



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de
dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORA:

Reyes Yauri, Lesly Vannesa (ORCID: 0000-0002-9815-1637)

ASESORES:

Mg. Manrique Tapia, César Raúl (ORCID: 0000-0002-6096-1482)

Mg. Rosario Quiroz, Fernando Joel (ORCID: 0000-0001-5839-467X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LIMA - PERÚ

2019

Dedicatoria

Con mucha alegría y satisfacción dedico este logro a mis amados padres Silvia y Wilver, por el apoyo y sacrificio, por darme lo mejor y por sus palabras de motivación a pesar de la distancia, quien a ellos puedo culminar mis estudios profesionales, los amo.

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Dios, por darme las fuerzas cuando más lo necesite, y así poder culminar uno de mis más grandes deseos, agradezco a mis padres, a mi abuelita Paulina y hermanos, Kelly, Jhonatan, Nicol y mi sobrino Gabriel, que siempre me apoyaron para cumplir mis metas, así mismo aquellas personas especiales que siempre estuvieron brindándome su apoyo hacia mi persona, inspirándome a ser una excelente persona.

A mis asesores de tesis, por guiarme y darme las indicaciones para poder culminar mi trabajo.



ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Código : F07-PP-PR-02.02
Versión : 10
Fecha : 10-06-2019
Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don

(a)..... *Keyis Yauri Lesly Vanassa*

cuyo título es: *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3.º y al 5.º de Secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Lomas 2019*

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: *14* (número) *catroce* (letras).

Lima, *05* de *SET* del 20*19*...

[Signature]
PRESIDENTE

[Signature]
SECRETARIO

Dr. Barboza Zelada, Luis Alberto

Dr. Infante Lembcke, Federico Educaro

[Signature]
VOCAL

Mg. Manrique Tapia, César Raúl



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

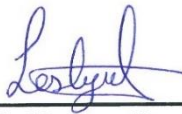
Declaratoria de autenticidad

Yo, Lesly Vannesa Reyes Yauri, con DNI: 76573079, estudiante de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada “Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ero al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019”, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Del mismo modo la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o titula profesionalmente.
- 4) Los resultados presentados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados, por lo tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falsa de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 23 de julio del 2019



Lesly Vannesa Reyes Yauri
DNI: 76573079

Índice

	Pág.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaración de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	13
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	13
2.2. Operacionalización de variables.....	13
2.3. Población, muestra y muestreo.....	14
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	16
2.5. Procedimiento.....	18
2.6. Método de análisis de datos.....	19
2.7. Aspectos éticos.....	19
III. RESULTADOS.....	20
IV. DISCUSIÓN.....	25
V. CONCLUSIONES.....	29
VI. RECOMENDACIONES.....	30
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS.....	38

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Distribución de estudiantes de ambas instituciones públicas</i>	15
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov</i>	20
Tabla 3 <i>Coefficiente de correlación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad</i>	20
Tabla 4 <i>Descripción de la niveles de la dependencia a los videojuegos según sexo y grado</i> ...	21
Tabla 5 <i>Descripción de los niveles de impulsividad según sexo y grado</i>	21
Tabla 6 <i>Coefficiente de correlación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad</i>	22
Tabla 7 <i>Diferencias de la dependencia a los videojuegos según sexo</i>	23
Tabla 8 <i>Diferencias de la dependencia a los videojuegos según grado</i>	23
Tabla 9 <i>Diferencias de la impulsividad según sexo</i>	24
Tabla 10 <i>Diferencias de la impulsividad según grado</i>	24
Tabla 11 <i>Validez de contenido del test de dependencia los videojuegos</i>	53
Tabla 12 <i>Validez de contenido del test de impulsividad</i>	54
Tabla 13 <i>Análisis de confiabilidad según Alfa de Cronbach del test de dependencia los videojuegos</i>	55
Tabla 14 <i>Análisis de confiabilidad por dimensiones de la variable de dependencia a los videojuegos</i>	55
Tabla 15 <i>Análisis de confiabilidad según Alfa de Cronbach del test de impulsividad</i>	56
Tabla 16 <i>Análisis de confiabilidad por dimensiones de la variable de impulsividad</i>	56

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3er al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas. Tuvo un diseño no experimental de corte transversal, se realizó un muestreo de tipo no probabilístico aquellos que cumplan algunas características de los criterios de inclusión, donde se obtuvo una muestra de 427 estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria, a través de una ficha de tamizaje. Así mismo, se empleó el test de dependencia a los videojuegos creado por Choliz y Marco y el test de Impulsividad de Barratt. En cuanto a la conclusión de la investigación se encontró una correlación de $Rho = ,433^{**}$, es muy significativa $p = ,000$ (sig. $<.05$.) entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad. Del mismo modo la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad, se encontró que existe una correlación directa y significativa. De la misma manera se obtuvo un alto nivel de predominancia en los hombres de la variable dependencia a los videojuegos con un valor de 47.9% a diferencia de la mujeres con un nivel bajo.

Por otro lado en los niveles de impulsividad se observa diferencias significativas alto en los hombres, a diferencia que las mujeres con un nivel medio, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de encuestados.

Palabras claves: dependencia a los videojuegos e impulsividad.

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine the relationship between dependence on videogames and impulsivity in schoolchildren from 3rd to 5th secondary school of two public institutions in the district of Comas. It had a non-experimental cross-sectional design, a non-probabilistic type sampling was carried out those that meet some characteristics of the inclusion criteria, where a sample of 427 students from 3rd, 4th and 5th high school was obtained, through a tab of screening. Likewise, the videogames dependence for Cholz for Marco and the Barratt Impulsivity test were used. Regarding the conclusion of the investigation, a correlation of $Rho = .433^{**}$ was found, it is very significant $p = .000$ (sig. $<.05$.) Between video game dependence and impulsivity. Similarly the relationship between the dimensions of dependence on video games and the dimensions of impulsivity, it was found that there is a direct and significant correlation. In the same way, a high level of predominance was obtained in men of the variable dependence on video games with a value of 47.9%, unlike women with a low level.

On the other hand impulsivity in the predominance levels significant differences are observed high in men, unlike women with a medium level, these results were given taking into account the number of respondents.

Keywords: dependence on video games and impulsivity.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente la violencia es parte de la vida del ser humano, como un factor que no se puede evitar principalmente en los adolescentes y jóvenes que con frecuencia adoptan comportamientos imprudentes. Por este motivo, es importante educarlos en el manejo de sus impulsos y el control de sus emociones. Un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) señala que la violencia es la causa importante de muertes entre adolescentes y la gran mayor de sexo masculino. En un estudio realizado por Graza (2013) menciona que los hombres presentan predisposición a conductas violentas actuando en forma impulsiva. Por otro lado, la práctica de los videojuegos ha aumentado en escolares pertenecientes a la generación del presente siglo, por ello aumento el porcentaje de consumo de videojuegos y la adicción a los videojuegos según datos de la OMS (2017) que menciona constantes juegos de apuestas predominantes en la vida de la persona, afecta sus obligaciones sociales, familiares y laborales.

Por otra parte, en un informe de ADESE (2012) en Europa aproximadamente se vendieron seiscientos diez millones de consolas aproximadamente y setenta millones de unidades de videojuegos, siendo España uno de los países Europeos con mayor gasto en videojuegos por habitante. Según el estudio realizado por Newzoo (2015) que diferentes científicos mencionan que hay un consumo de 3 mil millones de horas por un día, en Estados Unidos la realidad del consumo es otra, donde tiene alrededor de doscientos millones de usuarios juega videojuegos 13 horas aproximadamente. Con respecto a Chóliz y Marco (2011) afirman que los videojuegos nos proporcionan diversión, aprendizaje, incrementos de nuestra habilidad, siendo una de las herramientas más usadas por adolescentes y jóvenes, generando situaciones problemáticas que ha preocupado a la población. En la ciudad de Valencia, Marco (2013) en su investigación evidenciaron un 90,8% muestran niveles elevados de dependencia en videojuegos, por adolescentes y jóvenes de sexo masculino entre los 16 a 35 años de edad afectando a diario su vida cotidiana.

En el Perú también existe esta problemática, en una investigación realizada por Vallejos y Capa (2010) menciona que nuestro país tiene el 4to lugar más alto del uso constante de cabinas de internet en adolescentes y jóvenes, así mismo que el 22% muestra dependencia a los videojuegos y un uso excesivo de 52%, teniendo cifras impresionantes para la población. Para los adolescentes los videojuegos se han convertido en una prioridad entre sus

actividades, dedicando más horas de lo recomendadas. De la misma forma, en un informe del Ministerio de Salud hace referencia una patología que ya es diagnosticada en la ciudad de Lima, en menores de apenas 7 años de edad. Según las estadísticas del (MINSA, 2012) un total de 35 menores recibió tratamiento del uso externo por videojuegos. Sin embargo, siguen acudiendo pacientes con el mismo motivo de problema. Por otro lado de Carlos Bromley, director del programa de salud mental, menciona las consecuencias un deterioro del cuidado personal, descuidando sus responsabilidades, bajo rendimiento académico, repiten el año escolar o incluso abandonan el colegio, tiene problemas para dormir, mostrando una comunicación distante con su entorno social, falta de higiene, problemas con el control de los impulsos y abstinencia. Por su parte, en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi (2014) indicó que 297 pacientes acudieron con motivo de adicción a los videojuegos o internet, que constituyen entre adolescentes y adultos jóvenes de sexo masculino. En cuanto a los estudios (INEI, 2017) en el Perú el 47% que reside en Lima Metropolitana de 6 a 17 años de edad hace uso de cabinas de internet.

La impulsividad está asociada a conductas patológicas como la ludopatía. Según Gannon, Ward, Beech y Fisher (2007) mencionan que son dificultades para controlar la respuesta ante un estímulo, teniendo consecuencias negativas reacciones no planeadas. Esta conducta impulsiva es características de personas antisociales, conllevando a conducir a comportamientos violentos. Por lo general, quienes suelen ser más vulnerables son los adolescentes que pasan por una etapa donde crean su propio mundo, esto desencadena de manera no favorable en las personas, ya que su conducta se vuelve impulsiva y no tienen el control para manejar la situación Wölfling y Müller (2009). Hay que tener en cuenta, nuestra sociedad la adolescencia es una etapa temporal donde se producen cambios físicos, emocionales y sexuales. Cuando el adolescente no se encuentra preparado para enfrentar estos cambios, puede manifestarse comportamientos desafiantes, inestables, rebeldía y de no ser controlada, pueden convertirse en conductas impulsivas que podrían alcanzar consecuencias futuras. Por otro lado, vemos con gran preocupación generada por una grave problemática familiar y social y si los padres no les prestan atención adecuada, fácilmente sus hijos pueden caer en dependencias ludópatas (Holtz y Appel, 2011).

En la actualidad la tecnología, tiene una gran variedad de dispositivos electrónicos que son parte de la vida cotidiana de la persona como es el caso del internet, celulares modernos y los videojuegos Levis (2002). Estos productos tienen una gran aceptación en la población y, sobre todo en los jóvenes y adolescentes. Por lo antes expuesto, ésta problemática ha motivado el desarrollo de una investigación que busca conocer si existe relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas.

Por otro lado, en los antecedentes internacionales tenemos a Lloret y Morell (2015) tuvieron como objetivo el nivel del uso de los videojuegos relacionado con la adicción e impulsividad, realizado en España, conformado por 411 adolescentes de las edades de 12 a 16 años, obteniendo como resultado en ambos género la impulsividad está relacionado con la adicción de los videojuegos, sin embargo existe una mayor prevalencia en los hombres, como conclusiones la impulsividad se relaciona con el desarrollo de comportamientos de juego adictivos, mostrando indicadores propensos a desarrollar comportamientos de juegos adictivos, (00.5) ($\chi^2=p>0,05$). Así mismo, en la ciudad de Granada Andrés, Zurita, Sánchez y Chacón (2019) realizaron una investigación de relacionar existencias del nivel de actividad física y el uso y problemas que pueden causar el uso de los videojuegos. Encontrando que 26,1% de los sujetos muestran problemas potenciales de jugar videojuegos, en cuanto a la diferencias por sexo en el uso de videojuego, siendo los hombres el 78,4%, teniendo el porcentaje más alto a comparación de las mujeres que muestran diferencias bajas de 21,6%.

Del mismo modo, Chacón, Espejo, Martínez, Zurita, Castro y Ruiz (2018) realizaron una investigación en la provincia de Granada, es escolares de educación primaria de las conductas agresivas y el uso problemático de videojuegos, como resultados encontraron que el uso de videojuegos violentos puede tener como consecuencias de comportamientos agresivos y de diferentes tipos. Asimismo, Amaneiros y Ricoy (2015) en la Provincia de Pontevedra en Portugal, tuvieron como objetivo de investigar el uso de videojuegos para los adolescentes y lugares recurrentes a su práctica, conformado por 124 alumnos de ambos sexos. Los resultados del estudio indicaron que los adolescentes juegan con estos dispositivos a diario y frecuentemente los fines de semana, evidenciando que los hombres tienen mayor uso de videojuegos. Del mismo sentido, Andrade y Rivas (2015) en su investigación del consumo de videojuegos en adolescentes, realizado en estudiantes en

Cuenca – Ecuador. La muestra conformada por 2000 adolescentes hombres y mujeres, obteniendo que los adolescentes del sexo masculino muestran mayor porcentaje de jugar videojuegos, demostrando en ambos géneros se olvidaron de hacer sus deberes cotidianos por estar jugando videojuegos.

