



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una
institución educativa del distrito de El Porvenir

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTOR:

Díaz Gil, Sebastián Mariano (ORCID: 0000-0002-0812-0053)

ASESORA:

Dra. Vera Calmet, Velia Graciela (ORCID: 0000-0003-0170-6067)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

TRUJILLO-PERÚ

2021

DEDICATORIA

Dedicado a *mis padres* que son motivadores e impulsadores de que haya emprendido esta aventura en mi amada psicología.

Con mucho amor para *mi novia* quien me alienta, motiva, confía en mí y en todo lo que puedo lograr.

Dedicada a *mis asesoras* por ser parte de este trabajo, guiarme y apoyarme en todo lo necesario.

Dedicada con cariño para *todos los docentes* que me brindaron aprendizaje y por prepararme en el camino para llegar a alcanzar mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

Le doy gracias primero a *Dios*, por darme fuerza cada día para alcanzar mis metas, cumplir mis sueños y no rendirme en el camino.

Les agradezco a *mis padres* por estar presentes siempre, sobre todo cuando necesito de ellos y por apoyarme.

Le doy gracias a *mi novia* por ser mi apoyo y mi inspiración para continuar a pesar de los obstáculos.

Les agradezco a *mis asesoras* por orientarme a lo largo de mi investigación.

Agradezco a la *institución educativa* por darme la disponibilidad de realizar mi investigación con sus estudiantes.

Le doy gracias a *los estudiantes* por contribuir en mi presente estudio de trabajo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN.....	20
VI. CONCLUSIONES.....	23
VII. RECOMENDACIONES	24
REFERENCIAS.....	25
ANEXOS	32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Datos descriptivos de las variables dependencia a los videojuegos e impulsividad.....	18
Tabla 2: Correlaciones entre dependencia a los videojuegos e impulsividad	19
Tabla 3: Operacionalización de variables	32
Tabla 4: Confiabilidad del Test de Dependencia de Videojuegos y la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11).....	34

RESUMEN

El estudio consideró como objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de El Porvenir, en 237 estudiantes de primero a quinto grado de educación secundaria, de ambos sexos y estando entre las edades de 12 a 16 años. Los resultados que obtuvieron indican que existen relaciones triviales e inversas entre la dependencia a los videojuegos con la impulsividad ($r = -0.007$), es decir que la conducta impulsiva o agresiva en adolescentes no está vinculada al empleo excesivo de los videojuegos, asimismo, en la variable dependencia a los videojuegos, la media de las puntuaciones es de 34.27, además, en sus dimensiones, las medias oscilan entre 5.32 y 13.86; mientras que, en impulsividad, la media es de 61.91. Además, se conoció que la impulsividad presentó una relación trivial y directa con la dimensión de abstinencia y obtuvo relaciones triviales e inversas con las dimensiones de abuso y tolerancia, problemas por videojuegos y dificultad en el control, en el cual ninguno de estos correlatos fue significativo estadísticamente.

Palabras clave: Dependencia a los videojuegos, impulsividad, estudiantes.

ABSTRACT

The study considered as a general objective to determine the relationship between dependence on video games and impulsivity in students from an educational institution in the district of “El Porvenir”, in 237 students from first to fifth grade of secondary education, of both sexes and being between the ages of 12 to 16 years. The results obtained indicate that there are trivial and inverse relationships between dependence on video games and impulsivity ($r = -0.007$), that is, impulsive or aggressive behavior in adolescents is not linked to excessive use of video games, likewise, in the variable dependence on video games, the mean of the scores is 34.27, in addition, in its dimensions, the means range between 5.32 and 13.86; while, in impulsivity, the average is 61.91. Also, it was known that impulsivity presented a trivial and direct relationship with the abstinence dimension and obtained trivial and inverse relationships with the dimensions of abuse and tolerance, video game problems and difficulty in control, in which none of these correlates were significant statistically.

Keywords: Dependence on video games, impulsivity, students.

I. INTRODUCCIÓN

Desde hace un tiempo en la sociedad se ha podido notar un gran incremento en las industrias de los videojuegos, llegando a consolidarse cada uno de ellas como potenciales empresas de recreación y comunicación, por lo que también es indiscutible que ha aumentado el número de sus usuarios y a la vez los casos de dependencia a los videojuegos (Marengo *et al.*, 2015). Así mismo, se sabe que la dependencia a los videojuegos puede generar muchas consecuencias de gravedad a futuro en las personas, sobre todo en los adolescentes, que son más cercanos a estos medios de consolas o juegos virtuales, causando de que en ciertas ocasiones se vuelvan impulsivos o agresivos ante la necesidad de querer jugar (Holtz & Appel, 2011).

Según un folleto de la Organización Mundial de la Salud (2019) da a conocer que distintas investigaciones señalan que el trastorno por empleo de videojuegos está entre el 1% y 10% dentro de Europa y Norteamérica. A su vez, detallan que la adicción a los videojuegos ahora será considerada un trastorno en la Clasificación Internacional de Enfermedades, desde el 1 de enero del 2022.

