultades para controlar su uso, gran parte de su día gira alrededor del uso de videojuegos que a la vez genera un detrimento en su vida social y personal.

Cabe mencionar que, la dependencia a los videojuegos está dentro de un marco de evidencias empíricas sobre adicciones tecnológicas (Griffiths, 1999). Estas son caracterizadas por la multiplicidad de acciones que puede realizar el usuario, genera placer por su presentación visual, sensación de dominio y control en cuanto facilita un espacio virtual de fantasía omnipotente en el que el usuario construye una realidad gratificante y complaciente en su autodeterminación (Chóliz y Marco, 2011).

El abordaje teórico sobre la dependencia de videojuegos, lo proporciona Chóliz y Marco (2011), quienes diseñaron un cuestionario para su medición apoyándose en la teoría registrada hasta aquel momento sobre adicciones tecnológicas y los criterios diagnósticos del DSM-IV TR para la drogodependencia. Según los autores, la dependencia comportamental en adicciones tecnológicas, comparte similares manifestaciones con la drogodependencia, en los resultados como el establecimiento de una dependencia (ya sea al objeto videojuego o a la sustancia), el deterioro orgánico, la necesidad de jugar por mayor tiempo o más juegos, la presencia de un malestar cuando no se está en la actividad del juego, deseos de dejar el juego, pero no tener el control para manejarlo o dejarlo.

De esta manera, para Chóliz y Marco (2011) la variable está compuesta por cuatro dimensiones que explican el fenómeno, una de ellas fue considerada como el factor de abstinencia, porque se vincula con el malestar generado por no jugar en un lapso de tiempo y que el sujeto necesita del juego para aliviar dicho malestar psicológico; también, se encuentra el factor abuso y tolerancia que está relacionado con el uso excesivo del juego, el deseo de jugar más horas y diferentes juegos, junto a un progresivo aumento de horas de juego a diferencia de cuando iniciaron a jugar; luego, se menciona el factor conocido como problemas ocasionados por los videojuegos, asociado a aquellos cambios actitudinales del sujeto por el exceso de uso del juego, como oposición, negativismo, dificultades para conciliar el sueño, entre otros; y por último, el factor dificultad de control, que se refiere a la capacidad conductual reducida para dejar el juego, ya que persiste la necesidad de seguir jugando. Percepción de inadecuación o funcionalidad si deja de jugar.

Análogamente, diversas variables que se estudian en la actualidad en psicología, tuvieron un surgimiento en los albores del pensar filosófico en la antigua Grecia. En el caso de la impulsividad, esta no es la excepción, puesto que esta variable se hizo inteligible desde el estudio de la voluntad, que etimológicamente proviene del latín *voluntas* derivado de *volo*, “yo quiero” (Rosental, s.f.). El filósofo Platón (Haro et al., 2004), consideró que la voluntad estaba estrechamente relacionada con el razonamiento, mientras que el deseo lo vinculaba con las emociones. Así, ambas articulaban las acciones de las personas. Siglos después, las escuelas filosóficas cristianas, deslindaron del concepto básico de la voluntad como producto de la razón, al contrario, la voluntad para aquellos filósofos era una capacidad ejecutiva, con una libertad en el funcionamiento mental, De esta forma, Hume situó a la voluntad en el espacio subjetivo del sujeto como aquella fuerza interna consciente para realizar una actividad (Berrios y Gili, 1995). Es a partir de 1840 en Europa, cuando la psiquiatría incorpora la episteme filosófica de la voluntad, y diversos pensadores coinciden que la voluntad es un acto reflejo y que el estudio posterior del funcionamiento mental, debería ser dividido para ubicar la voluntad separada del pensamiento y así determinar las patologías de la voluntad y diferenciarlas de otras patologías. De esta manera, la impulsividad, cobra relevancia a inicios del siglo XIX, impulsada por la Psicología de las Facultades (Haro et al., 2004).

Cabe señalar que, las investigaciones de Barratt sobre la impulsividad estuvieron orientados a incluir dicha variable como un rasgo de personalidad; para ello, se relacionó la impulsividad con la ansiedad en el que halló valores altos, los cuales también en una multiplicidad de estudios, se relacionaron con otros rasgos de la personalidad positivamente. De esta manera, el autor comprendió que en sus revisiones psicométricas la variable impulsividad se dividía en tres estratos (Barratt, 1987). Su primer ensayo, realizado en 1959, relacionó impulsividad y ansiedad con el rendimiento en las tareas de laboratorio, en este proyecto Barratt halló que, efectivamente, la matriz de la variable se dividía en tres dimensiones, ya que las personas con altos puntajes en impulsividad se relacionaban con una pobre planificación en las tareas del laboratorio, así como la dificultad para sostener la atención enfocada; además, identificó que los trazos de los sujetos

altamente impulsivos eran ondulantes y sugerían un temblor fino e imprecisión del rendimiento motor perceptivo fino (Barratt, 1993).

En suma, Barratt enfocó su interés en el estudio de la impulsividad desde una perspectiva psicométrica entorno a los rasgos de personalidad, estudios muy en boga a mediados de los 50, así como investigaciones de laboratorio de corte conductista. El enfoque conductual en estudios empíricos sobre la personalidad y el aprendizaje, influenciaron a Barratt, así como las teorías de Clark Hull y Kenneth Spence. Precisamente, para Hull (1943, citado por Sinisterra et al., 2009) la conducta es conformada por una respuesta ante un estímulo, el impulso que activa la conducta, se concatena para formar respuestas primarias (innatas, tales como la sed y el hambre) y secundarias (aprendidas, como conductas aprendidas). Asimismo, otro aspecto que considera Barratt (1993) en las teorías de Hull, fue el aporte de la constitución de la personalidad mediante condicionamiento en cadenas de estímulos respuesta que conforman los hábitos y sientan las bases para el desenvolvimiento del sujeto en su entorno.

Según Barratt (1993), la teoría de personalidad y aprendizaje de Hull, explicaba cómo las emociones se construían en base a situaciones condicionadas, por ejemplo, la ansiedad que surge como respuesta al impulso que activa el comportamiento. En complemento a la influencia teórica que Barratt adoptó fueron las teorías del conductista Spence, puesto que según este autor, para que el aprendizaje o la constitución de un hábito se resuelva, debía mantenerse en relación con un reforzamiento (Chóliz, 2004). En el caso de la impulsividad, esta respuesta compuesta fisiológicamente orgánica, entra al campo de la psicología, cuanto el impulso se asocia con un reforzador y que por lo general genera placer al ejecutarla. De esta manera, Barratt desarrolló su primera escala de impulsividad, tomando como referencias los ítems de las diversas escalas de personalidad, modificándolas y aumentando reactivos.

La teoría multifactorial de Barratt contribuyó a la comunidad científica, con sus estudios en laboratorio por más de una década, enfocándose en el correlato fisiológico, neuropsicológico y cognitivo respecto a la impulsividad e integrándolo a los constructos teóricos más relevantes para la teoría de la personalidad. Los estudios de este autor lo llevaron a condensar los diversos resultados sobre la impulsividad y proponer un concepto en el que dicha variable, fuera comprendida

como aquella inclinación para ejecutar acciones rápidas carentes de reflexividad como respuesta a estímulos tanto internos como externos contrariamente a los resultados perjudiciales que podrían poseer estas, tanto para el sujeto como para los demás. Asimismo, consideró que la impulsividad era una propensión psicobiológica que induce al sujeto a un espectro de conductas, sino a una particular acción (Barratt et al., 1997).

En ese sentido, Barratt consideró para su escala de medición, que la impulsividad era compuesta por tres factores principales: impulsividad motora, el cual está vinculado a la acción motivada por las emociones o circunstancias que en suma conforman hábitos y costumbres persistentes; el siguiente fue la impulsividad cognitiva, relacionada con los esfuerzos que el sujeto emplea para mantener su concentración durante una actividad y/o a la propensión a distraerse por los estímulos internos o externos, con lo cual el sujeto carece de la capacidad para sostener su atención enfocada; y por último, la impulsividad no planeada, la cual está asociada a la rápida respuesta del sujeto y la carencia de reflexividad en el procesamiento de la información, no planificadas y cortoplacistas (Patton et al., 1995).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

En cuanto al tipo de estudio considerado es básica, porque se orienta en proveer la comprensión científica sobre las variables de estudio, constituyendo la información derivada en una teoría científica (Sánchez et al., 2018).

Diseño de investigación

El diseño más pertinente para el estudio de las variables, se asume como significativo los aportes de Malleta (2009), de acuerdo a lo que implica realizar investigaciones empíricas, el diseño más aplicado es el no experimental. Así, las variables no estarán sujetas a una manipulación en la muestra final. Por otro lado, Carrasco (2006) mencionó que las exploraciones pueden seleccionar por un diseño transversal o longitudinal, según sus finalidades. De tal manera, se consideró un diseño transversal puesto que los datos se recabarán en un instante fijo en el estudio, el estudio es correlacional y comparativo, ya que, el establecimiento de los objetivos, es identificar el nivel correlacional de las dimensiones y las variables entre sí, y las diferencias significativas entre las variables según el puntaje total obtenido en los subgrupos de la muestra final encuestada (Cárdenas y Arancibia, 2014; Arias, 2012).

3.2 Variable y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual:

La dependencia comportamental en adicciones tecnológicas, como la adicción a los videojuegos, se caracteriza por el deterioro orgánico, la necesidad de jugar por mayor tiempo o más juegos, la incomodidad cuando no se juega, el deseo de dejar de jugar, pero la incapacidad para controlar el procesamiento o la abstinencia (Chóliz y Marco, 2011).

Definición operacional:

Fue medida a través del instrumento Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Las categorías son cero (0), por responder “totalmente en desacuerdo”, uno (1) por “un poco en desacuerdo”, dos (2) por una respuesta “neutral”, tres (3) por “un poco de acuerdo” y cuatro (4) por “totalmente de acuerdo”.

Dimensiones:

Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.

Escala de medición:

Ordinal

Variable 2: Impulsividad**Definición conceptual:**

Comprendida como aquella inclinación para ejecutar acciones rápidas carentes de reflexividad como respuesta a estímulos tanto internos como externos (Barratt et al., 1997).

Definición operacional:

Fue medida a través de la Escala de Impulsividad de Barratt, versión 11 (BIS-11). Cada ítem tiene cuatro opciones de respuesta y se califican de esta manera, 0, raramente o nunca ;1, ocasionalmente; 3, a menudo; y, por último, 4, siempre o casi siempre.

Dimensiones:

Impulsividad cognitiva, impulsividad motora e impulsividad no planteada.