En referencia a la investigación anterior Alonso y Romero (2017) analizaron la correlación entre el uso problemático a causa de los videojuegos e internet, la muestra conformada por 88 pacientes del centro de Salud Mental Infantil –Juvenil del Hospital en España, se obtuvo una gran congruencia moderada entre ambas variables, ($0,40 p < 0,001$). De la misma manera en España Oroval (2015) realizó una investigación del uso de los videojuegos en comportamientos antisociales y la relación con la agresividad de los adolescentes, obteniendo una muestra de 133 alumnos entre los 15 y 19 años, los resultados obtenidos demostraron que el uso de los videojuegos se puede considerar como una actividad normal. Aunado a la investigación de Morales (2014) ejecutó una investigación en Ecuador, con el objetivo de relacionar la agresividad e impulsividad. La muestra estuvo conformada por estudiantes universitarios por un total de 113 alumnos, mostrando una correlación significativa entre la impulsividad y agresividad física ($r = ,64$) asimismo, los estudiantes presentaron niveles con mayor predominancia de impulsividad no planeada.

A continuación, en las investigaciones nacionales por Alave y Pampa (2018) investigaron la relación de dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes en Lima este. La muestra estaba conformada por 337 escolares de 12 y 18 años, en los resultados de la investigación se demostró que la mitad de estudiantes no depende de los videojuegos, mientras que el 24,6% presenta niveles altos de dependencia a los videojuegos (casi la cuarta parte de la población). De este modo, Farfán y Muñoz (2016) investigaron la dependencia a los videojuegos en alumnos de la ciudad de Chiclayo, con el objetivo de encontrar los porcentajes de dependencia a los videojuegos por estudiantes del 3er al 5to año de secundaria. Se encontró porcentajes moderados y graves de dependencia a los videojuegos.

Con respecto la investigación realizada por Pérez y Prado (2014) describe entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas, conformada por 313 escolares de 8 a 11 años de ambos sexos en la ciudad de Trujillo. Los resultados indicaron que existe una relación entre las variables, encontraron 24 escolares, utilizaba videojuegos violentos, donde muestran un

nivel alto de agresividad, como consecuencias producía que los menores reaccionen y presenten cambios de actitudes impulsivas de frustración, de golpear las máquinas, utilizando un lenguaje soez. Dentro de las investigaciones encontramos también a Chu (2017) donde menciona las actitudes y preferencias de los videojuegos según sexo y edad en estudiantes universitarios de la UNMSM. Los resultados indicando que existe mayor tiempo hacia los videojuegos a los estudiantes de ingeniería de sistemas y matemáticas. Por último, Vara (2018) investigó la relación de agresividad y adicción a los videojuegos en dos colegios del distrito de Villa María de triunfo por adolescentes de 13 a 17 años del 2° al 5° año de secundaria, los resultados se muestra la correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad es moderada y los niveles con mayor porcentaje en cuanto a la adicción a los videojuegos se encuentra en la categoría del uso normal, en las dimensiones de videojuegos existen diferencias altamente significativas.

En las teorías relacionadas al tema, encontramos los conceptos de violencia que es el resultado del aprendizaje y está relacionada por factores personales y sociales. Osorio (2013) es el tipo de interacción que se manifiesta en nuestras conductas de forma deliberada, imitada o aprendida en nuestra historia personal, donde de manifiesta con la intención de amenazar o dañar, puede ser física, sexual o psicológica a una persona. Así mismo, el comportamiento agresivo es característica del control de los impulsos. Murueta y Orozco (2015) la impulsividad tiene una gran relación con la agresividad, dado que ambos lo propusieron Barratt, las personas con mayores puntuaciones de impulsividad, también presentaran puntuaciones de agresividad.

En los conceptos de dependencia o asistencia importante para realizar actividades de la vida diaria. Según el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales es caracterizado por la, tolerancia, el síndrome de abstinencia y la dificultad de abandonar el uso de alguna sustancia o actividad. Howard (1998) define que la dependencia es la relación de la persona con la sociedad, donde requiere de ayuda o estar bajo el cuidado de otra persona, ya sea por edad, discapacidad, enfermedad, pérdida de control físico y psicológico. Ander (2015) que la persona no puede cuidarse, también se puede considerar dependencia a una persona en el continuo consumo de alguna droga o sustancia.

El siguiente punto, son las características de dependencia, donde la persona muestra comportamientos por la baja autoestima, esto sucede en los sujetos que sufren de dependencia emocional, teniendo poco concepto y valoración de sí mismas, buscando la protección de otras personas, muestran miedo al rechazo y la soledad, las personas no soportan estar solos, requieren de la compañía de alguien (Aldave, López, Valera, 2014).

Por lo que se refiere a los videojuegos son juegos electrónicos, esencialmente lúdicos destinados al entretenimiento que permite la relación entre el jugador y la máquina, donde se puede visualizar en una pantalla, asimismo existen reglas previamente programadas, puede ser de forma individual o en grupo. En cuanto a Sherry (2001) en su investigación acerca de los videojuegos mencionó que es un tipo de software que nos proporciona entretenimiento, en una plataforma electrónica en una red por uno o varios usuarios. De igual forma, menciona Tejeiro y Pelegrina (2008) que hacemos referencias de ellos mediante términos de “juego de ordenador”, “juegos de consolas”, “electrónicos”, “máquinas”. Los videojuegos son las tecnologías que más han revolucionado el mundo del entretenimiento para personas mayores y niños. En la actualidad aparecen en el mercado nuevos juegos y consolas más sofisticadas que hacen el juego más vívido y real, permitiendo jugar una o un grupo de personas incluso jugar online con numerosos jugadores del mundo (Ferguson, Rueda, Cruz, Ferguson, Fritz y Smith, 2008).

En cuanto a sus características de dependencia a los videojuegos según Chóliz y Marcos (2010): abstinencia, abuso y tolerancia, dificultad en el control y problemas ocasionados por los videojuegos. De igual forma, existen diferentes tipos de videojuegos como menciona Labrador, Requesens y Helguera (2010): acción, carreras, estrategia, aventura, deporte, simulación, ritmo y baile, educativos.

Por otro lado, los indicadores del uso de videojuego según DSM-IV-TR, la falta de control ante el juego, apostar cada vez más, estar nervioso o irritado cuando intenta reducir o para dejar de jugar; intentar dejar de jugar sin conseguirlo; estar preocupado mucho tiempo del juego; apostar cuando se encuentra mal anímicamente; volver a preocuparse las pérdidas otro día; mentir a la familia u otras personas; poner en peligro o perder las relaciones importantes de familiares y amigos. En la actualidad los porcentajes del uso de videojuego, son usados entre jóvenes y adolescentes, aumentando en las últimas décadas (Tejeiro, 2008).

Las frecuencias de horas de juego son más en hombres que mujeres, aunque esto puede cambiar según los estudios en diferentes contextos. Así mismo, la personalidad de los usuarios de videojuegos, muestran conductas de aislamiento social, hostilidad, timidez, el neuroticismo. Por otra parte, se ha investigado que las mujeres que juegan tienen una mayor puntuación de logro y, los hombres tienen un mayor nivel de impulsividad (Tejerio ,2008).

En cuanto, efectos asociados encontramos: efecto negativo donde la dependencia a los videojuegos, Cummings y Vandewater (2007) mencionan que los adolescentes que tienen el uso inadecuado de jugar videojuegos son menos sociables, no tienen buena comunicación con sus padres y carecen de poco afecto. Así mismo, se observó que impide su desarrollo de destrezas sociales, influyendo la adicción, las personas pasan horas de su tiempo jugando incluso se dedican a jugar sacrificando sus horas de sueño o de estudio. También el efecto de aislamiento social por la actividad individual y que la persona se aparta de sus familiares, amistades, reduciendo las interacciones con su entorno social y poniendo en riesgo el desarrollo de sus habilidades sociales. Igualmente, el rendimiento académico debido al tiempo que le dedica al juego y el poco tiempo a los estudios y a la realización de las tareas, causando bajas calificaciones debidas faltas o tardanzas en clase. Los videojuegos les pueden inducir a cometer delitos ya que las prácticas de videojuegos son costosas, ya que los usuarios son niños y adolescentes, que no disponen de suficiente economía propias.

En cuanto a los factores asociados al uso de los videojuegos en todas las edades, sin embargo, es más frecuente en los hombres que las mujeres Tejeiro y Pelegrina (2008) donde las mujeres muestran una indiferencia en esto. Las prácticas de videojuegos son usadas entre las edades de 9-17 años, mostrando que el uso de videojuegos domésticos son más en niños pequeños que los mayores.

Por otro lado, encontramos los modelos teóricos del juego patológico que se caracteriza por Chóliz y Marco (2010) según los criterios diagnósticos del DSM-IV, sin embargo se utilizara los criterios diagnósticos actualizados del DSM-V, menciona un juego patológico persistente y recurrente por la persona, así también, la persona tiene la necesidad de gastar y apostar el dinero cada vez más recurrente, para poder conseguir el entusiasmo deseado, también se encuentra nervioso o irritado cuando tiene que reducir el tiempo de jugar o abandonar el juego, mostrando conductas impulsivas, realiza esfuerzos continuos para poder controlar y

reducir las horas jugando, tratando de abandonar el juego sin tener éxito. A menudo, tiene pensamientos acerca de los juegos, así mismo reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de juegos pasados. La persona después de perder el juego, suele volver a intentar ganar, así recuperando los juegos perdidos, la persona miente para ocultar su interés por el juego, poniendo en peligro su vida personal, en su entorno familiar, escolar y social a causa del juego, suele buscar el apoyo de los demás para aliviar su situación financiera provocada por el juego, en cuanto a la prevalencia según el sexo masculino muestra un mayor porcentaje.

En la teoría Psicológica del aprendizaje Psicosocial de Bandura, Feist y Feist (2007) nos explica que los humanos tenemos la capacidad para poder ejercer sobre el control de nuestras vidas, que somos los productores y productos de los factores sociales, cuando las personas controlan las conductas mediante factores sociales internos (observación, evaluación y reacción) y externos (entorno físico, social). Asimismo, nos explica el efecto negativo que tiene los videojuegos sobre las personas que lo juegan, explicando que a través de los videojuegos las personas aprenden respuestas, ya sea agresivas que después lo expresan a situaciones de la vida. Bandura, Feist y Feist (2007) menciona que es mucho más fácil que una persona aprenda mediante la observación, evitando las respuestas de castigo o ausencia de refuerzos. Según Bandura planteo cuatro procesos que forman parte de la observación: atención, representación, actuación y motivación.

Del mismo modo, encontramos la teoría del enfoque ecológico del desarrollo humano, Bronfenbrenner (1987) se basa en el desarrollo y los cambios del comportamiento pues a través la influencia de nuestro entorno ocurre cambios en la conducta de la persona. El modelo ecológico está formado por diferentes niveles: microsistema, es el ambiente o núcleo familiar de la persona, en el ambiente de la persona puede resultar un medio favorable o desfavorable para desarrollo de la persona. Igualmente, el nivel mesosistema: la persona se desenvuelve en diferentes roles, se puede relacionar entre dos o más medios. Igualmente, el nivel de exosistema: es el medio de la interacción entre sistemas, la persona no encuentra en uno de ellos, se puede involucrar los medios que enlazan los factores culturales y de la propia persona, junto al incremento social, emocional e intelectual. Luego, el macrosistema, es cuando la persona se desenvuelve en medios políticos, religiosos y estilos de vida que crea importante para la persona.

En concepto psicológico de impulsividad Mingote y Requena (2013) menciona que es búsqueda de la toma de decisiones inadecuadas y no planeadas, generalmente en la adolescencia y en la adultez. Asimismo, las conductas agresivas favorecen en individuos con elevada impulsividad. También, Freud, 1915 (citado por Feist y Feist, 2007). Los impulsos o un estímulo dentro de la persona, donde funcionan los impulsos con una fuerza muy intensa y que son difíciles de controlar. Según Freud el impulso se clasifica en el sexo y la agresividad, ambos están relacionados con la impulsividad bajo el control del ego. Igualmente, Vygotsky indica que la conducta impulsiva puede ser aprendida a través del nuestro medio social, ya que los seres humanos podemos adoptar un modelo agresivo mediante la observación de alguna conducta específica y la imitación de dicha conducta producida en cualquier ambiente social Morales (2014). Por otro lado, Uriarte (2013) define la impulsividad como el deseo, para llevar ciertos actos, donde tiene una predisposición a una reacción rápida, estas conductas son inesperadas o no planeada, teniendo dificultades de controlar nuestras emociones. Los actos o la actuación de la conducta sin pensar (impulsividad motora), la toma rápida de decisiones (impulsividad cognitiva), y por último los pensamientos más en el presente que futuro, teniendo dificultades de concentración (impulsividad no planeada).

Acerca de las características de la impulsividad se manifiesta en un acto impulsivo es: Celma y Abella (2012) la conducta inmediata frente a situaciones, no toman consciencias de las consecuencias futuras, tiene la imposibilidad de controlar sus impulsos ante la situación, estas conductas se manifiestan a mayor estrés o ansiedad, la persona se le hace difícil de controlar sus impulsos, que puede dañar a su entorno familiar, social o así mismo. Del mismo modo, cuando se realiza la conducta se produce una tensión emocional, donde la persona lo manifiesta con ansiedad, la conducta inmediatamente la persona manifiesta una gran liberación de la tensión y placer, después de haber manifestado la conducta impulsiva la persona se siente arrepentido y es consciente de que su acto está mal.

Existen componentes básicos de los síntomas de la impulsividad. Batlle (2012) la tolerancia al estrés y la frustración, lo cual tiene la baja dificultad de controlar sus emociones, muchas personas caen a la procrastinación, dejan sus obligaciones para otro día, causados de la mala planificación de tiempo, son propensas al enfado, conductas de ira explosiva, le cuesta mantener una actitud estable, tienen un comportamiento agresivo o violento, suelen alejarse

de su entorno familiar y social.

En relación factores en relación a la impulsividad, encontramos: factores ambientales, entorno social y familiar influye en el desarrollo, además Dickman (2000) menciona que la conducta impulsiva se puede desarrollar en un ambiente social, que la persona aprende a reaccionar de modo precipitado. Asimismo, según el manual de DSM-IV, se características de un patrón de comportamientos que son los siguientes. Juego patológico o ludopatía, este tipo de impulso, está relacionado con los juegos de azar y apuesta, la persona pone en juego su bienestar, sobre todo el económico incluso hasta de su familia, llegando a tener deudas grandes.

En cuanto a, las Teoría de impulsividad de Barratt la impulsividad son reacciones rápidas no planeadas ya sea a estímulos internas o externas, sin tener en cuenta de las posibles consecuencias. También ha sido relacionada con conductas tales como la adicción al internet y el excesivo uso de celulares. Stanford, Mathias, Dougherty, Lake, Anderson y Patton (2009). Barratt expresó que la impulsividad estaba compuesta por 3 factores para medir la teoría, menciona a la impulsividad cognitiva donde está relacionada la toma de decisiones rápidas, motivando la impulsividad motora a la reacción, la impulsividad no planificada cuando reacciona sin pensarlo. Las personas con un alto nivel de impulsividad, son analizados según el nivel conductual y social por: Un nivel conductual: se observa las conductas y las consecuencias negativas producidas por los mismos actos, como la velocidad o reacción rápida que no permitirá la información, tanto a los estímulos internos o externos. Del mismo modo, el desarrollo y ambiente social, relacionada con la impulsividad como conducta, que se desarrollada en un ambiente doméstico, que el menor o adolescente aprendió a reaccionar de modo rápido, liberando sus deseos o necesidades para la obtención de lo deseado.

Por último, la Teoría Etológica de Lorenz, es el estudio de comportamiento de los humanos, considerando que la agresión innata de las personas, la cual se ha desarrollado filogenéticamente a través de la evolución de las personas. La teoría nos explica que la reacción de las personas hacia otros como una reacción impulsiva para adaptarse al ambiente que se van a desarrollar o desenvolverse. Lorenz (1971) considero que la agresión ha llegado a formar parte de herencia genética y el valor de sobrevivencia, donde los seres humanos

estamos equipados con el impulso de lucha en contra de nuestro ambiente social. Por otro las personas son algo más de la combinación de genes y cromosomas, también somos el desarrollo que a futuro recibiremos la influencia de nuestro comportamiento de experiencias ambientales y biológicos, es nuestra historia genética de nuestros antepasados de nuestros comportamientos de hoy es el resultado conjunto a nuestras influencias de la historia personal y cultural de cada persona.

Teniendo, la formulación del problema de la investigación ¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019?

Asimismo, la justificación de este estudio de investigación es importante poder conocer la posición que están adquiriendo los videojuegos en la sociedad, de tal manera que en la actualidad se observa que en los medios de comunicación refieren que la dependencia a los videojuegos es uno de los problemas que afecta tanto a los niños como adolescentes, incrementando los últimos años, descuidando responsabilidades académicas, la mayoría desaprueba cursos, repiten de año o incluso dejan el año académico, no teniendo el control del uso de los videojuegos. Por lo anterior expuesto a valor teórico, será de gran aporte en el campo de la psicología, puesto que existen ilimitadas investigaciones sobre la dependencia de los videojuegos y la impulsividad, asimismo en el presente trabajo de muestra detalladamente la definición teórica de ambas variables, se portará información minuciosa y apoyará en base a los resultados, que servirá de antecedente para investigaciones posteriores, ya que existen escasos estudios sobre este tema en particular. Así mismo desde el valor metodológico, se busca obtener nuevos conocimientos que cumpla con la validez y confiabilidad. Por otra parte, cuenta con un valor práctico esta investigación servirá para futuras investigaciones, partiendo de los resultados obtenidos y poder buscar posibles formas de soluciones.

Por último; se realiza la relevancia a nivel social ya que los niveles de cifras de dependencia a los videojuegos es nuestro país cada día van en aumento, de igual manera con el nivel de impulsividad en adolescentes tienen una mayor facilidad de alcance a estos videojuegos en el actual mundo globalizado. Por tal razón, se estableció realizar el siguiente estudio para el desarrollo del adolescente y será un gran aporte para la sociedad, de la problemática social

de la dependencia a los videojuegos y la impulsividad que se viene situando en la población de adolescentes de nuestro país y de la sociedad en general.

Con respecto a la Hipótesis general de la investigación, es si existe correlación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad de los escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas ,2019.

Del mismo modo, las hipótesis específicas son: existe relación directa y significativa entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad; existe diferencias significativas de la dependencia a los videojuegos según el sexo y grado; existe diferencias significativas de la impulsividad según el sexo y grado.

En la presente investigación se planteó como objetivo general determinar la relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. Del mismo modo, los objetivos específicos son: describir los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo y grado; describir los niveles de impulsividad según sexo y grado; determinar la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad; identificar diferencias de la dependencia a los videojuegos según sexo y grado, por último, identificar diferencias de la impulsividad según sexo y grado.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

Diseño

En la investigación se presentó un diseño no experimental, de corte transversal, porque los datos fueron recogidos en un solo tiempo y espacio determinado, así mismo la variable independiente no se manipula, únicamente se describen, relaciona y se dio en único momento (Kerlinger y Lee, 2002).

Tipo

Salkind (1999) En cuanto al tipo de investigación fue básica, teniendo como propósito de aumentar conocimiento, teniendo una base para investigar el tema.

Nivel

En la investigación fue descriptivo - correlacional, como objetivo que describe las variables a emplear, así como también se determinara el nivel de relación entre las variables (Tamayo y Tamayo, 2004).

Enfoque

La presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo de acuerdo a la definición de Rodríguez (2010) ya que menciona que se centra las causas que produce la problemática social, así mismo se utilizara cuestionarios y análisis socio demográficos, lo cual podrá ser desarrollados estadísticamente para ser comprobados, así confirmar las conexiones entre las variables mencionadas operacionalmente, por otro lado la manifestación de los próximos resultados de estudios cuantitativos los cuales serán sustentados mediante tablas estadísticas, gráficos.

2.2. Operacionalización de variables

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

El manual de los trastornos mentales describe a la dependencia como un “Patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control”

El test de dependencia a los videojuegos consta de 25 preguntas, constituidas en 4 dimensiones que a continuación se detallarán: abstinencia, es el malestar emocional donde la persona interrumpe el uso de jugar videojuegos, por medio de los ítems

3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25; seguidamente por la dimensión de abuso y tolerancia, es cuando la persona se caracteriza por el uso excesivo de las horas jugando videojuegos, mediante los ítems 1,5,8,9 y 12; así mismo para la dimensión de problemas ocasionado por los videojuegos, el uso excesivo de estar jugando tiene como consecuencias que implica a la individuo y su ambiente familiar y social y actividades cotidianas, las cuales se expresaran en los ítems 16,17,19 y 23; de igual manera la dimensión de dificultad en el control, es la incapacidad que tiene la persona para controlar su conducta impulsiva y no mide su comportamiento durante el videojuego, los ítems correspondientes a esta dimensión son 2,15,18,20,22 y 24. Por otro en las opciones de respuestas de los ítems 1 al 14 (totalmente en desacuerdo 0, es desacuerdo 1, neutral 2, de acuerdo 3 y totalmente de acuerdo 4) y finalmente las opciones de respuesta de los ítems 15 al 25 (nunca 0, rara vez 1, a veces 2, con frecuencia 3 y muchas veces 4).

Variable 2: Impulsividad

Los impulsos se identifican de la imposibilidad de controlar nuestros impulsos, así también de cometer una conducta que implicará perjudicial para la propia persona o los demás. La impulsividad o conducta que evita el que la persona tome conciencia de sus actos. El test de impulsividad el cual es formada por 30 preguntas, divididas en 3 dimensiones, el cual se describirá: impulsividad cognitiva, se caracteriza porque la persona toma de decisiones rápidamente, los ítems que forman a esta dimensión son 4, 7, 10, 13, 16, 19, 24 y 27; así mismo la dimensión de impulsividad motora, que hace referencia a los actos de la persona sin pensar en las posibles consecuencias, las cuales se expresan en los ítems 2, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 23, 26 y 29; en la última dimensión de impulsividad no planeada, cuando la persona tiene pensamientos en el presente que futuro, teniendo como dificultad de concentración, los ítems de la dimensión son 1, 3, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 22, 25, 28 y 30. En cuanto a las elecciones de respuesta (0 raramente o nunca; 1 ocasionalmente; 3 a menudo; 4 siempre o casi siempre).

2.3. Población, muestra y muestreo

2.3.1. Población

La población es el conjunto de personas donde se llegará a estudiar por otro lado, los elementos de la población, tienen características en común, las cuales se realizó la investigación, donde nos permitirá dar origen de la investigación (Tamayo y Tamayo, 2004).

La población estuvo conformada por estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria en dos instituciones públicas del distrito de Comas, siendo una población en total de 891 estudiantes. Se pudo determinar la cantidad de estudiantes con los datos obtenidos de las dos instituciones educativas.

Tabla 1

Distribución de los alumnos del nivel de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas

Institución educativa	Alumnos
Colegio 1	294
Colegio 2	597
Total	891

2.3.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por una pequeña parte de la población que fueron seleccionada, donde servirá para obtener datos importantes. En la muestra se considera a 427 escolares de 3ero, 4to y 5to de secundaria de 13 y 16 años de edad, establecida a través de una prueba de tamizaje que se seleccionaron de dos Instituciones públicas del distrito de Comas según Bernal (2010, p.161).

2.3.3. Muestreo

El muestreo fue no probabilístico intencional, porque no todos los alumnos tienen la misma posibilidad de ser elegidos. Serán aquellos que cumplieron las características que se detallan (Hernández, et al., 2014).

Criterios de inclusión:

- Estudiantes hombres y mujeres entre 13 a 16 años,
- El estudiante tiene que estar matriculados en la institución educativa
- Estudiantes que cursen el 3er, 4to y 5to de secundaria.
- La frecuencia y la cantidad de horas que los estudiantes juegan videojuegos
- Muestran deseos intensos o la necesidad imparable de jugar videojuegos
- Tienen más interés por los videojuegos que otras actividades.

Criterios de exclusión:

- Los alumnos que no puedan estar dispuestos a participar en la investigación.
- Alumnos que cuyas habilidades no les permitan poder resolver de manera óptima los test.

2.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Instrumento N°1: Dependencia a los videojuegos

Ficha técnica

Nombre	: test de dependencia a los videojuegos (TDV)
Autores y año	: Chóliz y Marco (2010)
Aplicación	: individual y colectiva
Componentes	: conformado por 25 ítems, consta de 4 dimensiones
Ámbito de aplicación	: 10 a 16 años
Duración	: 15 a 25 minutos aproximadamente

Descripción del Instrumento:

El cuestionario de dependencia a los videojuegos fue creado por Chóliz y Marco (2010) conformado por 25 ítems en una escala de Likert, que se dividen en cuatro dimensiones: abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5 ítems), problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y, por último, dificultad para el control (6 ítems). En el rango de puntuaciones es 0 a 100 de la escala general es: leve, moderado y grave, se puede emplear de forma individual o grupal para adolescentes.

Validez

El instrumento de dependencia a los videojuegos que determinado por medio de método de extracción de los factores de los componentes principales y para la rotación emplearon el método de normalización de Promax con el valor de $\lambda=4$, asimismo se adquiriendo resultados óptimos. Por otro lado, del análisis factorial se extrajeron 4 factores, de este primer se denominó Abstinencia, el segundo factor fue abuso y tolerancia que está compuesto por 5 ítems, el tercer factor se denominó problemas ocasionado por los videojuegos conformados por 4 ítems y, por último, dificultad por el control.