Escala de medición:

Ordinal

3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Se concibe como población al conjunto de objetos, situaciones o sujetos, que comparten similares características entre sí y que por estos atributos se diferencia de otros. Dichas características permiten en principio el acceso al estudio, análisis y como resultado la obtención del conocimiento (Sánchez et al., 2018). Existe un total de 685 estudiantes matriculados en la institución educativa estatal 0132 Toribio de Luzuriaga y Mejía de San Juan de Lurigancho del primero al quinto del nivel secundario (Colegios del Perú, 2022)

Muestra

La muestra se define como un subgrupo que presenta las características idóneas de la población a investigar (Hernández y Mendoza, 2018). Por tal motivo, para delimitar el total de la muestra se aplicó la fórmula para el cálculo de población finita (Aguilar, 2005). Respecto a la fórmula empleada la muestra fue definida con 385 participantes como mínimo para el análisis. No obstante, con la recolección de información correspondiente fue realizado el estudio con 657 estudiantes (ver anexo 12).

Muestreo

Se comprende por muestreo al medio específico o conjunto de pasos sistematizados para lograr la cantidad de muestra final delimitada para su análisis (Sánchez et al, 2018). De tal manera, se empleará un tipo de muestreo no probabilístico, por considerar en la investigación un mayor sesgo en sus unidades de análisis, siendo la técnica que se adapta mejor a las circunstancias en la que se desarrolla la investigación (Supo, 2014). En efecto los criterios de selección del presente estudio son los siguientes:

Criterios de inclusión:

- El participante debe estar matriculado en la institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho en el periodo 2022.
- La edad debe oscilar entre 12 y 19 años.
- Debe cursar entre 1ro a 5to de secundaria.

- Debe interesarle los videojuegos.

Criterios de exclusión:

- Se excluirá a estudiantes que no desearon participar en la investigación.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica pertinente para este estudio fue la encuesta, porque se fundamenta en formular preguntas, con la finalidad de recoger información en menor tiempo y diversos datos como: opiniones, actitudes, comportamientos entre otras variables (Bernal, 2010; Casas et al., 2003).

Instrumentos

Ficha técnica del Test de Dependencia de videojuegos (TDV)

Nombre : Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Autores : Mariano Chóliz y Clara Marco

Procedencia : España – 2011

Administración : Grupal e individual

Tiempo : 15 minutos

Aplicación : Población infantil y adolescente

Reseña histórica

El instrumento fue diseñado en España por Chóliz y Marco (2011). El propósito de la construcción de la escala fue registrar el patrón de uso de los videojuegos en adolescentes que asistían concurrentemente a los centros de tratamientos y prevención de adicciones. El instrumento se desarrolló en función a los criterios del DSM IV, y la teoría de las adicciones tecnológicas.

Consigna de aplicación

Lee con detenimiento cada una de las preguntas e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos. Recuerda que no hay respuestas ni buenas ni malas, te pedimos por favor ser lo más sincero posible.

Propiedades psicométricas originales

Las propiedades psicométricas originales, emplearon el método de análisis factorial exploratorio (AFE), el cual implicó el uso del método de análisis de componentes PCA, con método de rotación Promax. Determinando cargas factoriales en los ítems entre .62 y .77 y un valor de la confiabilidad igual a .65 (Chóliz y Marco, 2011).

Propiedades psicométricas peruanas

En las investigaciones peruanas sobre el test de dependencia de videojuegos, se halló el estudio de Sueldo (2020), que determinó las siguientes propiedades psicométricas. El modelo estructural determinó: $X^2/gf= 3.25$, CFI= .97, TLI= .97 y SRMR= .05. Asimismo, reportó la fiabilidad de Alpha (α) y Omega (ω) entre .88 y .93 en ambos coeficientes para las dimensiones y la escala total.

Propiedades psicométricas del piloto

Asimismo, para fidelizar las evidencias psicométricas del test de dependencia a los videojuegos se realizó un estudio piloto, en el cual contó con 81 participantes que cumplieron con los criterios de inclusión que proponía el estudio. Primero, se ejecutó el análisis descriptivo de cada ítem, teniendo en cuenta la asimetría, curtosis, mediana y desviación estándar. Por consiguiente, la mediana presentó un mayor valor de 2.49, la desviación estándar presentó un mayor valor de 1.53. puesto que en la curtosis se evidenció que el ítem 10 está por encima de 1.5; mientras que los demás ítems se encuentran en nivel adecuado de +/- 1.5. (Ventura y Caycho, 2016). Por lo tanto, se analizó todo el cuestionario por medio de alfa de Cronbach, donde alcanzó o superó el .7, lo cual significa que el nivel de fiabilidad es aceptable (Campos y Oviedo, 2008). En tanto, a la consistencia interna se utilizó los coeficientes de McDonald ω , alfa de Cronbach α , obteniendo así valores aceptables (De Vellis, 1991). Finalmente, los resultados del análisis estadístico si existe una relación positiva y significativa entre los Test de dependencia de videojuegos (TDV) y escala de impulsividad de Barratt (BIS-11) con un coeficiente de correlación de .59 indicando una correlación positiva.

Ficha técnica de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS 11)

Nombre	: Escala de Impulsividad de Barratt – BIS 11
Autores	: Ernest Barratt, Jimh Patton y Matt Standford
Procedencia	: Estados Unidos – 1995
Aplicación	: Colectivo e individual
Ámbito de aplicación	: Adolescentes
Duración	: 15 a 20 minutos

Reseña histórica

El instrumento se creó en el año 1959 y la nueva versión 11 fue en el año 1995 en Estados Unidos por el psicólogo Ernest Barratt, en el cual su estudio sobre la impulsividad fue asociado a la ansiedad, desde un enfoque conductista con procedimientos psicométricos (Barratt, 1987). Posteriormente el instrumento ya se encuentra en su décimo primera versión y es el instrumento más empleado en occidente para medir la impulsividad (Kapitány et al., 2020)

Consigna de aplicación

Esta es una escala para medir algunas de las formas en que usted actúa y piensa. No se detenga demasiado en las oraciones. Responda rápida y honestamente marcando con X en la opción que más lo represente.

Calificación del instrumento

La modalidad de calificación se realizó mediante la suma total de todas las respuestas de los ítems. De igual manera, para las dimensiones, se puede obtener el total de puntaje sumando las respuestas de los ítems correspondientes. No existe puntos de corte para categorizar los puntajes (Salvo y Castro, 2013).

Propiedades psicométricas originales

La versión del BIS-11 fue establecida por Patton et al. (1995), el estudio se basó en la versión anterior de la escala, eliminando cuatro ítems y aplicando el PCA, con rotación Promax con un modelo de segundo orden que agrupó los ítems en

tres dimensiones con cargas factoriales entre .32 hasta .84 y confiabilidad de .79 hasta .82.

Propiedades psicométricas peruanas

Respecto a las investigaciones nacionales, el estudio de Flores (2018), se enfocó en el análisis de las propiedades psicométricas del BIS-11, reportando sus hallazgos, en un modelo de tres factores con cargas factoriales entre .86 hasta .44. El modelo estructural presentó los siguientes valores: $\chi^2/gf= 2.02$, $GFI= .89$, $CFI= .92$, $SRMR= .54$ y $RMSEA= .05$. y fiabilidad $\alpha= .69$ y $\omega= .70$ para la escala total.

Propiedades psicométricas del piloto

Asimismo, para fidelizar las evidencias psicométricas de la escala de impulsividad se realizó un estudio piloto, en el cual contó con 81 participantes que cumplieron con los criterios de inclusión que propuso el estudio. Primero, se ejecutó el análisis descriptivo de cada ítem, teniendo en cuenta la asimetría, curtosis, mediana y desviación estándar. Por consiguiente, la mediana tuvo un menor valor de 1.04, la desviación estándar también presentó un menor valor de 1.14, en cuanto a la asimetría se ubicó por encima de los valores de 1.5, del mismo modo con la curtosis en el ítem 20 que se encontró por encima de 1.5; mientras que los demás ítems se encuentran en un nivel adecuado de ± 1.5 . (Ventura y Caycho, 2016). Por lo tanto, se analizó todo el cuestionario por medio de alfa de Cronbach, donde se alcanzó o superó el .7, lo cual significa que el nivel de fiabilidad es aceptable (Campos y Oviedo, 2008). En tanto, a la consistencia interna se utilizó los coeficientes de McDonald ω , alfa de Cronbach α , obteniendo así valores aceptables (De Vellis, 1991). Finalmente, los resultados del análisis estadístico si existe una relación positiva y significativa entre los Test de dependencia de videojuegos (TDV) y escala de impulsividad de Barratt (BIS-11) con un coeficiente de correlación de .59 indicando una correlación positiva.

3.5 Procedimientos

El presente estudio inició con el pedido de las cartas de presentación a la escuela de Psicología, para el permiso oportuno de la utilización de los instrumentos, junto a la carta de autorización para el director de la institución educativa con el fin de realizar la toma de los cuestionarios a los estudiantes. Por consiguiente, se halló que uno de los instrumentos es de libre acceso en internet. Asimismo, los instrumentos fueron tomados de manera presencial a la población escogida, siendo estudiantes del 1ro al 5to de secundaria, de modo que se tuvo acceso por medio de sus tutores. Una vez distribuido, se procedió con la recolección de la muestra, luego se vaciaron los datos recolectados en una base de datos, después se realizaron los análisis a través de programas estadísticos que permitieron extraer resultados y evidenciarlos en tablas.

3.6 Método de análisis de datos

La base de datos se adecuó en una hoja de cálculo de Microsoft Excel y el análisis estadístico se realizó en el programa JAMOVI V.2.2.5. De esta forma, se calculó el estadístico Shapiro Wilk, debido a que muestra más robustez para este análisis (Ghasemi & Zahediasl, 2012), hallando significancia $p < .001$, lo que señala que los datos se ajustan a la normalidad, de esta forma se utilizó el estadístico Rho de Spearman para las correlaciones, tomando como referencias los siguientes niveles $\pm .10$ como débil, desde $\pm .11$ a $\pm .50$ como media, $\pm .51$ a $\pm .71$ como considerable, desde $\pm .76$ a $\pm .90$ como muy fuerte, y desde $\pm .91$ en adelante como perfecta (Mondragón, 2014). Mientras que, se calculó el tamaño del efecto considerando valores hasta $.10$ como pequeño, $.15$ como medio y $.25$ como alto (Cohen, 1992). Por último, se expondrán los resultados en tablas en formato APA, junto a los datos descriptivos para cada variable.

3.7 Aspectos éticos

Los lineamientos éticos que se siguen en la investigación, están en función a los códigos de ética en ciencias sociales, salvaguardando el derecho y libre elección de las unidades de análisis, así como en el reporte de los resultados, el derecho y reconocimiento de autoría en las ideas que inspiraron su elaboración.

Fue de vital importancia considerar las orientaciones del Colegio de Psicólogos del Perú (2017), respecto a su art 24 el cual indica que el participante posee la libertad o autonomía de asistir al estudio, bajo el previo reconocimiento del consentimiento informado que se entrega al participante y aseverar que comprendido lo convenido en dicho documento. La confidencialidad se refiere a la preservación al manejo de la indagación que ofrecieron los participantes, únicamente para los fines del estudio, el cual fue determinado en la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2017).

Por otro lado, en la investigación se consideró el planteamiento de hipótesis razonables que no expongan a ningún riesgo la integridad y salud de los participantes (Gómez, 2009; O'Brien y Broughton, 2007). Así, la Resolución de Consejo Universitario 2020 de la Universidad César Vallejo, establece las directivas de ética en investigaciones, acorde al Art. 48 de la Ley Universitaria, en el que se sostiene el principio de Justicia, ya que se destina un trato imparcial a los participantes, además, el principio de no maleficencia, el cual sopesa el riesgo y beneficio, respetando la probidad psíquica de los participantes. Respecto a la transparencia para publicar la investigación, y contribuir a futuros estudios en el empleo de la metodología (Universidad César Vallejo, 2020). En relación al beneficio de la comunidad, la Comisión Europea, indicó que los resultados de toda investigación deben encaminar el desarrollo de la comunidad en cuanto al fenómeno estudiado (Hall, 2017). En última instancia, se reservó el derecho de autoría en el desarrollo de la investigación, según lo indica la Asociación Americana de Psicología (APA, 2020).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad Shapiro -Wilk (n=657)

Variables	S. W	p
Dependencia a los videojuegos	.964	< .001
Impulsividad	.988	< .001

Nota: S.W.=Shapiro Wilk, p=significancia

En la tabla 1 se evidenció que ambas variables tanto dependencia a los videojuegos como impulsividad obtuvieron un p valor menor a .05, esto indica que la distribución no se ajusta de modo normal, por ello se recomendó utilizar un estadístico no paramétrico, en este caso se usó el coeficiente de Rho de Spearman. Para ello se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, señalando que es seguro de utilizar (Shapiro Wilk,1965).

Tabla 2*Correlaciones entre dependencia a los videojuegos e impulsividad*

		Impulsividad
	Rho de Spearman	.149
Dependencia a los videojuegos	r^2	.022
	p	<.05
	n	657

Nota: p= significancia estadística, r^2 =tamaño de efecto, n= muestra

En la tabla 2 se evidenció de acuerdo a los resultados del análisis estadístico que existe una relación positiva y significativa entre dependencia a los videojuegos y la impulsividad con un coeficiente de correlación de .149, lo cual indica una correlación positiva media entre las variables y $p < .05$. Por su parte, el tamaño del efecto fue pequeño.

Tabla 3

Correlaciones entre Impulsividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

		Abstinencia	Abuso y Tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad de control
Impulsividad	Rho	.157	.093	.137	.124
	r ²	.024	.008	.018	.015
	p	<.05	<.05	<.05	<.05

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

En la tabla 3 se presentó que la dimensión abuso y tolerancia muestra muy poca correlación frente a la escala de impulsividad, mientras que las dimensiones abstinencia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control presentaron los siguientes valores de correlación positiva media de .157, .137 y .124 respectivamente con un valor de significancia $p < .05$, indicando que existe correlación entre las variables, junto a tamaños de efecto pequeños.

Tabla 4

Correlaciones entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad

		Impulsividad Cognitiva	Impulsividad Motora	Impulsividad no planeada
Dependencia a los videojuegos	Rho	.077	.334	-.075
	r ²	.005	.111	.005
	P	<.05	<.05	<.05

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

En la tabla 4 se observó que las dimensiones impulsividad cognitiva e impulsividad no planeada, presentaron muy poca correlación frente a la variable de dependencia a los videojuegos, mientras que la dimensión impulsividad motora presentó una correlación positiva media de .334 frente a la variable en mención con valor de significancia $p < .05$, lo cual indica que existe correlación entre las variables, junto a valores de tamaño de efecto pequeño.

Tabla 5*Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo*

Niveles	Hombres		Mujeres	
	f	%	f	%
Bajo	68	18.6	99	34
Regular	98	26.8	68	23.4
Alto	100	27.3	63	21.6
Muy alto	100	27.3	61	21
Total	366	100	291	100

Nota: f=frecuencia, %=porcentaje

En la tabla 5 se evidenció que existe poca diferencia entre ambos sexos frente a la dependencia a los videojuegos, siendo los hombres los que presentaron niveles más altos de dependencia a los videojuegos que las mujeres.

Tabla 6*Niveles de impulsividad según sexo*

Niveles	Hombres		Mujeres	
	f	%	f	%
Bajo	102	27.9	86	29.6
Regular	80	21.9	70	24.1
Alto	98	26.8	66	22.7
Muy alto	86	23.5	69	23.7
Total	366	100	291	100

Nota: f=frecuencia, %=porcentaje

En la tabla 6 se evidenció que existe poca diferencia entre ambos sexos frente a la Impulsividad, siendo los hombres los que presentaron niveles más altos de Impulsividad que las mujeres, a pesar que se observó un gran número de hombres (102) que presentan índices bajos de impulsividad.

V. DISCUSIÓN

Esta investigación estuvo orientada a identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad, para este fin se contó con una muestra de 657 estudiantes de educación básica regular de una institución educativa pública del distrito San Juan de Lurigancho; es preciso señalar que la decisión para ejecutar el estudio en esta población se tomó a partir de la prevalencia de la adicción a los videojuegos que se presenta hasta en el 79.2% de adolescentes entre 12 a 18 años (INEI, 2021) y que junto a la impulsividad, la cual afecta a 3 de cada 10 adolescentes (Universidad Científica del Sur, 2019), se configuran como una problemática que necesita ser atendida.

En ese sentido, con el fin de resolver la interrogante alrededor de la relación entre variables, se halló una correlación positiva y significativa entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad, con un coeficiente de $Rho=.149$ y $p<.05$, lo cual indica una relación moderada entre las variables. Este resultado permitió afirmar que a mayor dependencia a los videojuegos, mayor será el nivel de impulsividad en los adolescentes que formaron parte de la muestra de estudio y por ende de la población. Este resultado concuerda con la investigación que realizó Campos et al. (2019) quien tuvo como resultado correlación positiva y significativa entre la adicción a redes sociales y la impulsividad en la población de adolescentes. Además, debido a que en los adolescentes se estima como característica persistente el deseo de jugar los videojuegos a largas horas, por lo que podrían no ser conscientes de las futuras consecuencias que podría afectar. Estos enunciados se fundamentan con la teoría estructurada de Bandura et al. (1963), quien señala que los niños propensos al consumo excesivo de medios de comunicación violentos generan un alto mayor grado de efectos agresivos; es así que, los menores de edad al no tener un control y supervisión de sus padres sobre el uso adecuado de plataformas digitales ocasionan en ellos problemas conductuales, emocionales, entre otros.

Por otra parte, el primer objetivo específico consistió en identificar la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos e impulsividad, es así que el resultado demostró correlaciones positivas y significativas con las dimensiones abstinencia ($Rho=.157$, $p<.05$), problemas ocasionados por los

videojuegos ($Rho=.137$, $p<.05$) y dificultad de control ($Rho=.124$, $p<.05$), mientras que la dimensión que presentó poca relación fue abuso y tolerancia ($Rho=.093$, $p<.05$). A diferencia del primer objetivo, la revisión de los antecedentes no permitió identificar estudios previos que hayan analizado la relación entre estos factores de la dependencia a los videojuegos e impulsividad, por tal motivo se vio oportuno tomar como equivalentes a la adicción a los videojuegos, estrechamente vinculada a la dependencia (Hernanz, 2015), y la conducta antisocial, como un factor vinculado a la impulsividad (Díaz y Moral, 2018; Andreu et al., 2010), de esta manera, en la investigación de Peralta y Torres (2020) no se halló relación significativa ($p>.05$) entre estas variables, ya que en la población en estudio no se identificaron grupos que pueden ser considerados con adicción, pero sí adolescentes que repitieron el año escolar con conductas antisociales.

Los datos presentados en el párrafo anterior, se relacionan con aportes teóricos que señalan que niveles altos de impulsividad se relacionan con niveles elevados de juegos patológicos, vinculados a problemas de regulación emocional y de autorregulación, además, esto se explica particularmente en los adolescentes debido a que estos deben satisfacer necesidades psicológicas con el propósito de la formación de su personalidad, particularmente, son las personalidades con rasgos de neuroticismo, agresividad y búsqueda de sensaciones aquellas que tienen más predisposición para el desarrollo de la dependencia a los videojuegos (Rodríguez y García, 2021).

Con respecto al segundo objetivo específico, se logró identificar relación entre las dimensiones de impulsividad con la variable dependencia a los videojuegos, donde los resultados demostraron que las dimensiones impulsividad cognitiva ($Rho=.077$) e impulsividad no planeada ($Rho=-.075$) presentaron correlaciones débiles, mientras que la dimensión impulsividad motora ($Rho=.334$) obtuvo una correlación positiva y moderada con valor significativo ($p<.05$). En ese sentido, no se encontró evidencia empírica en estudios previos que hayan estudiado estas correlaciones, por ende, este hallazgo se muestra como un dato novedoso que se explica teóricamente por lo sustentado por Salvo y Castro (2013), quienes mencionan que la impulsividad es mediada por acciones inesperadas y falta de reflexividad, donde existe intensidad de deseos y constantes repeticiones al

realizar una acción por más que sus consecuencias sean negativas. Así pues, dicho lo anterior confirma que la dimensión impulsividad motora se da por una acción motivadora que no permite tener un control de impulsos en los adolescentes, llevándolos a una dependencia de juegos en línea, añadiendo que estos se producen por cambios propios de su etapa. Análogamente, Herdoiza y Chóliz (2018) señalan que en la etapa de la adolescencia se origina el sentimiento de euforia por lo cual se observan comportamientos impulsivos ante diferentes situaciones de sus actividades diarias.

En lo referente el tercer objetivo específico, el cual fue identificar las diferencias significativas de dependencia a los videojuegos según sexo, los resultados evidencian que ambos sexos tuvieron pocas diferencias significativas, ya que los hombres obtuvieron un rango de 100 y las mujeres obtuvieron un rango de 61 en el nivel muy alto. Por consiguiente, se identificó que los niveles más altos de dependencia a los videojuegos se manifiestan en los hombres. De modo similar, Vallejos y Capa (2019) en las conclusiones de su estudio aseguran que los hombres se entretienen con los videojuegos en mayor nivel que las mujeres, obteniendo para las mujeres el 70.6% y los varones el 94.7% que hacen uso excesivo de videojuegos. De acuerdo a lo anterior, es preciso recalcar que la adolescencia es una etapa de cambios y se encuentran expuestos a riesgos tecnológicos y más aún donde el contexto social y actual no han ayudado en nada (pandemia). Por los que estos datos son semejantes a los de Chóliz y Marco (2011) quienes muestran que los hombres destinan más tiempo a estos juegos, que a otras actividades como el deporte.

Y, por último, con respecto al cuarto objetivo específico fue identificar las diferencias significativas de impulsividad según sexo, los resultados señalan que existe poca diferencia entre ambos sexos frente a la impulsividad, debido a que en el nivel muy alto se ubica el 23.5% para los hombres y el 23.7% para las mujeres, siendo ambos porcentajes bastante similares. Cabe mencionar que dichos resultados coinciden con el estudio de Silva (2021), en el cual asegura que no existen diferencias estadísticamente significativas tanto en varones como en mujeres cuando se compara la impulsividad. Con base a lo mencionado, Barrat et al. (1995) menciona que esta variable se observa en el ser humano con

acciones que pueden ser estudiados desde lo comportamental y las relaciones interpersonales, indistintamente del sexo del sujeto.