Confiabilidad

Inicialmente el test estaba conformado por 55 ítems, tras un proceso de validación de jueces obteniendo como resultado 32 ítems. Los resultados obtenidos por el método de consistencia interna para el alfa de Cronbach de 0,94 para la prueba en conjunto, con respecto a las dimensiones, abstinencia (alfa fue de 0,89), para abuso y tolerancia (alfa = 0,78), problemas ocasionados por los videojuegos (alfa =0,79) por último, la dimensión dificultad en el control (alfa = 0,68). Como resultados finales se eliminaron 7 ítems ya que presentaban una correlación débil (Chóliz y Marco, 2011).

Se realizó un estudio piloto, donde se estudió la confiabilidad, obteniendo por medio de coeficiente de alfa de Cronbach, total de 0,922 de la prueba de dependencia a los videojuegos, lo que demuestra que tiene puntajes muy confiables, y para las dimensiones, abstinencia (alfa = 0.759), abuso y tolerancia (alfa = 0.794), problemas ocasionados por los videojuegos (alfa = 0,808), y por último dificultad en el control (alfa = 0,738).

Instrumento N° 2: Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11)

Ficha Técnica

Nombre	: la Escala BIS-11 o Escala de Impulsividad de Barratt.
Autores	: Ernest Barratt, Jimh Patton y Matthrw Stanford
Aplicación	: individual y colectiva
Componentes	: está conformado por 30 ítems, consta de 3 dimensiones (impulsividad cognitiva, impulsividad motora y no planificada)
Ámbito de aplicación	: adolescentes
Duración	: 15 a 20 minutos aproximadamente

Descripción del Instrumento

La prueba impulsividad de Barrat mide el nivel de impulsividad, así mismo es utilizado en el ámbito psiquiátrico, social y educativo, las propiedades psicométricas fueron evaluadas por Barratt, con el objetivo de comprobar la validez y confiabilidad. El instrumento consta de 30 ítems que están agrupados en tres dimensiones: impulsividad cognitiva (8 ítems), impulsividad motora (10 ítems) y, por último, impulsividad no planeada (12 ítems), asimismo su escala es de tipo Likert ya que tiene 4 opciones de respuesta, iniciando con 1 = nunca o raramente; 2= ocasionalmente; 3= a menudo y 4= siempre o casi siempre.

Validez

La prueba tiene el análisis factorial en varios procedimientos con 3 o 6 factores principales, en cuanto a la validación fue española y la equivalencia de la escala fueron correctas. La proporción de relación entre la versión inglesa y la castellana oscilan entre 0,67 y 0,80.

Confiabilidad

Se alcanzó a través de la consistencia interna es elevada, donde se utilizó el Alfa de Cronbach alrededor de 0,8 de significancia. Así mismo, la fiabilidad test-retest tras 2 meses fue de 0,89. Se realizó un estudio piloto, analizando la confiabilidad a través del coeficiente donde se obtuvo como resultado el Alfa de Cronbach 0.777 del test de impulsividad y para las dimensiones, impulsividad cognitiva (alfa = 0,707), impulsividad motora (alfa = 0.665) y, por último, impulsividad no planeada (alfa = 0.710).

2.5. Procedimiento

La presente investigación se llevó a cabo en varias fases:

Se realizó la planificación de las actividades necesarias para dar cumplimiento de la investigación, realizando en esta fase el marco conceptual. Una vez planteados los instrumentos del estudio, se llevó a cabo el análisis de confiabilidad del coeficiente de Alfa de Cronbach para los dos instrumentos. Asimismo, se trabajó la investigación se elaboró una carta de presentación a la directora del colegio del distrito de Comas, para que nos brinde la autorización de la investigación de la prueba piloto de las pruebas de dependencia a los videojuegos e impulsividad, realizando la coordinación con las tutoras y docentes de cada institución educativa para la evaluar en las aulas. Del mismo modo, a todos los participantes se brindó un consentimiento informado de la autorización de su participación, teniendo como finalidad de que todos los participantes respondan de forma voluntaria la investigación, ya que es necesario para los objetivos de la investigación. Después de la coordinación, se realizó la evaluación en las aulas con la prueba de tamizaje, donde los estudiantes que presente una relación con los videojuegos fueron seleccionados para las siguientes evaluaciones. Una vez aplicado los instrumentos del estudio, se llevó a cabo el análisis con los objetivos de la investigación, donde se recopiló los datos conformado por 427 estudiantes.

2.6. Método de análisis de datos

Se realizó el ingreso de los datos y el proceso estadísticos SPSS 25 traducido en español. Obteniendo como resultados analizados serán presentados en las tablas donde se especificaron los datos recogidos, así mismo la investigación tiene como finalidad de poder analizar de forma descriptiva la relación entre ambas variables bajo el siguiente procesamiento:

Se llevó a cabo la recopilación de la muestra a través de una ficha de tamizaje, donde se calificó los puntajes altos que conformaron una parte de la población.

Se determinó si las pruebas son paramétricas o no paramétricas y demostrando la hipótesis planteada. Se utilizó la prueba de Normalidad de Komogorov- Smirnov (K-S) donde se muestra que la prueba no sigue una normalidad normal, con los resultados obtenidos se utilizó la estadística de correlación Rho de Spearman donde se obtuvo la correlación entre las variables. Del mismo modo, se realizó las diferencias estadísticas entre sexos, con la estadística de U de Mann Whitney, y para el proceso de las diferencias por grados, la estadística de Kruskal Wallis.

2.7. Aspectos Éticos

En la investigación se siguieron los criterios que se relaciona a las pautas por la propiedad pública, considerando la ética que se emitió una solicitud de permiso a la autoridad del colegio donde se realizó la investigación. Además, se trabajó con los cuatro principios éticos con el propósito de proteger los derechos de las personas incluidas, evitando algún tipo de plagio, respetando la propiedad de cada autor. El primer principio de la autonomía, es el compromiso de respetar los principios y valores de cada persona, donde se constituye que la persona puede tomar decisiones. Así mismo el cuanto el segundo principio de beneficencia, donde la información obtenida de la persona y con el consentimiento de la persona, se utilizará para hacer el bien y no dañando ni poniendo en riesgo la información. El tercer principio es de no maleficencia trata del respeto y cuidando los prescritos brindados. Como último principio de justicia, es el cuidado y bienestar de la persona, teniendo en cuenta que no debemos de poner en riesgo a la vida y libertad de la persona, y no exigiendo más de lo nos puede brindar la persona. Asociación Médica Mundial (AMM,2013) Así mismo se promulgo la declaración de Helsinki, menciona la ética para la investigación en el ámbito de la salud, con la participación de los seres humanos, con la importancia de su bienestar integral, de la confiabilidad y privación de los datos obtenidos, a través del uso del consentimiento

informado.

III. RESULTADOS

Tabla 2

Prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov

VARIABLES	Estadísticos	gl	Sig.
Dependencia a los Videojuegos	0.095	427	0.000
Impulsividad	0.053	427	0.005

En cuanto a la tabla 2, se muestran los resultados a través de la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov un valor de significancia de los valores de dependencia a los videojuegos e impulsividad de un valor menor a 0,005 ($p=0.000$) y un nivel de significancia igual a 0,005 ($p=0.005$) lo cual demuestra que los valores no se ajustan a una distribución normal, utilizando los estadísticos no paramétricos.

Tabla 3

Coefficiente de correlación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad

	Impulsividad
	Rho de Spearman
Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)
	.433**
	.000
	N
	427

En la tabla 3, se determinaron a través del coeficiente de correlación de Rho de Spearman directa con un valor de $Rho = .433^{**}$ es muy significativa de 000; cumpliendo con la significancia $p < .05$.

Tabla 4

Descripción de los niveles de la dependencia videojuegos según sexo y grado en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas

Niveles		Hombre	Mujer	Tercer Grado	Cuarto Grado	Quinto Grado
		N= 262	N=165	N=160	N=138	N=129
Bajo	f	69	79	47	47	54
	%	26.3	47.9	29.4	34.1	41.9
Medio	f	87	52	56	52	31
	%	33.2	31.5	35.0	37.7	24.0
Alto	f	106	34	57	39	44
	%	40.5	20.6	35.6	28.3	34.1

En la tabla 4, se obtiene que el nivel de predominancia de dependencia a los videojuegos en los hombres tiene un alto porcentaje teniendo un valor de 40.5%, a diferencia de las mujeres que tiene un valor de 47.9% que se encuentra en un nivel bajo, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de hombres y de mujeres, por otro se observa que los niveles por grados, en el 3° grado existe un nivel alto teniendo como valor de 35.6%, así mismo, en el 4° grado se tiene un nivel medio teniendo como valor de 37.7% , en cuanto al 5° grado se obtuvo un valor de 41.9% encontrándose en el nivel bajo.

Tabla 5

Descripción de los niveles de impulsividad según grado y sexo en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas

Niveles		Hombre	Mujer	Tercer Grado	Cuarto Grado	Quinto Grado
		N= 262	N=165	N=160	N=138	N=129
Bajo	f	88	57	47	52	46
	%	33.6	34.5	29.4	37.7	35.7
Medio	f	83	65	64	46	38
	%	31.7	39.4	40.0	33.3	29.5
Alto	f	91	43	49	40	45
	%	34.7	26.1	30.6	29.0	34.9

En la tabla 5, tiene como resultados que la predominancia de impulsividad, en los hombres tiene un nivel alto, teniendo como valor de 34.7%, a diferencia de las mujeres de un valor de 39.4% que tiene un nivel medio, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de hombres y de mujeres, así mismo que el nivel de impulsividad en el 3° grado es medio, como valor de 40.0%, en cuanto al 4° grado se en cuenta en un nivel bajo, teniendo como valor de 37.7% ,al igual que el 5 ° grado tiene un nivel bajo que tiene un valor de 35.7%.

Tabla 6

Coefficiente de correlación Rho de Spearman entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad

		Impulsividad Cognitiva	Impulsividad Motora	Impulsividad no planeada
Abstinencia	Rho de Spearman	.299**	.464**	.305**
	P	.000	.000	.000
	N	427	427	427
Abuso y Tolerancia	Rho de Spearman	.203**	.361**	.238**
	P	.000	.000	.000
	N	427	427	427
Problemas ocasionado por los videojuegos	Rho de Spearman	.276**	.452**	.270**
	P	.000	.000	.000
	N	427	427	427
Dificultad en el control	Rho de Spearman	.273**	.429**	.269**
	P	.000	.000	.000
	N	427	427	427

En la tabla 6, se evidenciaron la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad, donde se encontró que existe una correlación directa y significativa entre las dimensión de abstinencia y las dimensiones de impulsividad (Rho= .299** .464** .305**), así mismo, existe una correlación directa y significativa entre la dimensión de abuso y tolerancia y las dimensiones de impulsividad (Rho = .203** .361** .238**) en cuanto la dimensión de problema ocasionado por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad se obtuvo una correlación directa y significativa como valor

($Rho = .276^{**} .452^{**} .270^{**}$). Por otro lado, en la dimensión de dificultad en el control y las dimensiones de impulsividad existe una correlación directa y significativa de ($Rho = .273^{**} .429^{**} .269^{**}$).

Tabla 7

Diferencias de la dependencia a los videojuegos según sexo en escolares

Variable	sexo	rango promedio	U	p
Dependencia a los Videojuegos	Hombre (N=262)	237.65	15419.5	.000
	Mujer (N=165)	176.45		

En la tabla 7, se aprecia los resultados de la estadística de U de Mann Whitney donde se compara la dependencia a los videojuegos según sexo en los escolares, como resultado se observa diferencias significativas ($p < .05$) donde se evidencia que los hombres tienen mayor rango con 237.65 de valor. Esto quiere decir que existen diferencias entre mujeres y hombres al momento de jugar de videojuegos.

Tabla 8

Diferencias de la dependencia a los videojuegos según grados en escolares

Variable	grado	rango promedio	Kruskal Wallis	p
Dependencia a los Videojuegos	Tercer grado (N=160)	231.41	5.645	.059
	Cuarto grado (N=138)	208.99		
	Quinto grado (N=129)	197.77		

En la tabla 8, los resultados de la prueba de Kruskal Wallis donde se compara la dependencia a los videojuegos según los grados en los escolares, como resultado se observa que no existen diferencias significativas ($p > .05$) es decir, la dependencia a los videojuegos no se relaciona por grados específicos.

Tabla 9*Diferencias de la impulsividad según sexo en escolares*

Variable	sexo	rango promedio	U	p
Impulsividad	Hombre (N=262)	222.31	19438.5	.080
	Mujer (N=165)	200.81		

En la tabla 9, se aprecia los resultados de la prueba de U de Mann Whitney donde se compara la impulsividad según sexo en los escolares, como resultado se observa que no existen diferencias significativas ($p > .05$). Cuyos resultados indica que no existe una diferencia entre mujeres y hombres, en la falta de control de impulsos que se manifiesta en la práctica compulsiva de horas continuas de jugar videojuego.