Asimismo, es preciso señalar que esta investigación también cumplió con revisar las propiedades psicométricas de los instrumentos utilizados, lo cual añade evidencias de validez y confiabilidad para las escalas.

Por otro lado, respecto a las limitaciones de esta investigación, en primer lugar se señala que las investigaciones previas que sirven como antecedentes de investigación fueron limitadas, puesto que la búsqueda se ciñó a artículos de revistas arbitradas, y la mayoría de estudios se publicaron en disertaciones, lo que impidió que se emplearan como evidencia para el contraste, verificación y comparación con los resultados obtenidos; de igual forma, ante la necesidad de instrumentos que cumplan con evidencia de validez y confiabilidad para evaluar la variable, se utilizaron instrumentos que tenían muchos ítems y algunos estudiantes por momentos se mostraron poco predispuestos a resolverlos puesto que esto les generaba cansancio; finalmente, otra limitación fue que la toma de muestra, la cual fue limitada y se realizaba dos veces por semana, debido a que el acceso a los estudiantes debía ser exclusivamente con sus tutores.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: se halló relación directa entre las variables de estudio en los adolescentes de San Juan de Lurigancho, es decir, cuanto más impulsivos son los sujetos de este grupo etario aumenta la predisposición hacia la dependencia a los videojuegos o viceversa.

SEGUNDA: al correlacionar la impulsividad con las dimensiones de la dependencia a los videojuegos, se hallaron resultados directos, por ende, se concluye que el aumento de la impulsividad ocasiona que se incremente la abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control.

TERCERA: la correlación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la impulsividad fue directa para la impulsividad cognitiva e impulsividad motora, lo que señala que el aumento de la dependencia incrementa la impulsividad en estas dos formas, no obstante, se halló un valor negativo al correlacionar con la impulsividad no planeada, lo que permite comprender que aquellos adolescentes que no premeditan sus actos impulsivos tienen menos dependencia a los videojuegos.

CUARTA: el nivel de dependencia a los videojuegos que predomina para los hombres es el alto y muy alto con el 27.3% de casos, mientras que para las mujeres es el nivel regular (23.4%) y alto (21.6%).

QUINTA: el nivel de impulsividad que prevalece para los hombres es el nivel bajo con el 27.9% y alto con el 26.8%, mientras que para las mujeres lo hace el nivel bajo con el 29.6% y regular con el 24.1%.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: la búsqueda de antecedentes permitió identificar que no son muchas las investigaciones que se realizan a nivel nacional e internacional que tengan como propósito de estudio la relación entre las variables analizadas, por tal motivo, se sugiere a los futuros investigadores que realicen estudios acerca de estos dos constructos y tomen como antecedente lo reportado en este trabajo.

SEGUNDA: en vista de que los niveles de dependencia a los videojuegos se posicionan en los niveles alto y muy alto, se recomienda ejecutar campañas de prevención y promoción de la salud con el fin de reducir estos indicadores y sensibilizar a los estudiantes acerca de los problemas que ocasionan esta variable.

TERCERA: en vista de que los adolescentes requieren de la supervisión de sus padres y/o tutores legales, se sugiere ejecutar escuelas de padres en centros educativos con la finalidad de concientizar a las familias sobre el uso del control adecuado de videojuegos en sus hijos y tomar conciencia sobre los perjuicios de las conductas impulsivas.

CUARTA: este trabajo centró su interés en adolescentes de un distrito de Lima, donde se encontraron indicadores preocupantes, por ende, es preciso sugerir que este tipo de investigaciones se extiendan a otras zonas del país donde también se evidencie riesgo de dependencia a los videojuegos o conductas impulsivas.

REFERENCIAS

- Aguilar, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*. 11(1), 333-338. <https://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>
- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association (7° ed.)* [Manual de publicación de la Asociación Americana de Psicología (7° ed.)]. APA.
- Andreu, J., Peña, M. y Larroy, C. (2010). Conducta antisocial, impulsividad y creencias justificativas: análisis de sus interrelaciones con la agresión proactiva y reactiva en adolescentes. *Psicol. Conduct.*, 18(1), pág. 57-62. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/ibc-98358>
- Arendt, H. (2020). *La condición humana*. Austral
- Arias, F. (2012). *Proyecto de investigación: introducción a la metodología científica* (6ª. Ed). Editorial Episteme. <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Asociación Médica Mundial (marzo del 2017). Declaración de Helsinki de la AMM – principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. <https://www.wma.net/es/polices-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- 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>
- Barratt, E. (1987). Impulsiveness and Anxiety: Information Processing and electro encephalograph topography [Impulsividad y ansiedad: procesamiento de información y electro topografía encefalográfica]. *Journal of Research in Personality*. 21(1), 453-463. doi:10.1016/0092-6566(87)90032-8

- Barratt, E. (1993). Impulsivity: Integrating cognitive, behavioral, biological, and environmental data [Impulsividad: integración de datos cognitivos, conductuales, biológicos y ambientales.]. *In The impulsive client: Theory, research, and treatment*. 39–56. <https://doi.org/10.1037/10500-003>
- 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., Stanford, M., Kent, T., & Felthous, A. (1997). Neuropsychological and cognitive psychophysiological substrates of impulsive aggression [Sustratos neuropsicológicos y psicofisiológicos cognitivos de la agresión impulsiva]. *Biological Psychiatry*. 4, 1045-1061. doi:10.1016/s0006-3223(96)00175-8
- Bauman, Z. (2017). *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Gedisa. S.A.
- Bentler, P. (1990). Comparative Fit Indexes in Structural Models. *Psychological Bulletin*, 107(2), 238-46.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3era. Ed.). Pearson Educación. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/EI-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Berrios, G. & Gili, M. (1995). Will and its disorders: a conceptual history [La voluntad y sus trastornos: una historia conceptual]. *History of Psychiatry*, 6(21), 087–104. doi:10.1177/0957154x9500602105
- Byung, H. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.
- Campo, A. y Oviedo, H. (2008). Propiedades Psicométricas de una Escala: la Consistencia Interna. Universidad Nacional de Colombia. *Revista de Salud Pública*, vol. 10. <https://www.redalyc.org/pdf/422/42210515.pdf>
- Campos, L., Vilchez, 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), 17-24.
<https://doi.org/10.17162/rccs.v12i2.893>

Cárdenas, M. y Arancibia, H. (2014). Potencia estadística y cálculo del tamaño del efecto en G*Power: Complementos a las pruebas de significación estadística y su aplicación a la psicología. *Salud y Sociedad*. 2(2), 210-224. <https://www.redalyc.org/pdf/4397/439742475006.pdf>

Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.

https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_

Casas, J., Repullo, J. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Investigación*, 31(8), 527-538.
<https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>

Chen, j., Li, X., Zhang, Q., Zhou, Y., Wang, R., Tian, C. & Xiang, H. (2021). Impulsivity and Response Inhibition Related Brain Networks in Adolescents With Internet Gaming Disorder: A Preliminary Study Utilizing Resting-State fMRI [Redes cerebrales relacionadas con la impulsividad y la inhibición de la respuesta en adolescentes con trastorno de los juegos de Internet: un estudio preliminar que utiliza la resonancia magnética funcional en estado de reposo]. *Frontiers in Psychiatry*, 11(1).
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.618319>

Chóliz, M. (2004). *Psicología de la motivación. El proceso motivacional*. Universidad de Valencia.
<https://www.uv.es/=Chóliz/asignaturas/motivacion/Proceso%20motivacional.pdf>

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112(1), pág. 155-159.
<https://doi.org/10.1037/0033-2909.112.1.155>

- Cudo, A., Misiuro, T., Griffiths, M. & Torój, M. (2020). The Relationship Between Problematic Video Gaming, Problematic Facebook Use, and Self-Control Dimensions Among Female and Male Gamers [La relación entre los videojuegos problemáticos, el uso problemático de Facebook y las dimensiones de autocontrol entre jugadores femeninos y masculinos]. *Advance in Cognitive Psychology*, 16(3), 248-267. <https://doi.org/10.5709/acp-0301-1>
- De Vellis, R. (1991). *Scale development: Theory and applications*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Díaz-García, N. y Moral-Jiménez, M. (2018). Consumo de alcohol conducta antisocial e impulsividad en adolescentes españoles. *Acta Colombiana De Psicología*, 21(2), 110–120. <https://doi.org/10.14718/ACP.2018.21.2.6>
- 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 licenciatura. Universidad César Vallejo] Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30222/FLORES_QG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10 (2), 486-489. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3693611/>
- Griffiths, M. (1999). *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265–283. doi:10.1023/a:1023053630588
- Global Digital Overview (2020). *Digital 2020*. <https://wearesocial-net.s3-eu-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/common/reports/digital-2020/digital-2020-global.pdf>
- Global Digital Overview (2021). *Digital 2021 July Global Statshot Report* [Informe estadístico global de julio de 2021 digital]. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-july-global-statshot>

- Gómez, P. (2009). Principios básicos de bioética. *Revista Peruana de ginecología y obstetricia*, 55 (4), 230-233.
<https://doi.org/10.31403/rpgo.v55i297>
- Hall, R. (2017). *Ética de la investigación social*. (2ª ed.). Universidad Autónoma de Querétaro. México. http://www.conbioetica-mexico.salud.gob.mx/descargas/pdf/publicaciones/memorias/libro_final_formation.pdf
- Haro, G., Castellano, M., Pérez, B., Rodríguez, E., Cervera, G. y Valderrama, J. (2004). Revisión histórica de la impulsividad desde una perspectiva artística, filosófica y psicopatológica. Parte I. *Salud Mental. Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Puente*, 27(5), 23-28.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2004/sam045c.pdf>
- Haro, G., Castellano, M., Pérez, B., Rodríguez, E., Cervera, G. y Valderrama, J. (2004). Revisión histórica de la impulsividad desde una perspectiva artística, filosófica y psicopatológica. Parte II. *Salud Mental. Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Puente*. 27(5), 28-33.
https://www.researchgate.net/publication/26477671_Revision_historica_de_la_impulsividad_desde_una_perspectiva_artistica_filosofica_y_psicopatologica_Segunda_parte
- Hernández, R., y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw-Hill.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Herdoiza, P. & Chóliz, M. (2018). Impulsividad en la Adolescencia: Utilización de una Versión Breve del Cuestionario UPPS en una Muestra de Jóvenes Latinoamericanos y españoles. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 1(50), 123-135. Recuperado de <https://www.aidep.org/sites/default/files/2019-01/RIDEP50-Art10.pdf>
- Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126), 309-322.
<https://dx.doi.org/10.4321/S0211-57352015000200006>