Tabla 10*Diferencias de la impulsividad según grados en escolares*

Variable	grado	rango promedio	Kruskal Wallis	p
Dependencia a los Videojuegos	Tercer grado (N=160)	216.47	.644	.725
	Cuarto grado (N=138)	207.15		
	Quinto grado (N=129)	218.27		

En la tabla 10, se aprecia los resultados de la prueba de Kruskal Wallis donde se compara la variable de impulsividad, que no se evidenciaron diferencias significativas en los grados ($p > .05$) es decir, no existe hay diferencias de impulsividad por grados específicos.

IV. DISCUSIÓN

En la presente investigación, se obtuvo como resultados a los objetivos planteados de la relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. Por otro lado, en cuanto a los resultados se aprecia que existe una correlación alta, directa de $Rho = 433^{**}$ y una significancia de $p=.000$ entre dependencia a los videojuegos e impulsividad. Es decir, que a mayor dependencia a los videojuegos sería mayor el índice de impulsividad en la población escolar investigada. Dado que en los escolares se aprecia como característica el constante deseo de jugar videojuegos, que podría no ser conscientes de las consecuencias. Así mismo, la falta de control de impulsos se manifiesta en la práctica compulsiva de horas continuas de jugar videojuego. Este resultado se apoya en la investigación que realizó Pérez y Prado (2014) quien tiene como resultado entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas, que existe un nivel alto de agresividad, como consecuencias produce actitudes impulsivas. En la ciudad de Valencia, Marco (2013) se encontró que el 90,8% de estudiantes hacen uso constante de los videojuegos, mostrando elevados índices de dependencia a los videojuegos, quienes suelen ser más vulnerables son los adolescentes y jóvenes del sexo masculino.

En cuanto al primer objetivo específico, se determinó que los hombres tienen más incidencia de dependencia a los videojuegos, encontrándose en un nivel alto con 40.5%, a comparación de las mujeres quienes presentan niveles bajos con un valor de 47.9%, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de varones y de mujeres. Estos resultados obtenidos concuerdan con la investigación de Amaneiros y Ricoy (2015) quienes encontraron diferencias en función al sexo, siendo los hombres los que tienen mayor uso al jugar videojuegos. Tejeiro y Pelegrina (2008) mencionan que el uso de los videojuegos es más habitual en los hombres que en las mujeres.

Con respecto al grado de instrucción se evidencio que el nivel de dependencia a los videojuegos en el 3° grado es alto con un valor de 35.6%, a diferencia del 4° grado que tiene un valor de 37.7% encontrándose en el nivel medio y por último en el 5° grado que tiene un valor de 41.9% en un nivel bajo, similares a los resultados Tejeiro y Pelegrina (2008) mencionan que la práctica de los videojuegos son entre las edades de 11-14 años, por ende, los que poseen más dependencia a los videojuegos son estudiantes del 3° grado correspondiendo entre la edades de 13 y 14 años. En cuanto el resultado se evidencia que los

adolescentes se encuentran en una edad vulnerable que produce cambios de la persona físico, emocional y sexual, manifestándose inestable, rebelde.

En cuanto al segundo objetivo específico, con respecto a la impulsividad en cuanto al sexo se encontraron niveles altos en los hombres con un valor de 34.7%, esto problemas se relaciona más los hombres que se les relaciona con inclinarse a la ludopatía y en las mujeres se encuentra un nivel medio con un valor de 39.4%, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de hombres y de mujeres. En cuanto a la investigación realizado por Graza (2013) menciona que los hombres muestran mayor agresividad manifestada en conductas de pelea y burla, desarrollando actitudes violentas, donde los hombres presentan mayor predisposición a conductas violentas, actuando mayormente en forma impulsiva. De la misma manera, en la investigación realizada por Lloret y Morell (2016) obtuvieron como resultado que en ambos sexos la impulsividad está relacionada con la adicción a los videojuegos, pero existe una mayor prevalencia en el sexo masculino.

Por otro lado, según los resultados de los niveles de impulsividad por grados, el nivel del 3° grado es medio, con un valor de 40%, en cuanto al 4° grado se encuentra en un nivel bajo, al igual que en el 5° grado con un valor de 37.7%. Por lo general, quienes suelen ser más vulnerables son los adolescentes ya que no tiene el control de sus emociones e impulsos. Oroval (2015) ejecutó una investigación de encontrar la influencia de los videojuegos y la relación con la agresividad, que conlleva a conductas impulsivas en los adolescentes, con respecto a la edad fueron de 15 a 19 años, que cursan los grados de tercero, cuarto y quinto de secundaria, en los resultados obtenidos demostraron, que el tipo de videojuego es variado. El comportamiento agresivo es una de las características más destacadas del control de los impulsos, son conductas de irritabilidad y disforia.

En el tercer objetivo específico, en los resultados de la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad en escolares del 3ero al 5to de secundaria de dos instituciones, se evidenciaron que existe una relación directa y significativa entre las dimensiones de abstinencia y las dimensiones, con un valor de $Rho = .299^{**}$ $.464^{**}$ $.305^{**}$, Chóliz y Marco (2010) mencionan que la abstinencia es el malestar emocional que la persona siente cuando se le interrumpe el uso de jugar, teniendo dificultad de controlar sus impulsos. En cuanto a la dimensión de abuso y tolerancia y las dimensiones de

impulsividad, hay una relación directa y significativa con un valor de $Rho = .203^{**} .361^{**} .238^{**}$, es cuando la persona hace el uso progresivo de jugar videojuegos, buscando satisfacción con mucha rapidez de tiempo al jugar, dando relación con la característica de impulsividad de la persona de no tener control de jugar, las personas caen en la prostración dejando sus obligaciones. Así mismo, la dimensión de problema ocasionado por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad se obtuvo una correlación directa y significativa como valor $Rho = .276^{**} .452^{**} .270^{**}$, en cuanto el uso excesivo de estar jugando videojuegos tiene como consecuencias de que implica a la persona, descuido de su aseo personal, familiar, social, reduciendo el desarrollo de sus habilidades sociales. Si bien es cierto estas características también se relaciona a los síntomas de impulsividad. Batlle (2012) en la dimensión de dificultad en el control y las dimensiones de impulsividad existe una relación directa y significativa de $Rho = .273^{**} .429^{**} .269^{**}$, se relaciona la falta de control para poder controlar su conducta compulsiva, así como no evaluando la prudencia de su comportamiento durante el videojuego, teniendo dificultad de controlar nuestras emociones. Con los datos expuestos, se confirman que la relación de las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad. Con lo anterior expuesto en su investigación Vara (2018) realizó la relación de la adicción a los videojuegos y la impulsividad, cuyos resultados a las dimensiones existen diferencias altamente significativas.

En el cuarto objetivo específico, se determinó las diferencias significativas de la dependencia a los videojuegos según sexo, se aprecia los resultados se observa un valor de significancia $p = 0.000$, así mismo, el sexo masculino tuvo un mayor rango con 237.65 a diferencias del sexo femenino de 176.45, lo que significa que los hombres son los que más frecuentan a jugar videojuegos. Este resultado también se apoya en la investigación que realizó Marco (2013) ya que en su investigación tiene como resultado el total de la muestra evidencio niveles de dependencia a los videojuegos, siendo la mayoría del sexo masculino quienes juegan durante más tiempo y con mayor mucha más frecuencia durante la semana. Del mismo modo, en la investigación realizada por Chóliz y Marco (2010) obtuvieron también las diferencias en cuanto a sexo, adquiriendo que los adolescentes del sexo masculino hacen el mayor uso de los videojuegos, a diferencia que el sexo femenino.

En este sentido, cuando se habla de la dependencia a los videojuegos en una función que el adolescente al uso excesivo y el descontrol, siendo con mayor impacto en los hombres causen mayor desadaptación. El uso de los videojuegos no solo es un medio de ocio y diversión, ante eso se puede sumar los contenidos violentos, ya que influye al control de sus impulsos. Así mismo, según las diferencias de la dependencia a los videojuegos según los grados en los escolares, se aprecia los resultados de la prueba de Kruskal Wallis, donde se compararon la variable según los grados en los escolares, se observaron que no existen diferencias significativas. Por su parte, el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado -Hideyo Noguchi (2014) indicaron que 297 pacientes acudieron con motivo de adicción a los videojuegos o internet, señalando mayor porcentaje por adolescentes, de las edades de 13 a 17 años, que cursan los grados de tercero, cuarto y quinto año de secundaria, con altos niveles en los hombres.

En el quinto objetivo específico, se determinó que no existen diferencias significativas de la variable de impulsividad según sexo obteniendo un valor de significancia $p= 0.080$, así mismo, en los hombres obtuvo un rango de 222.31, similar a las mujeres con un valor de 200.81. Sin embargo, se muestra leve diferencia en los hombres que son más propensos a tener poco control de impulsos. Del mismo modo, Graza (2013) menciona que los hombres son más propensos a la violencia que mujeres y que actúan frecuentemente en forma impulsiva. También se realizó las diferencias de impulsividad por grados, que se aprecia que no existen diferencias significativas, sin embargo, hay un notorio porcentaje en el quinto grado. Wölfling y Müller (2009) señala que por lo general los adolescentes que pasan por una etapa, donde se dificulta controlar sus emociones, y por la toma de decisiones inadecuadas y no planeada. Con lo anterior expuesto del bajo control de impulsos en los adolescentes, en la teoría de impulsividad de Barratt, menciona que el desarrollo y el ambiente social, está relacionado con la impulsividad, que el adolescente aprendió de su entorno familiar a reaccionar (Stanford, Mathias, Dougherty, Lake, Anderson y Patton, 2009).

La dependencia a los videojuegos en la actualidad está aumentando los porcentajes de usuarios adolescentes que no tienen un control de jugar y el distrito de Comas no es ajeno a esta problemática, ya con los resultados demostrados se encuentra niveles altos de dependencia a los videojuegos, considerando la diferencias en los hombres quienes tiene poco control de sus impulsos.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: existe relación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones del distrito de Comas-2019.

SEGUNDA: en cuanto al nivel se obtuvieron que el nivel de predominancia de dependencia a los videojuegos en los hombres tiene un alto porcentaje, a diferencia de las mujeres teniendo un nivel bajo, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de hombres y mujeres, el nivel de predominancia según el grado, se muestra un nivel alto es el 3° grado, a diferencia al 4° grado tiene un nivel medio bajo, similar al 5° grado se obtuvo un nivel bajo.

TERCERA: con respecto a los niveles de impulsividad, como resultados en los hombres un nivel alto, a diferencia de las mujeres que tiene un nivel medio, estos resultados se dieron teniendo en cuenta la cantidad de varones y de mujeres, así mismo, el nivel de impulsividad en el 3° grado es medio, en cuanto al 4° grado se encuentra en un nivel bajo, al igual que el 5° grado tiene un nivel bajo.

CUARTA: existe una correlación directa y significativa entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad, entre las dimensión de abstinencia y las dimensiones de impulsividad, así mismo, existe una correlación directa y significativa entre la dimensión de abuso y tolerancia y las dimensiones de impulsividad, en cuanto la dimensión de problema ocasionado por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad se obtuvo una correlación directa y significativa. Por otro lado, en la dimensión de dificultad en el control y las dimensiones de impulsividad existe una correlación directa y significativa.

QUINTA: existe diferencias significativas ($p < .05$) de dependencia a los videojuegos, donde se obtiene en los hombres un rango mayor con 237.65, así mismo a los niveles de dependencia a los videojuegos según grado de instrucción, no se encontraron diferencias.

SEXTA: por último, se aprecia que no existen diferencias significativas de impulsividad en hombres y mujeres, también se comparó la variable de Impulsividad, según el grado donde también no se evidenciaron diferencias significativas ($p > .05$).

VI. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se brindarán en la investigación estarán acorde a los resultados obtenidos.

1. Se sugiere realizar investigaciones con una población más extensa, con estudiantes de otros distritos para obtener resultados más precisos, que permitan mejor explicación de los resultados encontrados en la investigación.
2. Ejecutar estudios de dependencia a los videojuegos e impulsividad en función a las variables sociodemográficas, para obtener diferentes resultados de cómo evoluciona la característica en adolescentes.
3. Se recomienda ejecutar escuelas de padres en los centros educativos con el objetivo de concientizar a los padres sobre la importancia del control de los videojuegos de sus hijos, así mismas informales sobre el nivel de dependencia a los videojuegos que presentan.
4. En cuanto a los centros educativos deberían de contar con un psicólogo, el cual brinde charlas psicoeducativas a los estudiantes sobre el control de los videojuegos y las consecuencias que puede afectar su vida, por otro lado, sesiones individuales ante las dificultades que puedan presentar en el ámbito familiar y social.