- Horenstein, M. (2020). *Atendiendo la emergencia – Infancias/adolescencias y el psicoanalista: Recreando fronteras en tiempos de pandemia* [Webinar]. <https://www.youtube.com/watch?v=CHax7vPMMbw>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2021). *El 86,7% de las niñas, niños y adolescentes accedieron a internet en el IV trimestre del año 2021*. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-867-de-las-ninas-ninos-y-adolescentes-accedieron-a-internet-en-el-iv-trimestre-del-ano-2021-13477/>
- Kapitány, M., Urbán, R., Varga, G., Potenza, M., Griffiths, M., Szekely, A., Paksi, B., Kun, B., Farkas, J., Kökönyei, G. & Demetrovics, Z. (2020). The 21-item Barratrrrr Impulsiveness Scale Revised (BIS-R-21): An alternative three-factor model [La escala de impulsividad de Barratrrrr de 21 ítems revisada (BIS-R-21): un modelo alternativo de tres factores]. *J Behav Addict*, 9(2), 225-246. doi: 10.1556/2006.2020.00030.
- Colegio de psicólogos del Perú Concejo directivo nacional. *Código de ética y deontología Adaptado al Estatuto Nacional y a la Ley N.°30702* (diciembre del 2017). https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Colegios del Perú (2022). *0132 Toribio de Luzuriaga y Mejía (Centro Educativo en San Juan de Lurigancho)*. <https://www.colegiosdelperu.com/0132-toribio-de-luzuriaga-y-mejia-secundaria-san-juan-de-lurigancho>
- Li, Q., Dai, W., Zhong, Y., Wang, L., Dai, B. & Liu, X. (2019). The Mediating Role of Coping Styles on Impulsivity, Behavioral Inhibition/Approach System, and Internet Addiction in Adolescents From a Gender Perspective [El papel mediador de los estilos de afrontamiento en la impulsividad, el sistema de enfoque / inhibición del comportamiento y la adicción a Internet en adolescentes desde una perspectiva de género]. *Front. Psychol.* 10, 2402. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02402>
- Long, J., Liu, T., Liu, Y., Hao, W., Maurage, P., & Billieux, J. (2018). Prevalence and Correlates of Problematic Online Gaming: a Systematic Review of the Evidence Published in Chinese [Prevalencia y correlaciones de los juegos

problemáticos en línea: una revisión sistemática de la evidencia publicada en chino]. *Current Addiction Reports*, 5(3), 359–371. doi:10.1007/s40429-018-0219-6

MacCallum, R. C., Browne, M. W., & Sugawara, H. M. (1996). Power analysis and determination of sample size for covariance structure modeling. *Psychological Methods*, 1, 130-149. doi:10.1037/1082-989X.1.2.130

Malleta, H. (2009). *Epistemología aplicada: Metodología y técnica de la producción científica*. Editorial de la Universidad del Pacífico. <http://cies.org.pe/sites/default/files/files/otrasinvestigaciones/archivos/epistemologia-y-tecnica-de-la-produccion-cientifica.pdf>

Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. DSM IV-TR. (2002). American Psychiatric Association.

Martínez, A. (2016). *La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio*. <http://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n46/0188-7742-polcul-46-00007.pdf>

Martino, C. (2020). *Psicoanálisis de Niños y Adolescentes. Trabajando en cuarentena en tiempos de pandemia. Hilda Catz y colaboradores* [Webinar]. <https://www.youtube.com/watch?v=nrGdGv0t6i8>

Ministerio de educación. (23 de setiembre de 2019). *Política Nacional de Juventud. Normas Legales*. Decreto Supremo N°013-2019-MINEDU. <https://juventud.gob.pe/wp-content/uploads/2019/10/POL%C3%8DTICA-NACIONAL-DE-LA-JUVENTUD.pdf>

Ministerio de salud. (13 de marzo de 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Mondragón, M. (2014). Uso de correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento Científico*, 8(1). <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>

- O'Brien, P. & Broughton, F. (2007). *Introduction to research methodology for specialist trainees* [Introducción a la metodología de investigación para aprendices especializados]. London: RCOG.
- Oliva, A., Antolín, L. y Rodríguez, A. (2019). Uncovering the Link between Self-control, Age, and Psychological Maladjustment among Spanish Adolescents and Young Adults [Descubriendo el vínculo entre el autocontrol, la edad y la inadaptación psicológica entre adolescentes y adultos jóvenes españoles]. *Psychosocial Intervention*, 28(1). 49-55. <https://scielo.isciii.es/pdf/inter/v28n1/1132-0559-inter-28-1-0049.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2020). *Alocución de apertura del Director General de la OMS en la rueda de prensa sobre la COVID-19 celebrada el 11 de marzo de 2020*. <https://www.who.int/es/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>
- Organización Mundial de la Salud (2018). *La Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)*. [https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, las Ciencias y la Cultura (2020). *Nuevo informe de las Naciones Unidas demuestra que algunos países no protegen a los niños de la violencia*. <https://es.unesco.org/news/nuevo-informe-naciones-unidas-demuestra-que-algunos-paises-no-protegen-ninos-violencia>
- Patton, J., Stanford, M. & Barratt, E. (1995). Factor structure of the Barrattt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology* [Estructura factorial de la escala de impulsividad de Barrattt.], 51(6), 768–774. doi:10.1002/1097-4679(199511)51:6<768::aid-jclp2270510607>3.0.co;2-1
- Peralta, L. y Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de

Lima. *Revista de Investigación y Casos de Salud*, 5(3), 118-129.
<https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>

Robson, D., Allen, M., & Howard, S. (2020). Self-regulation in childhood as a predictor of future outcomes: A meta-analytic review [La autorregulación en la infancia como predictor de resultados futuros: una revisión metaanalítica]. *Psychological Bulletin*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/287817388.pdf>

Rodríguez, M & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591.
<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Rosental, I. (s.f.). *Diccionario filosófico*. <http://www.une.edu.pe/formacion-docente/wp-content/uploads/2020/09/Diccionario-Filosofico.pdf>

Salvo, L. y Castro, A. (2013). Confiabilidad y validez de la escala de impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes. *Revista Chilena de Neuropsiquiatría*. 51(4), 245-254. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272013000400003>

Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos de investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima: Universidad Ricardo Palma.

Shapiro, S.S. and Wilk, M.B. (1965) An Analysis of Variance Test for Normality (Complete Samples). *Biometrika*, 52, 591-611.
<https://doi.org/10.1093/biomet/52.3-4.591>

Silva, M. (2021). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021* [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo] Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83525/Silva_YMY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sinisterra, M., Palacios, J., Gantiva, C. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances en la disciplina*. 3(2), 81-107.
<https://www.redalyc.org/pdf/2972/297225531007.pdf>

- Stevens, M., Dorstyn, D., Delfabbro, P., & King, D. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis [Prevalencia global del trastorno del juego: una revisión sistemática y un meta análisis]. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 000486742096285. doi:10.1177/0004867420962851
- Sueldo, J. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020* [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48157/Sueldo_VJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sun, K., Shin, S., & In, J. (2019). The moderating effect of self-efficacy on the relationship between internet game addiction and aggression among korean adolescents. *Social Science*. 10(2), 58-66. doi: 10.11648/j.ss.20211002.13
- Supo, J. (2014). Cómo elegir una muestra: Técnicas para seleccionar una muestra representativa. *Bioestadístico EIRL, Arequipa-Perú*. <https://dariososafoula.files.wordpress.com/2017/01/como-elegir-una-muestra-jose-suppo.pdf>
- Uçur, Ö. & Dönmez, Y. (2021). Problematic internet gaming in adolescents, and its relationship with emotional regulation and perceived social support [Los juegos de Internet problemáticos en adolescentes y su relación con la regulación emocional y el apoyo social percibido]. *Psychiatry Research*, 296, 113678. doi:10.1016/j.psychres.2020.113678
- Universidad Cesar Vallejo (28 de agosto de 2020). *Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020/UCV*. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- Universidad Científica del Sur (marzo del 2019). *Estudio previene que 3 de cada 10 adolescentes sufriría de trastornos de personalidad*.

<https://www.cientifica.edu.pe/noticias/estudio-previene-que-3-cada-10-adolescentes-sufriria-trastornos-personalidad>

- Vallejos, M. y Capa, W. (2019). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*. 18(1), 103-110. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924>
- Ventura, J. y Caycho, T. (2016). Análisis psicométrico de una escala de dependencia emocional en universitarios peruanos. *Rev. psicol.* 25(1), 1-17. <http://dx.doi.org/10.5354/0719-0581.2016.42453>
- Von der Heiden, J., Braun, B., Müller, K. & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning [La asociación entre los videojuegos y el funcionamiento psicológico]. *Frontiers in Psychology*, 10(1). doi:10.3389/fpsyg.2019.01731

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia de la tesis

Título: Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022 Autor: Alvarez Aliaga, Shirley, Arias Ramírez, Rubén Gerardo						
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	FORMULACIÓN DE HIPOTESIS	Variables e indicadores			
			Variable 1: Dependencia a los Videojuegos			
PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es la relación entre Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022?	OBJETIVO GENERAL Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima – 2022 Objetivos específicos: O1: Identificar la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos e impulsividad. O2: Identificar la relación entre las dimensiones de impulsividad y dependencia a los videojuegos.	HIPOTESIS GENERAL Existe relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022 Hipótesis Específicas: H1: Existe relación directa y significativa entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos e impulsividad H2: Existe relación directa y significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad H3: Existen diferencias significativas de dependencia a los videojuegos según sexo	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
			Abstinencia	Malestar psicológico al no utilizar videojuegos. Uso de videojuegos para aplacar su malestar	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Ordinal, Tipo Likert
			Abuso y tolerancia	Aumento progresivo de horas en el juego. Excesivas horas de juego	1,5,8,9,12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Cambio de conducta o actitud, ocasionado por el juego. Dificultad para dejar el juego y percepción de funcionalidad inadecuada	16,17,19,23	

	<p>O3: Identificar las diferencias significativas de dependencia a los videojuegos según sexo.</p> <p>O4: Identificar las diferencias significativas de impulsividad, según sexo en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022</p>	<p>H4: Existen diferencias significativas de impulsividad según sexo en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima - 2022.</p>	Dificultad en el control		2,15,18,20,22,24	
			Variable 2: Impulsividad			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
			Impulsividad cognitiva	Atención sostenida para realizar una actividad Propensión para distraerse por los estímulos	4,7,10,13,16,19,24,27	Ordinal, Tipo Likert
Impulsividad motora	Acción motivada por las emociones que conforman hábitos	2,6,9,12,15,18,21,23,26,29				
Impulsividad no planeada	Respuesta rápida del sujeto Carencia de reflexividad en el procesamiento de la información	1,3,5,8,11,14,17,20,22,25,28,30				

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a Utilizar
<p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No experimental, de corte transversal.</p> <p>Nivel: Correlacional y comparativo</p>	<p>Población: 657 estudiantes de secundaria</p>	<p>Variable 1: Dependencia a los Videojuegos</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumento: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)</p> <hr/> <p>Variable 2: Impulsividad</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumento: Escala de Impulsividad de Barratt, versión 11 (BIS-11)</p>	<p>Descriptiva: Tabla de frecuencias</p> <p>Inferencial: Para determinar la correlación de las variables de estudio a través del coeficiente de Rho Spearman o R de Pearson.</p>

Nota: Operacionalización consignada por los autores originales Chóliz y Marco (2011)

Anexo 2. Tabla de operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	Caracterizado por la necesidad de jugar por mayor tiempo o más juegos, la presencia de un malestar cuando no se está en la actividad del juego, deseos de dejar el juego, pero no tener el control para manejarlo o dejarlo que repercute negativamente en las demás actividades de la persona (Chóliz y Marco, 2011).	Será medido a través del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Diseñado por Chóliz y Marco (2011). Compuesto por cuatro factores y 25 ítems, con una escala de tipo Likert.	Abstinencia	- Malestar psicológico al no utilizar videojuegos - Uso de videojuegos para aplacar su malestar	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Escala de tipo Likert donde "0 = totalmente en desacuerdo, 1= un poco desacuerdo 2= neutral, 3= un poco de acuerdo y 4= totalmente de acuerdo"
			Abuso y tolerancia	- Aumento progresivo de horas en el juego - Excesivas horas de juego	1, 5, 8, 9 y 12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	- Cambio de conducta o actitud, ocasionado por el juego - Dificulta para dejar el juego y percepción de funcionalidad inadecuada	16, 17, 19 y 23 2, 15, 18, 20, 22 y 24	

Nota: Operacionalización consignada por los autores originales Chóliz y Marco (2011)

Operacionalización de la variable impulsividad

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Impulsividad	Comprendida como aquella inclinación para ejecutar acciones rápidas carentes de reflexividad como respuesta a estímulos. Asimismo, consideró que la impulsividad era una propensión psicobiológica que induce al sujeto a un espectro de conductas, sino a una particular acción (Barratt, et al., 1997).	Será medido a través de la Escala de Impulsividad (BIS-11). Diseñado por Patton et al. (1995). Compuesto por tres factores de segundo orden y 30 ítems, con una escala de tipo Likert.	Impulsividad cognitiva Impulsividad motora Impulsividad no planeada	- Atención sostenida para realizar una actividad - Propensión para distraerse por los estímulos - Acción motivada por las emociones que conforman hábitos - Respuesta rápida del sujeto - Carencia de reflexividad en el procesamiento de la información	4, 7, 10, 13, 16, 19, 24 y 27 2, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 23, 26 y 29 1, 3, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 22, 25, 28 y 30	Escala de tipo Likert donde "0 = raramente o nunca, 1= ocasionalmente, 3= a menudo y 4= siempre o casi siempre"

Nota: Operacionalización consignada según Salvo y Castro (2013)

Anexo 3. Instrumentos de evaluación

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS – TDV

Autores: Chóliz y Marco (2011)

Instrucciones:

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

ESCALA DE IMPULSIVIDAD DE BARRATT (BIS-11)

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

Instrucciones:

Esta prueba para medir algunas de las formas en que usted actúa y piensa. No se detenga demasiado en ninguna de las oraciones. Responda rápida y honestamente.

1 Raramente o nunca	2 Ocasionalmente	3 A menudo	4 Siempre o casi siempre
--	-----------------------------------	-----------------------------	---

	Ítems	1	2	3	4
1	Planifico mis tareas con cuidado				
2	Hago las cosas sin pensarlas				
3	Casi nunca me tomo las cosas a pecho				
4	Mis pensamientos van muy rápidos en mi mente				
5	Planifico con anticipación mis actividades				
6	Soy una persona con autocontrol				
7	Me concentro con facilidad				
8	Ahorro con regularidad				
9	Se me hace difícil estar quieto/a por largos periodos de tiempo				
10	Pienso las cosas cuidadosamente				
11	Planifico mis estudios para rendir bien				
12	Digo las cosas sin pensarlas				
13	Me gusta pensar sobre problemas complicados				
14	Cambio frecuentemente de una tarea a otra				
15	Actué impulsivamente				
16	Me aburro con facilidad tratando de resolver problemas en mi mente				
17	Visito al médico y al dentista con regularidad				
18	Hago las cosas en el momento que se me ocurre				
19	Soy una persona que piensa sin distraerse				
20	No me gusta vivir en el mismo sitio mucho tiempo				
21	Compro cosas impulsivamente				
22	Yo termino lo que empiezo				
23	Camino y me muevo con rapidez				
24	Resuelvo los problemas tratando una posible solución y viendo si funciona				

25	Gasto más dinero de lo que gano				
26	Hablo rápido				
27	Tengo ideas pensamientos extrañas cunado estoy pensando				
28	Me interesa más el presente que el futuro				
29	Me siento inquieto/ a si tengo que oír a alguien hablar por un largo periodo de tiempo				
30	Planifico para el futuro				

Anexo 4. Ficha sociodemográfica

EDAD	• 12	• 16
	• 13	• 17
	• 14	• 18
	• 15	• 19

SEXO	• Hombre	• Mujer
-------------	----------	---------

GRADO DE ESTUDIOS	• 1 ^a	• 2 ^a
	• 3 ^a	• 4 ^a
	• 5 ^a	

DISTRITO	• San Juan de Lurigancho	• El Agustino
	• Santa Anita	• La Molina
	• Ate	• Cieneguilla

Nota: Elaborado por Alvarez Aliaga, Shirley y Arias Ramirez, Ruben Gerardo

Anexo 5. Carta de presentación de la escuela para el estudio piloto



“Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

Los Olivos, 20 de Octubre de 2021

CARTA INV. N° 0772-2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.
RONALD ALBERTO SANTOS VARGAS
Director de la Institución Educativa
I.E N° 132 TORIBIO DE LUZURIAGA Y MEJIA
Jr. Nevado Huascarán S/N

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **ALVAREZ ALIAGA SHIRLEY**, con **DNI N° 73287137** estudiante de la carrera de psicología, con **código de matrícula N° 6700270645**, y al Sr. **ARIAS RAMIREZ RUBEN GERARDO**, con **DNI N° 70547000**, estudiante de la carrera de psicología, con **código de matrícula N° 6700166803**, quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL, SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2021”** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

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

Anexo 6. Carta de presentación para la muestra final



"Año del fortalecimiento de la soberanía nacional"

Los Olivos, 21 de Marzo de 2022

CARTA INV. N° 0772-2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sr.
RONALD ALBERTO SANTOS VARGAS
Director de la Institución Educativa
I.E N° 132 TORIBIO DE LUZURIAGA Y MEJIA
Jr. Nevado Huascarán S/N

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **ALVAREZ ALIAGA SHIRLEY**, con **DNI N° 73287137** estudiante de la carrera de psicología, con **código de matrícula N° 6700270645**, y al Sr. **ARIAS RAMIREZ RUBEN GERARDO**, con **DNI N° 70547000**, estudiante de la carrera de psicología, con **código de matrícula N° 6700166803**, quien desea realizar su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL, SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2022"** Este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizara una investigación.

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,

The image shows a handwritten signature in black ink over a light blue background. To the right of the signature is a circular official stamp of the Universidad César Vallejo, Lima Norte campus, Faculty of Psychology. The stamp contains the text: "UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO", "UCV", "ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA", "LIMA NORTE", and "CAMPUS LIMA NORTE".

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

Anexo 7. Carta de autorización del centro



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 132 "TORIBIO DE LUZURIAGA Y MEJÍA"

UGEL 05 SAN JUAN DE LURIGANCHO
Jr. Nevado Huascarán S/N. ☎ 997334419
✉-mail: rsantos@ugel05.edu.pe



«DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES»
"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"
"AÑO DE LA UNIÓN Y DEL CUADRAGÉSIMO ANIVERSARIO INSTITUCIONAL"



San Juan de Lurigancho, 05 de noviembre del 2021.

OFICIO N°179-2021-D.I.E. N°132-TLM- UGEL.05-SJL

Señora(ita)
SHIRLEY ALVAREZ ALIAGA
Jr. Pataz 1502 Urb. Los Pinares – Los Olivos
Presente. –

ASUNTO : Autorización de trabajo de investigación

REFERENCIA: CARTA INV. N° 0772-2021/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Es grato dirigirme a Usted para saludarle cordialmente y a la vez comunicarle que se recibió su solicitud ingresada con número de expediente MP2021- 344. Su pedido de autorización para trabajo de investigación con fines académicos ha sido aceptado, le solicitamos contactarse con la señora subdirectora del nivel de educación secundaria profesora doña Martha Celmi Cel.936282060.

Atentamente,



Lic. Ronald Alberto Santos Vargas
Director I.E. N°132 "T.L.M."

Anexo 8. Carta de solicitud de autorización de uso del instrumento del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV



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

CARTA N° 0676-2021/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 5 de Octubre de 2021

Autor:

- Mariano Chóliz
- Clara Marco

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **ARIAS RAMIREZ RUBEN GERARDO**, con **DNI: 70547000** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700166803** y a la Srta. **ALVAREZ ALIAGA SHIRLEY**, con **DNI 73287137** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700270645**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: "**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL, SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2021**", este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento Test de 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

Carta de solicitud de autorización de uso del instrumento de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11)



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

CARTA N° 0677-2021/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos 5 de Octubre de 2021

Autor:

- **Matt Stanford**

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al Sr. **ARIAS RAMIREZ RUBEN GERARDO**, con DNI **70547000** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700166803** y a la Srta. **ÁLVAREZ ALIAGA SHIRLEY**, con DNI **73287137** estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula N° **6700270645**, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Psicología titulado: **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL, SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA 2021"**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se realizará una investigación con el uso del instrumento de La 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.