REFERENCIAS

- ADESE. (2012) *Balance económico de la industria del videojuego*. Recuperado de. <http://www.informeticplus.com/balance-economico-de-la-industria-del-videojuego-2012-ades>
- Alave, M. y Pampa, Y. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. (Tesis de Licenciatura). Universidad. Universidad Peruana Unión. Recuperado de. http://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aldave, S., López, M. y Valera, S. (2014). Características y necesidades de las personas en situación de dependencia. Ed. Ediciones Paraninfo, SA. Madrid. Recuperado de. <https://www.iberlibro.com/caracteristicas-necesidades-personas-situacion-dependencia-montserrat/13145604227/bd>
- Alonso, C., y Romero, E. (2017). *El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. Personalidad y problemas de conducta asociados*. Revista de Actas Esp Psiquiatría. Recuperado de. <https://www.actaspsiquiatria.es/repositorio/19/106/ESP/19-106-ESP-62-70-502038.pdf>
- Amaneiros, M. y Ricoy, C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. Revista de estudios e investigación en psicología y educación. 13, (s.p.). Recuperado de: revistas.udc.es/index.php/reipe/article/download/451/pdf_379
- Ander, E. (2015). *Diccionario de Psicología*. Ed: Brujas. (2ª, Ed) Argentina.
- Andrade, M., y Rivas, D. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Cuenca. Recuperado de. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf>
- Andrés Ramírez-Granizo, I., Zurita Ortega, F., Sánchez-Zafra, M., & Chacón Cuberos, R. (2019). *Análisis del clima motivacional hacia el deporte y el uso problemático de videojuegos en escolares de Granada*. Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación, (35), 255–260. Retrieved from

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=133777830&lang=es&site=ehost-live>

Asociación Americana de Psicología. (2008) DSM-IV. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masoon.

Asociación Médica Mundial. (2013). Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. Recuperado de <http://www.isciii.es/ISCIII/es/contenidos/fd-investigacion/fd-evaluacion/fdevaluacion-etica-investigacion/Declaracion-Helsinki-2013-Esp.pdf>

Batlle, S. (2012) Trastorno del control de impulsos. Recuperado de <http://tdcdli.blogspot.com/search/label/Autores>

Bernal, C. (2010). Metodología de la Investigación, administración, economía, humanidades y ciencias sociales. (3.a ed.). Colombia: Prentice Hall.

Bronfembrenner, U. (1987). *Ecología del Desarrollo Humano*. Barcelona, España: Paidós

Chacon-Cuberos, R., Espejo-Garces, T., Martinez-Martinez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sanchez, M., & Ruiz, G. R.-R. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, (4), 1011. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>

Celma, J. Y Abella, F. (2012) *Neuropsicología de la impulsividad*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=NjFvdifrAGUC&pg=PA69&dq=impulsividad&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj72ZfakpneAhWK1FkKHRaEANwQ6AEILTAB#v=onepage&q=impulsividad&f=false>

Chóliz, M. y Marco, C. (2010). *Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia*. Recuperado de <https://www.um.es/analeps/>

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

- Chu, C. (2017). *Actitudes y Preferencias según la edad, carrera profesional y sexo en estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San marco* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional Mayor de San Mayor.
- Cummings, H., & Vandewater, E. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161(7), 684– 689. Recuperado de: <https://doi.org/10.1001/archpedi.161.7.684>
- Dickman, S. (2000). Impulsivity, arousal and attention. *Personality and Individual Differences*, 28, 563-581. Recuperado de <http://isiarticles.com/bundles/Article/pre/pdf/33432.pdf>
- Farfán, L. Y Muñoz, E. (2016). Dependencia a Videojuegos en estudiantes del vii ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo. Recuperado de. http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/usat/1146/1/TL_FarfanChambergLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf
- Feist, J. y Feist, G. (2007). *Teorías de la personalidad*. Ed: Cejudo José. (6ª, Ed) Madrid.
- Ferguson, C., Rueda, S., Cruz, A., Ferguson, Fritz, S. y Smith, S. (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35 (3), 311 – 332. Recuperado de http://www15.uta.fi/arkisto/aktk/projects/sta/Ferguson_2008_Violent-VideoGames-and-Aggression.pdf
- Gannon, T. A., Ward, T., Beech, A. R. & Fisher, D. (2007). *Aggressive offenders' cognition*. New York: Wiley. Recuperado de <https://www.wiley.com/en-us/Aggressive+Offenders%27+Cognition%3A+Theory%2C+Research%2C+and+Practice-p-9780470034026>
- Graza, S. (2013) *Relación entre funcionalidad familiar y nivel de violencia escolar en los adolescentes* (Tesis de licenciatura). Recuperado de http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/3507/Graza_es.pdf?sequence=4

- Hernández, R. (2014). Metodología de la investigación. (6ªed.). México: Mc Graw Hill Education.
- Holtz, P. y Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34, 49-58.
- Howard, C. (1998) Diccionario de Psicología. Ed: Fondo de cultura académica. México
- INEI. (2017) Agencia peruana de Noticias. Andina. Recuperado de <https://andina.pe/agencia/noticia-inei-47-peruanos-entre-6-y-17-anos-accedio-a-internet-a-traves-su-celular-670341.aspx>
- INEI. (2014) Una mirada en Lima Metropolitana. Recuperado de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1168/libro.pdf INEI 2014
- Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado -Hideyo Noguchi. (2014) *Expertos en Salud Mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*. Recuperado de <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). Investigación del comportamiento. Métodos de Investigación en las ciencias sociales. México: McGraw-Hill.
- Labrador, F., Requesens, A. y Helguera, M. (2010) Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos. Ed: Fundación Gaudium. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>
- Lloret Irles, D., & Morell Gomis, R. (2015). Impulsiveness and Video Game Addiction. *Health & Addictions / Salud y Drogas*, 16(1), 33–40. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=112740425&lang=es&site=ehost-live>
- Levis, D. (2002). Videojuegos: *Cambios y permanencias*. *Comunicación y pedagogía*, 184, 65-69.

- Lorenz, K. (1971) *Evolución y modificación de la conducta*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Ida9ru6xOM8C&printsec=frontcover&dq=evoluci%C3%B3n+y+modificacion+de+la+conducta+lorenz&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwixhL3HtKLeAhVIg5AKHVuCBOMQ6AEIKDAA#v=onepage&q=evoluci%C3%B3n%20y%20modificacion%20de%20la%20conducta%20lorenz&f=false>
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. (Tesis doctoral). Universidad de Valencia. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/186560601/Tesis-DoctoralPrevencion-Adiccion-Videojuegos-Marco>
- Mingote, C. y Requena, M. (2013) *El malestar de los jóvenes: Contextos, raíces y experiencias*. Ed. Ediciones Díaz de Santos, S. A. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=PmYfHk6ps4MC&pg=PA195&dq=impulsividad&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiBmejxxofeAhUCFJAKHZ2iD7QQ6AEINzAD#v=onepage&q=impulsividad&f=false>
- Ministerio de Educación. (2017). *Escolares han sufrido de violencia física y psicológica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>
- MINSA. (2012) *Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años*. Recuperado de <https://peru21.pe/lima/minsa-adiccion-videojuegos-inicia-7-anos-143319>
- Morales, C. (2014). *Impulsividad y agresividad en los estudiantes*. Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/688.pdf
- Murueta, M. y Orozco, M. (2015) *Psicología de la violencia Tomo II: Causas, prevención y afrontamiento*. Ed. El manual moderno. (2ª, Ed.). México
- Newzoo. (2015). Retrieved December 21, 2017, from <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-89-in-2015/>
- OMS. (2017). *Trastorno por videojuegos como un problema mental*. Recuperado de <https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>

- OMS. (2018). Adolescentes: riesgos para la salud y soluciones. Recuperado de <http://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescents-health-risks-and-solutions>
- Oroval, E. (2015). Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Jaume de España. Recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1
- Osorio, R. (2013). Impulsividad y agresividad en adolescentes. Ed. Díaz de Santos. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=ocazinjpw_QC&pg=PA195&dq=impulsividad&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiBmejxxofeAhUCFJAKHZ2iD7QQ6AEIMjAC#v=onepage&q=impulsividad&f=false
- Pérez, K. y Prado, A. (2014). Uso de Videojuegos y Conductas Agresivas en escolares del colegio Santa maría, sector Jerusalén, distrito la Esperanza, Trujillo. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada Antenor Orrego – UPAO. Recuperado de <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1673>
- Rodríguez, F. (2010). Metodología de la investigación. Colombia: Editorial, AD-ministe.
- Salazar, V. (2014). Influencia de los Videojuegos violentos y Prosociales en la Conducta de ayuda. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica del Perú. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6271/SALAZAR_ORE_VICTOR_VIDEOJUEGOS_VIOLENTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salkind, N. (1999). *Métodos de investigación*. México: Prentice Hall.
- Sherry, J. (2001). The effect of violent video games on aggression: A meta-analysis, Human Communication Research. Recuperado de: <https://psycnet.apa.org/record/2001-01887-004>
- Stanford, M., Mathias, C., Dougherty, D., Lake, S., Anderson, N. y Patton, J. (2009). Fifty years of the Barratt Impulsiveness Scale: An update and review.
- Tamayo, Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica. México: Editorial Limusa.

- Tejeiro, S. y Pelegrina, R. (2008) *La psicología de los videojuegos un modelo de investigación*. Ed: Aljibe. Málaga
- Uriarte, V. (2013). Funciones cerebrales y psicopatología. Ed. Alfil, S. A. de C. V.
Recuperado de: <http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=GVRL&u=univcv&id=GALE|CX2477000015&v=2.1&it=r&sid=GVRL&asid=a4b76920>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. *Avances en psicología* 18(1). Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/s0Q6wEIITAB#v=onepage&q= analisis%20exploratorio%20de%20datos&f=false>
- Vara, R. (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de villa María del triunfo. (Tesis de licenciatura). Universidad autónoma del Perú. Recuperado de: <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>
- Wölfling, K. y Müller, K. W. (2009). Computerspielsucht. En D.Batthyány y A. Pritz (Eds.), *Rausch ohne Drogen.Substanzgebundene Süchte* (pp. 291-308). New York: Springer

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TITULO: Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. Autor: Reyes Yauri Lesly Vannesa										
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 y la impulsividad en escolares del 3ero al 5to de secundaria de dos instituciones pública del distrito de Comas 2019?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos Instituciones públicas del distrito de Comas ,2019. Objetivos específicos O ¹ . Describir los niveles de dependencia a los Videojuegos según sexo y grado en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos Instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. O ² . Describir los niveles de Impulsividad según sexo y grado en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos Instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. O ³ . Determinar la relación entre las dimensiones de dependencia a los	HIPOTESIS GENERAL Existe correlación directa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad de los escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito del Comas, 2019. Hipótesis Específicas: H1: Existe relación directa y significativa entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. H2: Existe diferencias significativas de la dependencia a los videojuegos según el grado y género en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019. H3: Existe diferencia significativa de la impulsividad según el grado y género en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019.	Dimensiones	Instrumento	Niveles de rango					
			Abstinencia	Test de Dependencia a los Videojuegos Autores: Chóliz y Marco (2010)	Sin dependencia Leve Moderada Grave	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control		
			Variable 2: impulsiva			Dimensiones			Instrumento	Niveles de rango
			Impulsividad Cognitiva			La Escala BIS-11 (Barratt Impulsiveness Scale) o Escala de Impulsividad de Barratt.			Impulsividad cognitiva	Impulsividad Motora
Impulsividad no planeada	impulsividad no planeada									

	<p>videojuegos y las dimensiones de impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos Instituciones públicas del distrito de Comas, 2019.</p> <p>O⁴. Identificar diferencias de la Dependencia a los videojuegos según sexo y grado en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos Instituciones públicas del distrito de Comas, 2019.</p> <p>O⁵. Identificar diferencias de la Impulsividad según sexo y grado en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos Instituciones públicas del distrito de Comas, 2019.</p>				
<p>Tipo y diseño de investigación</p>	<p>Población y Muestra</p>				
<p>Tipo: Básica. Diseño: No experimental- de corte trasversal Nivel: Descriptivo - Correlacional.</p>	<p>Población: La población estará conformada por estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, siendo una población en total de 891 estudiantes.</p> <p>Muestra La muestra está conformada por una pequeña parte de la población que ha sido seleccionada, donde servirá para obtener datos importantes. En la muestra estará conformada por 427 estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria entre 13 y 16 años de edad, en el distrito de Comas.</p> <p>Tipo de Muestreo: Tipo no Probabilístico intencional, porque no todos los estudiantes tienen la misma probabilidad de ser seleccionados</p>				

Anexo 2: Operacionalización de la variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	El Manual Diagnóstico de los Trastornos Mentales describe a la dependencia como un “Patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control”	Consiste en el uso excesivo de los videojuegos, interfiriendo con sus actividades personales y académicas, suele afectar, más en adolescentes y niños	Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad en el control	(3,4,6,7,10,11,13,14,21,25) (1,5,8,9,12) (16,17,19,23) (2,15,18,20,22,24)	Ordinal

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Impulsividad	Para la Asociación Americana de Psiquiatría los trastornos del control de los impulsos se caracterizan por la incapacidad para resistir impulsos, deseos o tentaciones de cometer un acto que resultará dañino para la propia persona o para los demás.	La impulsividad o conducta de defensa que evita el que la persona se pare a reflexionar sobre los aspectos y motivaciones de su comportamiento y emociones.	Impulsividad Cognitiva Impulsividad Motora Impulsividad no planeada	(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)	Ordinal

Anexo 3: Instrumento de evaluación

Test de dependencia a videojuegos (TDV)

Autores: Choliz y Marco (2010)

Nombre:

Grado y sección:

Edad:

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

Toma como referencia la siguiente escala:

Totalmente en Desacuerdo (0)	En desacuerdo (1)	Neutral (2)	De acuerdo (3)	Totalmente de acuerdo (4)
---------------------------------	----------------------	----------------	-------------------	------------------------------

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

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

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

Test de Impulsividad de Barratt (BIS-11)

Autor: Barratt, (2001)

Nombre:

Grado y sección:

edad:

Instrucciones: Las personas son. Diferentes en cuanto a la forma en que se comportan y piensan en y distintas situaciones. Está es una 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.