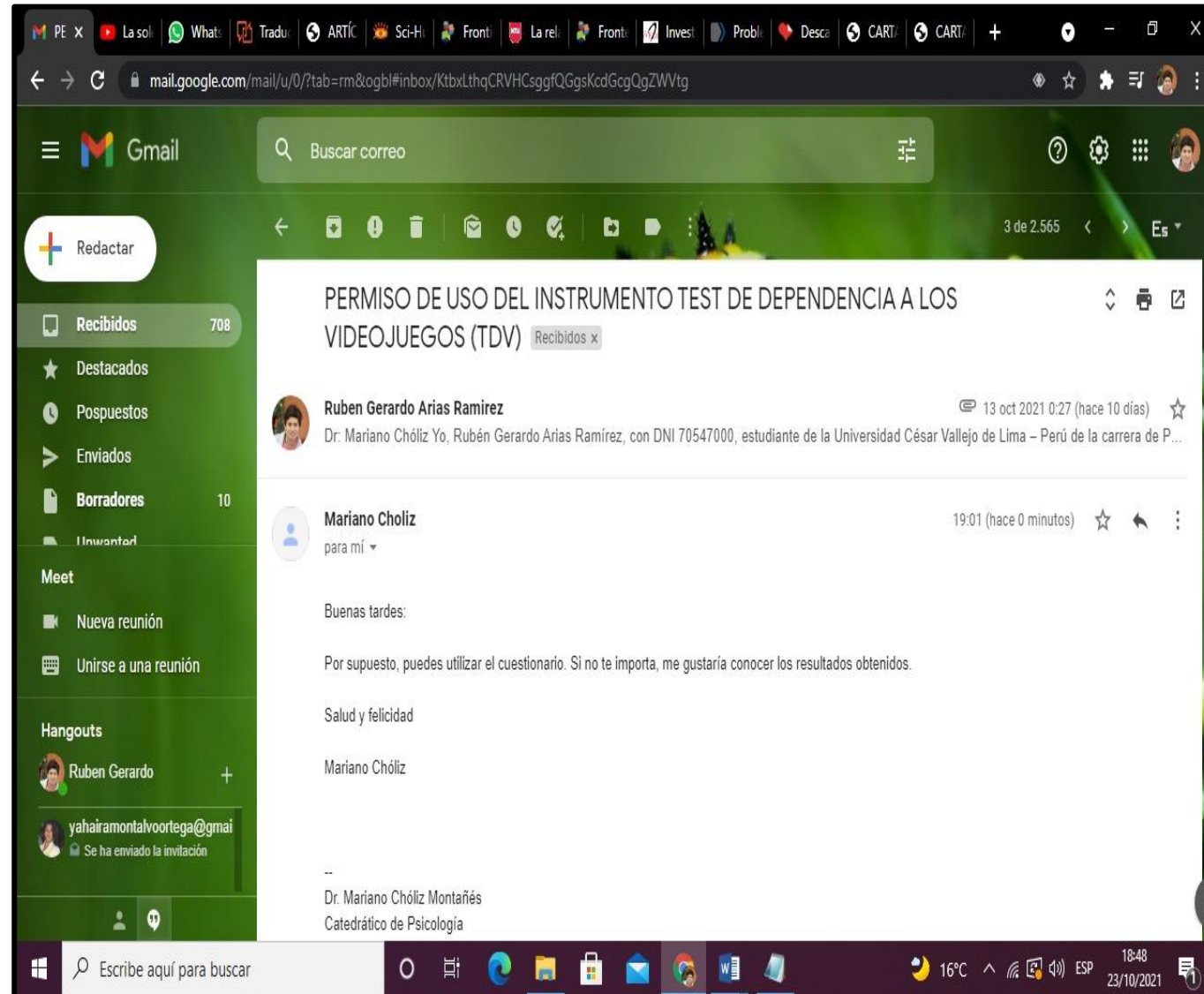
En esta oportunidad hago propicia la ocasión para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



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

Anexo 9. Autorización del uso del instrumento del Test de Dependencia a los videojuegos



Autorización del uso del instrumento de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11)

The screenshot shows a Gmail interface on a Windows desktop. The browser address bar shows the URL: `mail.google.com/mail/u/0/?ogbl#inbox/KtbxLvgwxKgPTcTwKgkmJDxnhcGWhHxJPL`. The Gmail header includes the search bar with the text "Buscar correo" and the Gmail logo. The left sidebar shows the "Recibidos" (Inbox) folder with 687 items, along with sections for "Meet" and "Hangouts".

The main content area displays an email from **Ruben Gerardo Arias Ramirez** (Lima, Octubre 08, 2021) with the subject: **PERMISSION TO USE THE BARRATT IMPULSIVENESS SCALE INSTRUMENT (BISS-11)**. The email body contains the following text:

Matt Stanford <mstanford@hopeandhealingcenter.org> para mí

Mr. Ramirez,

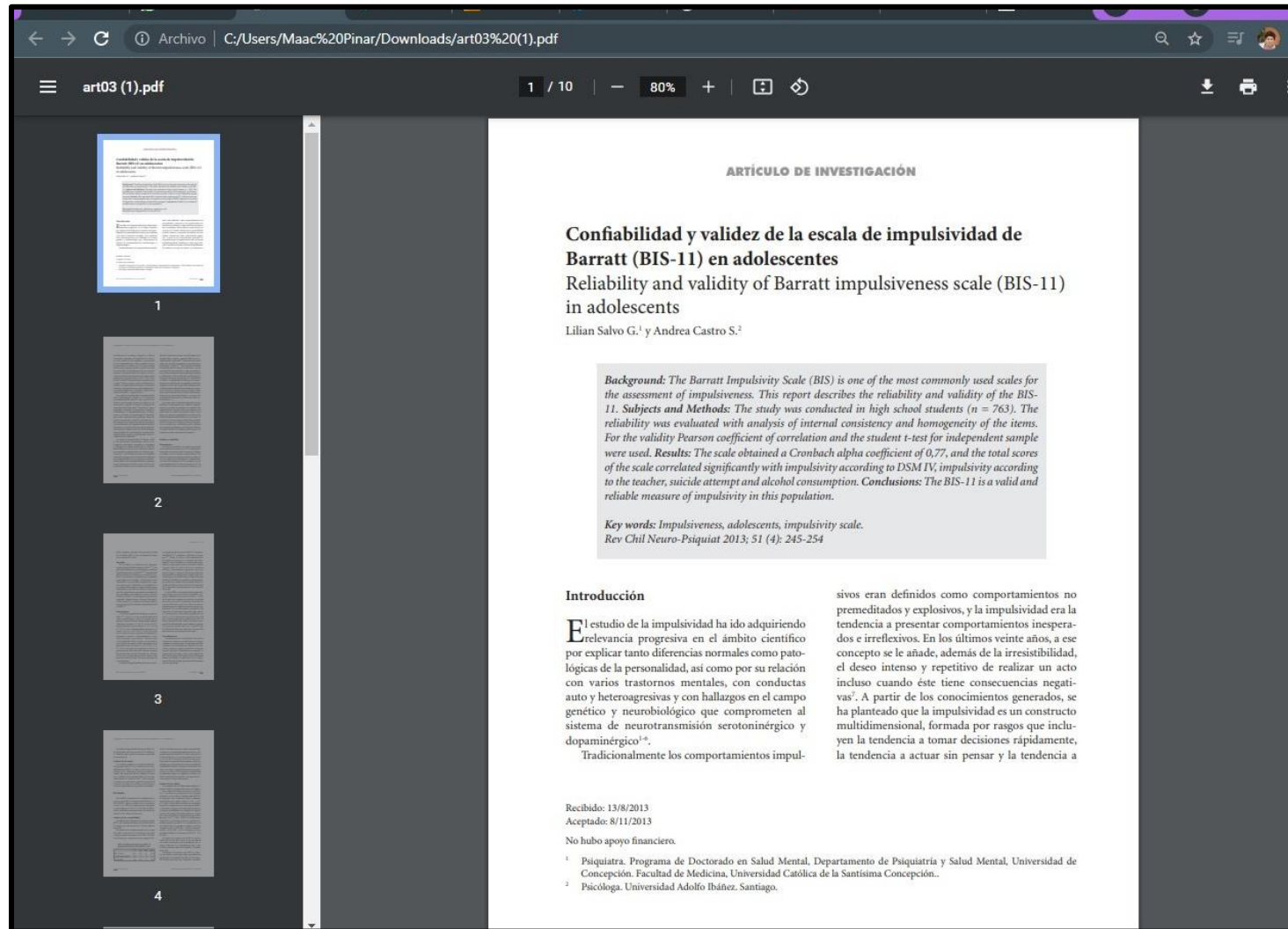
You certainly have my permission to use the BIS-11 in your research. I have attached several documents that should be helpful to you.

Best Regards,

Matthew S. Stanford, PhD
Chief Executive Officer

The Windows taskbar at the bottom shows the search bar with the text "Escribe aquí para buscar", the system tray with the date "12/10/2021" and time "22:14", and the temperature "16°C".

Captura de pantalla de artículo en línea para uso libre de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS 11)



Nota: Enlace de artículo de investigación del libre acceso. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272013000400003

Anexo 10. Consentimiento y asentimiento informado



Estimado padre o madre de familia:

Con el debido respeto nos presentamos, Alvarez Aliaga Shirley y Arias Ramirez Ruben Gerardo, estudiantes de la carrera de Psicología del XI ciclo de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima – 2022; por tal motivo solicitamos su participación. El proceso consiste en la aplicación del instrumento 1 y 2. De aceptar participar en la investigación, afirmo de haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas puede escribirnos a los siguientes correos: salvareza1@ucvvirtual.edu.pe y rgariasr@ucvvirtual.edu.pe, donde se le explicará al detalle.

Gracias por su colaboración.

Atte. Alvarez Aliaga Shirley - Arias Ramirez Ruben Gerardo

ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE
PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo.....
con número de DNI: acepto participar en la investigación
.....del estudiante
.....

Día:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Estimado (a) estudiante:

Con el debido respeto nos presentamos, Alvarez Aliaga Shirley y Arias Ramirez Ruben Gerardo, estudiantes de la carrera de la Psicología del XI ciclo de la Universidad César Vallejo – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima – 2022; por tal motivo solicitamos su participación. El proceso consiste en la aplicación del instrumento 1 y 2. Es importante que su respuesta sea con total sinceridad, así mismo toda información brindada será confidencial, para con fines académicos. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas puede escribirnos a los siguientes correos: salvareza1@ucvvirtual.edu.pe y rgariasr@ucvvirtual.edu.pe, donde se le explicará al detalle.

Gracias por su colaboración.

Atte. Alvarez Aliaga Shirley – Arias Ramirez Ruben Gerardo

ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE

PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo.....

con número de DNI:acepto participar en la investigación

.....del estudiante

.....

Día:

Anexo 11. Resultado del piloto

Tabla 7. Análisis descriptivo de los ítems del test de Dependencia de videojuegos (TDV)

Ítems	M	DE	Asimetría	Curtosis	Aceptable
1	2.28	1.43	-.307	-1.2	si
2	1.20	1.40	.842	-.61	si
3	1.67	1.48	.267	-1.3	si
4	1.91	1.42	.129	-1.3	si
5	1.79	1.42	.328	-1.2	si
6	1.64	1.43	.241	-1.2	si
7	1.68	1.32	.184	-1.1	si
8	1.69	1.40	.181	-1.3	si
9	1.64	1.44	.374	-1.2	si
10	1.94	1.53	.020	-1.5	si
11	1.72	1.53	.303	-1.3	si
12	1.85	1.38	.273	-1.2	si
13	1.73	1.40	.418	-1.1	si
14	2.01	1.45	.053	-1.4	si
15	1.89	1.43	.121	-1.3	si
16	2.19	1.25	-.083	-.95	si
17	1.59	1.39	.396	-1.1	si
18	2.49	1.15	-.261	-.89	si
19	1.90	1.37	.241	-1.2	si
20	2.06	1.31	.159	-1.2	si
21	2.05	1.47	.059	-1.4	si
22	1.54	1.32	.402	-1.1	si
23	1.56	1.51	.574	-1.1	si
24	1.57	1.37	.349	-1.2	si
25	2.14	1.43	.044	-1.3	si

Nota: M= media; DE= desviación estándar; g^1 = asimetría; g^2 = curtosis

En relación al análisis descriptivo de los ítems del Test de dependencia a los videojuegos, se observa en la tabla 1 que en la Media (M), el mayor valor pertenece al ítem 18 (2.49) y el menor valor al ítem 2 (1.20). En la Desviación estándar (DE) el mayor valor son los ítems 10 (1.53) y 11(1.53) mientras que el menor ítem es 16 (1.25). En cuanto a la curtosis se evidencia que el ítem 10 está por encima de 1.5; en cambio los demás ítems se encuentran en nivel adecuado de +/- 1.5. (Ventura y Caycho, 2016).