		Raram ente o nunca (0)	Ocasio nal- mente (1)	A menudo (3)	Siempre o casi siempre (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	Actúo 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 cuando 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.				

CUESTIONARIO DE TAMIZAJE

Autora: Reyes Yauri Lesly (2019)

- Apellidos y nombre:
- Edad: Grado y sección
- Institución educativa:

➤ Responde las siguientes preguntas.

1. Con que frecuencia juegas con videojuegos.
 - Todos los días
 - Cinco o seis días a la semana
 - Tres o cuatro días a la semana
 - Casi nunca

2. ¿Qué tipo de videojuegos usas? (puedes marcar una o más alternativas)
 - Acción
 - Estrategias
 - Carreras
 - Aventuras
 - Deporte
 - Simulación
 - Educativas

3. Cuanto tiempo al día juegas a los videojuegos.
 - Menos de 2 horas al día
 - De 2 a 4 horas al día
 - De 4 a 6 horas al día
 - Más de 6 horas al día

4. ¿Dónde juegas?
 - Mi casa
 - Casa de un amigo
 - Casa de un familiar
 - Cabina de un internet

5. ¿Con quién juegas?
 - Solo
 - Con hermanos
 - Con amigos
 - Otros

6. ¿Con quién vives?
 - ||gPapa, mamá y herm
 - anos
 - Solo Papá
 - Solo con hermanos
 - Solo
 - Otros

Anexo 4: Carta de presentación de la escuela



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Los Olivos, 10 de abril de 2019

CARTA INV. N° 0061 - 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra (ita).
Silvia Patricia Aguilar Alvarado
Directora
I.E N°2085 SAN AGUSTÍN
Jr. Pumacahua Cdra 3 s/n - Comas



Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. REYES YAURI, LESLY VANNESA estudiante de la carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando una aplicación de una prueba psicológica para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

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

Atentamente,




Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

MSG/ALF
Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Los Olivos, 10 de abril de 2019

CARTA INV. N° 0060 - 2019/EP/PSI. UCV LIMA-LN

Sra (ita).
Norma Geovana Barragán Gutiérrez
Directora
I.E N°2040 REPÚBLICA DE CUBA
Av. Túpac Amaru s/n - Comas



Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitar autorización para la Srta. **REYES YAURI, LESLY VANNESA** estudiante de la carrera de Psicología, quien desea realizar su trabajo de investigación realizando una aplicación de una prueba psicológica para fines de su Licenciatura, agradecemos por antelación le brinde las facilidades del caso, en la entidad que está bajo su dirección.

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

Atentamente,



Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

MSG/ALF
Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Anexo 5: Carta de autorización



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2085

“SAN AGUSTÍN”

“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

Comas, 09 de Mayo del 2019

Mgr.

Melisa Sevillano Gamboa

Coordinadora Académica de la escuela Profesional de Psicología

Universidad Cesar Vallejo

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez autorizar para que la Srta. **REYES YAURI, LESLY VANNESA**, estudiante de psicología realice su investigación aplicando una prueba en nuestra institución educativa.

Agradezco su consideración

Atentamente,





Silvia Patricia Aguilar Alvarado

Directora

I. E. 2085 SAN AGUSTÍN

Comas



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2040
“REPÚBLICA DE CUBA”
“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

Comas, 09 de Mayo del 2019

Mgr.

Melisa Sevillano Gamboa

Coordinadora Académica de la escuela Profesional de Psicología

Universidad Cesar Vallejo

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez autorizar para que la Srta. **REYES YAURI, LESLY VANNESA**, estudiante de psicología realice su investigación aplicando una prueba en nuestra institución educativa.

Agradezco su consideración

Atentamente,



[Handwritten signature]

Norma Geovana Barragán Gutiérrez

Directora

I. E. 2040 REPÚBLICA DE CUBA

Comas

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

6.1. Carta de solicitud de la prueba dependencia a los videojuegos.



CARTA N° 016 - 2019/EP/PSI.UCV LIMA NORTE-LN

Los Olivos, 22 de abril de 2019

Autor:

- Mariano Cholz
- Clara Marco

Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle a la Srta. **REYES YAURI, LESLY VANNESA**, con DNI: 76573079 estudiante del último año de la Escuela de Psicología de nuestra casa de estudios; con código de matrícula 7000800359, quien realizará su trabajo de investigación para optar el título de licenciada en Psicología titulado: **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOSJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ESCOLARES DEL 3ERO AL 5TO DE SECUNDARIA DE DOS INSTITUCIONES PÚBLICAS DEL DISTRITO DE COMAS, 2019”**, este trabajo de investigación tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno, donde se examinará Test de Dependencia a los Videojuegos, 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



Mgtr. Melisa Sevillano Gamboa
Coordinadora Académica de la
Escuela Profesional de Psicología
Filial Lima Campus Lima Norte

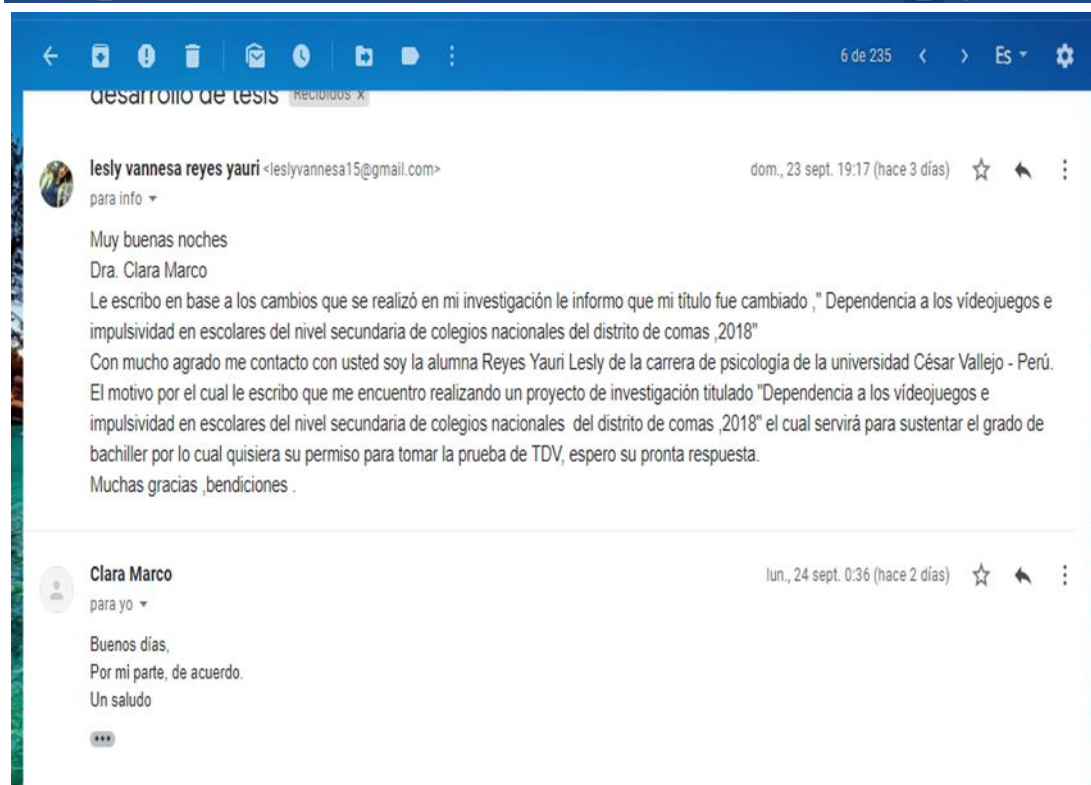
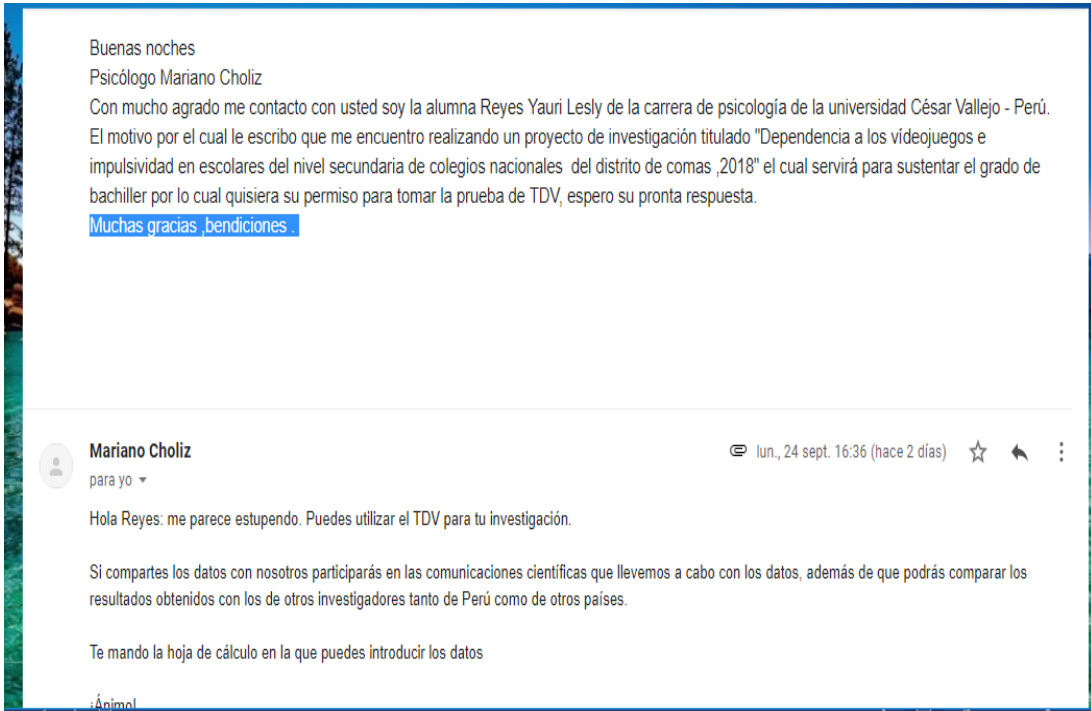
Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo 7: Autorización de uso del instrumentó

7.1. Autorización de la prueba de dependencia a los videojuegos



7.2: Autorización de la prueba de impulsividad de Barratt



Revista Chilena de Neuropsiquiatría
ISSN: 0034-7388
directorio@sonepsyn.cl
Sociedad de Neurología, Psiquiatría y
Neurocirugía de Chile
Chile

Salvo G., Lilian; Castro S., Andrea
Confiabilidad y validez de la escala de impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes
Revista Chilena de Neuropsiquiatría, vol. 51, núm. 4, diciembre-, 2013, pp. 245-254
Sociedad de Neurología, Psiquiatría y Neurocirugía de Chile
Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331530949003>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento informado

Estimado:

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Lesly Vannesa Reyes Yauri**, interno de psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019**; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: **Test de dependencia a los videojuegos y el Test de impulsividad**. De aceptar participar en la investigación, afirmó haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración

Atte. Lesly Vannesa Reyes Yauri
ESTUDIANTE DE LA EP DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo _____ con número de DNI:..... Acepto participar en la investigación **Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro a 5to de nivel de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas 2019**, de la señorita Lesly Vannesa Reyes Yauri.

Día:... /... /...

Firma

Anexo 9: Certificado de validez de contenido

Anexo 9.1: Tabla de V de Aiken – Alfa de piloto

Tabla 11

Validez de contenido del test de dependencia a los videojuegos (DTV) según el Coeficiente V. de Aiken

ITEM	TA	JUECES					AIKEN (V)
		J1	J2	J3	J4	J5	
1	5	1	1	1	1	1	1.00
2	5	1	1	1	1	1	1.00
3	5	1	1	1	1	1	1.00
4	5	1	1	1	1	1	1.00
5	5	1	1	1	1	1	1.00
6	5	1	1	1	1	1	1.00
7	5	1	1	1	1	1	1.00
8	5	1	1	1	1	1	1.00
9	5	1	1	1	1	1	1.00
10	5	1	1	1	1	1	1.00
11	5	1	1	1	1	1	1.00
12	5	1	1	1	1	1	1.00
13	5	1	1	1	1	1	1.00
14	5	1	1	1	1	1	1.00
15	5	1	1	1	1	1	1.00
16	5	1	1	1	1	1	1.00
17	5	1	1	1	1	1	1.00
18	5	1	1	1	1	1	1.00
19	5	1	1	1	1	1	1.00
20	5	1	1	1	1	1	1.00
21	5	1	1	1	1	1	1.00
22	5	1	1	1	1	1	1.00
23	5	1	1	1	1	1	1.00
24	5	1	1	1	1	1	1.00
25	5	1	1	1	1	1	1.00

Se observan los resultados de la V de Aiken en el test de dependencia a los videojuegos. Los valores alcanzados muestran que todos los ítems se quedaron.