Tabla 8.*Análisis descriptivo de los ítems de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11)*

Ítems	M	DE	Asimetría	Curtosis	Aceptable
1	1.54	1.33	0.376	-1.34	si
2	1.04	1.18	1.01	-0.2	si
3	1.86	1.35	0.065	-1.48	si
4	2.31	1.32	-0.459	-1.19	si
5	2.25	1.50	-0.186	-1.57	si
6	1.68	1.30	0.379	-1.26	si
7	1.9	1.42	0.205	-1.47	si
8	2.16	1.50	-0.054	-1.61	Revisar
9	1.72	1.43	0.309	-1.42	si
10	1.73	1.34	0.292	-1.36	si
11	1.58	1.41	0.323	-1.45	si
12	1.52	1.32	0.423	-1.28	si
13	2.07	1.45	-0.107	-1.52	si
14	0.61	1.14	1.86	2.23	Revisar
15	1.31	1.36	0.709	-0.94	si
17	2.78	1.38	-0.85	-0.72	si
18	2.05	1.31	0.077	-1.48	si
19	2.17	1.44	-0.285	-1.44	si
20	0.56	1.14	2.06	3.05	Revisar
21	1.11	1.35	0.916	-0.64	si
22	1.78	1.38	0.089	-1.52	si
23	2.28	1.41	-0.192	-1.5	si
24	2.12	1.36	-0.077	-1.48	si
25	1.05	1.38	1.14	-0.12	si
26	1.84	1.45	0.237	-1.48	si
27	1.44	1.32	0.522	-1.17	si
28	2.1	1.45	0.052	-1.57	si
29	1.46	1.37	0.556	-1.14	si
30	2.04	1.38	-0.184	-1.47	si

Nota: M= media; DE= desviación estándar; g^1 = asimetría; g^2 = curtosis

En la tabla 8 se observan los estadísticos con respecto a la Media (M), valor al ítem 4(2.31) y el menor valor al ítem 2 (1.04). En la Desviación estándar (DE) el mayor valor son de los ítems 5 (1.50) y 8 (1.50) y los menores son de los ítems 14 (1.14) y 20 (1.14). Asimismo, en la asimetría solo en los ítems 14 y 20 se ubica por encima de los valores de +/- 1.5. En cuanto a la curtosis se evidencia que los ítems 8,14 y 20 está por encima de 1.5, mientras los demás ítems se encuentran en nivel adecuado de +/- 1.5. (Ventura y Caycho, 2016).

Tabla 9

Análisis de confiabilidad de alfa y omega de Dependencia a los videojuegos (TDV) e Impulsividad de Barratt (BIS-11)

Dimensiones	Cronbach's α	McDonald's ω
Test de dependencia de videojuegos (TDV)	.974	.974
Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11)	.715	.736

En la tabla 9, se concretó el análisis de los dos instrumentos por medio del coeficiente de alfa de Cronbach, donde se alcanzó o superó el .7, lo cual significa que alcanzó un nivel de fiabilidad aceptable. Con respecto al omega de McDonald, Campos y Oviedo (2008, p. 833) refieren que para tener en cuenta un valor como aceptable en cuanto a confiabilidad por medio del coeficiente omega, estos deben encontrarse entre .70 y .90.

Tabla 10

Análisis de confiabilidad de alfa de Cronbach's y omega de Mcdonald's de la variable dependencia a los videojuegos

Dimensiones	Items	# Elementos	Cronbach's α	McDonald's ω
Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13, 14,21 y 25	10	.927	.928
Abuso y Tolerancia	1,5,8,9 y 12	5	.915	.916
Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,19 y 23	4	.885	.887
Dificultad de control	2,15,18,20,22 y 24	5	.904	.909

En la tabla número 10, se evidencian los valores de consistencia interna para el cual se ha utilizado los coeficientes de McDonald ω , alfa de Cronbach α , obteniendo así valores aceptables (De Vellis, 1991).

Tabla 11

Análisis de confiabilidad de alfa y omega de la Escala de impulsividad de Barratt (BIS-11).

Dimensiones	Items	# Elementos	Cronbach's α	McDonald's ω
Impulsividad Cognitiva	4,7,10,13,16,19,24 y 27	8	.232	.345
Impulsividad Motora	2,6,9,12,15,18,21,23,26 y 29	10	.704	.729
Impulsividad no planeada	1,3,5,8,11,14,17, 20,22,25,28 y 30	12	.504	.530

En la tabla 11, se concretó el análisis de cada dimensión por medio del coeficiente de alfa de Cronbach, donde se encontró que solo la dimensión: Impulsividad Motora alcanzó o superó el .7, lo cual significa que alcanzó un nivel de fiabilidad aceptable. Con respecto al omega de McDonald, Campos y Oviedo (2008, p. 833) refieren que para tener en cuenta un valor como aceptable en cuanto a confiabilidad por medio del coeficiente omega, estos deben encontrarse entre .70 y .90.

Tabla 12

Análisis factorial confirmatorio del Test de Dependencia de videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11).

Modelos	X ²	gl	p	TLI	CFI	SRMR	RMSEA
Modelo							
TDV y BIS-11	2707.242	1429	< .001	.576	.592	.110	.105

Nota: CFI: Índice de ajuste comparativo, SRMR: Raíz residual estandarizada cuadrática media, RMSEA: error cuadrático promediode aproximación, χ^2 : Chi cuadrado. gl: grados de libertad.

En la tabla 12 del análisis confirmatorio se evidencian los resultados obtenidos de CFI= .59, (Bentler,1990), TLI= .57, RMSEA= .10 y SRMR= .11(MacCallum et al., 1996). De acuerdo a los indicadores de ajuste y los de error demuestran que es el modelo 1 no alcanza los valores indicados.

Figura 1. Análisis factorial confirmatorio de Test de Dependencia de videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11). Conformados por 25 ítems y 30 ítems respectivamente.

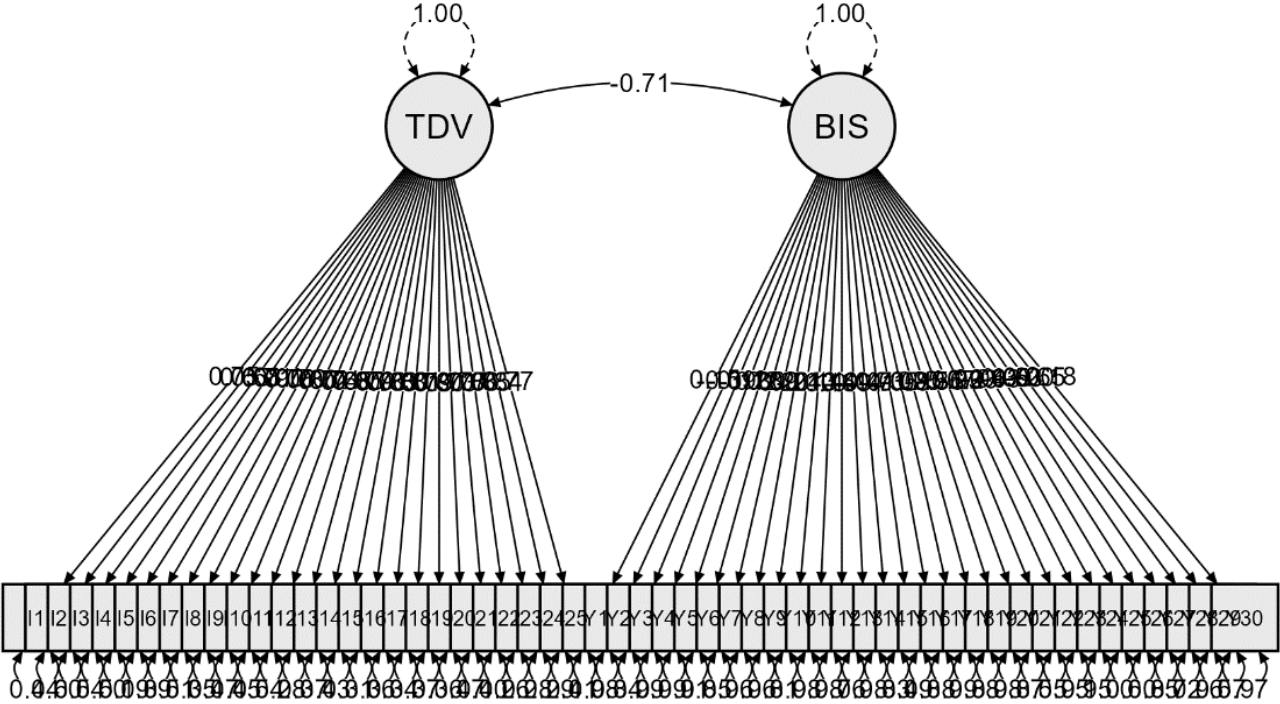


Figura 1. Como se aprecia en el gráfico 1 se observa que ambos constructos se correlacionan de manera negativa con respecto al modelo de ajuste empleado.

Anexo 12. Fórmula para el cálculo de la muestra final

$$n = \frac{N * Z_a^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_a^2 * p * q}$$
$$n = \frac{685 * 1.96^2 * 0.50 * 0.50}{0.05^2 (685 - 1) + 1.96^2 * 0.50 * 0.50}$$
$$n = 385$$

Donde:

N= Total de la población (685)

Z_a= 1.96 al cuadrado (95%)

p= proporción esperada (5%= 0.50)

q= 1 – p (1- 0.50 = 0.50)

d= precisión (0.05)

Anexo 13. Evidencia de aprobación del curso de conducta responsable de investigación

INICIO | GUÍA CALIFICACIÓN | RENACYT | RUBEN GERARDO ARIAS RAMIREZ | Manual de uso | Cerrar Sesión

<https://vinculate.concytec.gob.pe/conducta-responsable-en-investigacion>

PERFIL

RUBEN GERARDO ARIAS RAMIREZ



Calificación, Clasificación y Registro de Investigadores

Solicitar Incorporación

Conducta Responsable en Investigación

Fecha: 27/10/2021

<https://ctivitaee.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/DirectorioCTI.do?tipo=datosinvestigador>

PERFIL

SHIRLEY ALVAREZ ALIAGA



Calificación, Clasificación y Registro de Investigadores

Solicitar Incorporación

Conducta Responsable en Investigación

Fecha: 27/10/2021

<https://ctivitaee.concytec.gob.pe/appDirectorioCTI/DirectorioCTI.do?tipo=datosinvestigador>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, LIMA – 2022", cuyos autores son ARIAS RAMIREZ RUBEN GERARDO, ALVAREZ ALIAGA SHIRLEY, constato que la investigación cumple con el índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 05 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO DNI: 07068974 ORCID 0000-0001-8776-7527	Firmado digitalmente por: LABARBOZAB el 14-07- 2022 19:45:44

Código documento Trilce: TRI - 0320905