Tabla 12

Validez de contenido de la escala impulsividad de Barratt, según el Coeficiente V. de Aiken

ITEM	TA	JUECES					AIKEN (V)
		J1	J2	J3	J4	J5	
1	5	1	1	1	1	1	1.00
2	5	1	1	1	1	1	1.00
3	5	1	1	1	1	1	1.00
4	5	1	1	1	1	1	1.00
5	5	1	1	1	1	1	1.00
6	5	1	1	1	1	1	1.00
7	5	1	1	1	1	1	1.00
8	5	1	1	1	1	1	1.00
9	5	1	1	1	1	1	1.00
10	5	1	1	1	1	1	1.00
11	5	1	1	1	1	1	1.00
12	5	1	1	1	1	1	1.00
13	5	1	1	1	1	1	1.00
14	5	1	1	1	1	1	1.00
15	5	1	1	1	1	1	1.00
16	5	1	1	1	1	1	1.00
17	5	1	1	1	1	1	1.00
18	5	1	1	1	1	1	1.00
19	5	1	1	1	1	1	1.00
20	5	1	1	1	1	1	1.00
21	5	1	1	1	1	1	1.00
22	5	1	1	1	1	1	1.00
23	5	1	1	1	1	1	1.00
24	5	1	1	1	1	1	1.00
25	5	1	1	1	1	1	1.00
26	5	1	1	1	1	1	1.00
27	5	1	1	1	1	1	1.00
28	5	1	1	1	1	1	1.00
29	5	1	1	1	1	1	1.00
30	5	1	1	1	1	1	1.00

Se observan los resultados de la V de Aiken de la escala de impulsividad. Los valores obtenidos muestran que todos los ítems se quedaron.

Anexo 10: Resultados del piloto

10.1. Prueba piloto de dependencia a los videojuegos

Tabla 13

Análisis de confiabilidad según el alfa de Cronbach del test de dependencia a los videojuegos.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,922	25

Se analizó la confiabilidad por consistencia interna se obtuvo a través del Coeficiente de Alfa de Cronbach, indicando resultados para la escala total (alfa= 0,922) de confiabilidad.

Tabla 14

Análisis de confiabilidad por dimensiones de la prueba de dependencia a los videojuegos.

Dimensiones	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Abstinencia	0,759	11
Abuso y Tolerancia	0,794	6
Problemas Ocasionados por los videojuegos	0,808	5
Dificultad en el Control	0,738	7

Se analizó la confiabilidad a través del coeficiente de alfa de Cronbach, como resultado se obtuvo para la dimensión de abstinencia (0.759), abuso y tolerancia (0.794), problemas ocasionados por los videojuegos (0.808) y dificultad en el control (0.738).

10.2. Prueba de impulsividad

Tabla 15

Confiabilidad del instrumento de impulsividad, según el coeficiente de alfa de Cronbach.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,777	30

Por otro lado, se obtuvo la confiabilidad por consistencia interna se obtuvo a través del Coeficiente de Alfa de Cronbach, indicando un nivel muy alto en la variable de impulsividad (0,777) de confiabilidad.

Tabla 16

Análisis de confiabilidad de las dimensiones de la variable de impulsividad.

Dimensiones	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Impulsividad Cognitiva	0,707	9
Impulsividad Motora	0,665	11
Impulsividad No planeada	0,710	13

Se analizó la confiabilidad a través del coeficiente de alfa de Cronbach, como resultado se obtuvo para la dimensión de impulsividad cognitiva (0,707), impulsividad motora (0,665) e impulsividad no planeada (0,710).

Anexo 11: Escaneo de los criterios de jueces

1.1. Criterios de jueces de dependencia a los videojuegos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO. DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador (Dr./ Mg): Castro G. A. E. L. O., Julio Cesar

DNI: 08031766

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	USGV	Psicología	1981
02	UNFV	Organizacional	2011

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	-	Lima	2017	Docente - Asesor
02	UCSUR	-	Lima	2016	Docente - Asesor
03	USGV	Administrativo	Lima	1990	Docente - Asesor - Coordinador

[Firma]
Dr. Julio Cesar Castro Garcia
PSICOLOGO
C.P.P. 2283

20 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO. DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador (Dr./ Mg): Miriam Pacheco Salinas

DNI: 25527578

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional "Federico Villarreal"	Egresada de carrera "Salud Pública"	2004 - 2006
02	Colegio Psicólogos del Perú Universidad Particular "Alfonso Torres" "Alfonso Torres"	Psicología "Clínica y de la Salud" Temas de Actualización	2007 2015 - Actualidad

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Sergio B. Bourdieu	Psicóloga Clínica	Cuzco	1988 - Actualidad	Psicóloga
02					
03					

[Firma]
MINISTERIO DE SALUD
HOSPITAL SERGIO B. BOURDIEU
PERSONAL DE SALUD PERSONAL
s. Miriam M. Pacheco Salinas
C.P.P. N° 1965

15 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO... DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dr./ Mg): BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO


DNI: 07068974

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad de San Martín de Porres	Licenciado - Register en Psicología	1981 - 1994 / 2000 - 2002
02	Universidad César Vallejo	Doctor en Psicología	2013 - 2017

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	DIRBIE DIVEDU PNP	Psicólogo	LIMA	1987 - 2018	Psicólogo Educativo
02	Universidad César Vallejo	Docente universitario	LIMA	2010 - 2019	Asesor Metodológico
03					


 Luis Alberto Barboza Zelada
 Doctor en Psicología
 C.Ps.P. 3516

15 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO... DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dr./ Mg): MORF ZUBIATE ZONFA EMPERATRIZ

DNI: 09512967

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional Federico Villarreal	Terapia Cognitivo Conductual	2016 - 2018
02			

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital "Sergio Bernales"	Psicólogo	Comas - Lima	1998 - Actualidad	Psicólogo Clínico (Atención a Pacientes)
02					
03					

MINISTERIO DE SALUD
 INSTITUTO DE SALUD
 HOSPITAL SERGIO BERNALES
 PS. ZONIA E. MORI ZUBIATE
 CPP N° 6287

31 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO... DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Dr. Mg. Quispe Villegas Delia

DNI: 09169587

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Psicología Clínica	2007
02			

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Sergio Bernalos	psicólogo	Comas	2018	Psicología Clínica
02					
03					


 MINISTERIO DE SALUD
 HOSPITAL SERGIO E. BERNALES
 Personas que atendemos personas
 Ps. DELIA QUISPE VILLEGAS
 C.Ps.P. N° 43060

31 de Mayo del 2019

11.2. Criterios de jueces de Impulsividad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO..... IMPULSIVIDAD.....

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr / Mg: Castro Garcia, Julio Cesar

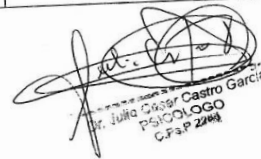
DNI: 08031366

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UIBV	Psicología	1987
02	UNFV	ORGANIZACIONAL	2011

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	-	LIMA	2017	Docente - Asesor
02	UCSUR	-	LIMA	2016	Docente - Asesor
03	UIBV	ADMINISTRATIVO	LIMA	1990	Docente - Asesor


 Dr. Julio Cesar Castro Garcia
 PSICOLOGO
 C.F.P. 2494

20 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO..... Impulsividad.....

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr / Mg: Mori Zubiate Zonia Emperatriz

DNI: 09572967

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional Federico Villarreal	Terapia Cognitiva Conductual	2016 - 2018
02			

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital "Sergio Bernales"	Psicólogo	Comas - Lima	1998 - Actualidad	Psicólogo Clínico (Atención pacientes)
02					
03					


 MINISTERIO DE SALUD
 INSTITUCIÓN HOSPITAL "Sergio Bernales"
 PS. ZONIA E. MORI ZUBIATE
 CPP N° 8287

31 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO..... IMPULSIVIDAD

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador (Dr./ Mg): Mirian Pacheco Salinas

DNI: 25527578

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Nacional "Federico Villarreal"	Egresado Maestría "Salud Pública"	2004 - 2006
02	Colegio de Psicólogos del Perú Universidad Particular "Alas Peruanas"	Psicólogo Clínico de la Salud II Terapia Familiar sistémica	2007 2018 - Actualidad

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Hospital Sergio E. Bernales	Psicólogo Clínico	Comas	1988 - Actualidad	Psicóloga
02					
03					

MINISTERIO DE SALUD
HOSPITAL SERGIO E. BERNAL
PERSONAL QUE APRENDEMOS PERSEVERAR
Mts
Mirian M. Pacheco Salinas
C.P.P. N° 1965
15 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO..... IMPULSIVIDAD

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador (Dr./ Mg): BARBOZA ZELADA LUIS ALBERTO

DNI: 07068974

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad de San Martín de Porres	Licenciado - Magister en Psicología	1987 - 1994 / 2000 - 2002
02	Universidad César Vallejo	Doctor en Psicología	2013 - 2017

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	DIRBIE DWEDU PND	Psicólogo	Lima	1987 - 2018	Psicólogo Educativo
02	Universidad César Vallejo	Docente Universitario	Lima	2010 - 2019	Asesor Metodológico
03					

Luis Alberto Barboza Zelada
Luis Alberto Barboza Zelada
Doctor en Psicología
C.P.S.P. 3516

15 de Mayo del 2019

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO..... IMPULSIVIDAD.....

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr./ Mg: Quispe Villegas Delia.....

DNI: 09169587.....

Formación académica del validador:

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Inca Garcilaso de la Vega	Psicología Clínica	2007
02			

Experiencia profesional del validador:

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Sergio Bernales	Psicóloga	Comas	2018	Psicología Clínica
02					
03					


 MINISTERIO DE SALUD
 HOSPITAL SERGIO E. BERNALES
 Personas que atendemos personas

 Ps. DELIA QUISPE VILLEGAS
 C.Ps.P. N° 13090

31 de Mayo del 2019

Anexo 12: Acta de aprobación de originalidad

	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
---	--	---

Yo, César Raúl Manrique Tapia, docente de la Facultad de Humanidades y Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor de la tesis titulada "Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019", de la estudiante REYES YAURI LESLY VANNESA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó 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.

Los Olivos, 19 de agosto de 2019



Mg. César Raúl Manrique Tapia

DNI: 09227908

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Anexo 13: Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. At the top, the browser address bar shows the URL: ev.turnitin.com/app/carta/es?ts=1&lang=es&o=1160684935&u=1051270222. The user is identified as Lesly Vanessa Reyes Yauri, with the document status 'carátula corregido'. The document title is 'feedback studio'.

The main content area shows the document cover page for 'UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO'. The document is from the 'FACULTAD DE HUMANIDADES' and 'ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGIA'. The title of the document is 'Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019'. The author is 'Licenciada en Psicología' and 'AUTORA: Reyes Yauri, Lesly Vanessa (ORCID: 0000-0002-9815-1637)'. The author's signature is visible, along with their credentials: 'Mg. Cesar Reuri Wamirique Tapia, Psicólogo Clínico, C. Ps. P. 9892'.

At the bottom of the document, it states 'Página: 1 de 31' and 'Número de palabras: 10251'.

The Turnitin report summary at the top right indicates a similarity score of 13%. The sources of the matches are listed as follows:

Match Number	Source	Similarity Percentage
1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4 %
2	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	2 %
3	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	2 %
4	revistas.autonomia.edu... Fuente de Internet	1 %
5	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	Entregado a Universidad...	1 %

Anexo 14: Autorización de publicación

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 65 de 76
--	--	---

Yo Lesly Vannesa Reyes Yauri, identificado con DNI N° 76573079 egresado de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo, autorizo (x), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado:

“Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019”

en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



FIRMA

DNI:76573079.....

FECHA:27 de SEPTIEMBRE..... del 2019....

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Reyes Yauri, Lesly Vannesa

D.N.I. : 76573079

Domicilio : Av. Trapiche- Hacienda- Comas

Teléfono : Móvil: 961413524

E-mail : leslyvannesa15@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Humanidades

Escuela : Psicología

Carrera : Psicología

Título : Licenciada en Psicología

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Reyes Yauri, Lesly Vannesa

Título de la tesis:

"Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019"

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN
ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha : 27/09/19.....

Anexo 16: Autorización de la versión final del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

CONSTE POR LA PRESENTE, EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL
ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE PSICOLOGÍA

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Reyes Yauri, Lesly Vannesa

INFORME TITULADO:

“Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de
dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019”


PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Psicología

SUSTENTADO EN FECHA: 05/09/19

NOTA O MENCIÓN: 14




Rosario Quiroz, Fernando Joel
DNI: 32990613
CPs.P 29721

*El presente documento tiene como único fin verificar que el informe del trabajo de investigación cumple con los estándares establecidos por el equipo de investigación de la E.P de Psicología. Carece de validez para otro tipo de usos.