En el anuario 2019 de la Asociación Española de Videojuegos (2019), se puede observar que en España existen 15 millones de jugadores, de los cuales el 58% son varones y 42% mujeres de diferentes edades en su mayoría adolescentes, quienes ocupan 6,7 horas a la semana en los videojuegos. Por lo que esto puede generar preocupación en el área de salud mental, debido a las consecuencias que se tendría al estar frente a una pantalla jugando por tantas horas estando apartado de la realidad, perjudicando su ámbito familiar, educativo y su desarrollo interpersonal, como el intrapersonal, asimismo, advierten sobre que juegos manipulan los menores, ya que ello también es importante estar pendiente (Scott *et al.*, 2014; Van, 2011). Por todo esto, Figueredo (2015) manifiesta que existe un incremento de las conductas impulsivas y agresivas en la sociedad, debido a que en España se ejecutan

hasta 160 arrestos a adolescentes, en la cuales se presenta un comportamiento violento, reflejado en gritar, golpear, minimizar o amenazar a los demás, sobre todo a sus padres, tan solo por el motivo de prohibirles usar sus aparatos electrónicos de distracción. Sin embargo, las industrias de los videojuegos mencionan que estos no influyen en la impulsividad de sus usuarios, en cambio producen un desarrollo positivo en lo neurológico, permitiendo mejorar sus habilidades, conocimientos y capacidades (Fernández, 2016).

Según el Ministerio de Salud (MINSA, 2020) da a conocer que la dependencia a los videojuegos viene en ascenso, debido a que en el año 2019 se alcanzó 3099 atenciones en diversos centros públicos, siendo muchas más que los del 2018, de las cuáles 1051 atenciones fueron a adolescentes de entre 12 a 17 años a causa de dicho problema. A su vez, a través de su director Carlos Bromley comentan que los menores se sumergen en los videojuegos para poder ser parte de un grupo y sentirse de la mejor manera, debido a la falta de carencia afectiva o por ser parte de una familia disfuncional, que genera en ellos baja autoestima. Del mismo modo, Herman *et al.* (2018) resaltan que la impulsividad puede traer como consecuencias: afectar el área emocional, personal y académica de los menores, influyendo en su productividad académica y en la educación de los años iniciales de su desarrollo.

Por otro lado, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018) da a conocer que existe un incremento continuo en la utilización de internet, para ocupaciones de ocio, siendo uno de los más explorados los videojuegos y hay una tendencia a que se mantenga dicho pronóstico, debido a que tienen relevancia dentro de la manera de distraerse de los adolescentes. Así mismo, el Seguro Social de Salud del Perú (2018) da a conocer que la persona al estar pendiente a los videojuegos puede manifestar impulsividad, agresividad o ansiedad, debido a lo que juegan o la prioridad a estos sobre otras actividades.

Bajo lo mencionado anteriormente, se sustenta que todo tipo de dependencia, en este caso lo relacionado a los videojuegos, pueden generar en la persona diversas consecuencias negativas, como por ejemplo un inadecuado control de sus impulsos (Marco & Chóliz, 2017). Así mismo, se manifiesta que la impulsividad puede entonar el progreso de dicha conducta hacia los videojuegos (Lloret & Morell, 2016). Sin embargo, Letona (2012) menciona que el comportamiento agresivo o impulsivo en adolescentes no está relacionado a la utilización excesiva de los videojuegos, sino más bien lo que puede ocasionar estas conductas es el componente social, familiar y personal. Por lo que se ve la necesidad de investigar la dependencia a los videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de El Porvenir.

En este estudio se busca llegar a responder la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de El Porvenir?

La justificación de esta indagación, en lo metodológico se da debido a que se buscará determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad. En cuanto a la relevancia social, será un aporte importante para la sociedad, debido al incremento de adolescentes dependientes a los videojuegos e impulsivos en diversos países del mundo incluido el nuestro, por lo que será de utilidad para buscar estrategias que ayuden a disminuir tanto la dependencia a los videojuegos como la impulsividad en adolescentes. Del mismo modo, en lo práctico, permitirá a los psicólogos obtener información adecuada de la dependencia a los videojuegos e impulsividad, para que así puedan realizar de la mejor manera sus talleres, programas y charlas orientados a los adolescentes y padres de familia, buscando prevenir ambas variables. Igualmente, en lo teórico, será relevante, ya que profundizaremos en las teorías que sustentan ambas variables y como estas se relacionan entre sí.

El objetivo general de este estudio es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de El Porvenir. Siendo los objetivos específicos los siguientes: Realizar un análisis descriptivo de las variables dependencia a los videojuegos e impulsividad y finalmente conocer la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y la impulsividad.

La hipótesis general es: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de El Porvenir. Siendo la hipótesis específica, existe relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y la impulsividad.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes al nivel internacional se ha encontrado el estudio de Lloret y Morell (2016) en el cual se llegó a la conclusión de que la impulsividad tiene un vínculo directo con la adicción a los videojuegos tanto en el género femenino como masculino, a su vez sostiene asociación con el tiempo brindado a los videojuegos en días de trabajo. De igual manera, toman a la impulsividad como un elemento a analizar en el progreso de adicción a los videojuegos, por lo que se le tiene en cuenta para aclarar el comportamiento problemático que pueden ocasionar los videojuegos. Estos puntos deben ser analizados ante una intervención preventiva y terapéutica.

A su vez, se encontró el estudio de Oroval (2015) en el cual se concluyó que los estudiantes no presentaron conductas antisociales o agresivas, y que el emplear los videojuegos no influye en ello, menos los tipos de juegos que pueden existir, debiéndose a que los adolescentes del colegio utilizan de manera responsable y adecuada los videojuegos, por lo que se tiene que seguir impulsando que esto se mantenga así.

Mientras que, al nivel nacional, Reyes (2019) pudo concluir que hay relación directa de las variables de impulsividad y dependencia a los videojuegos, así como se encontró relación significativa y directa entre las dimensiones de ambas variables. Se observó que los varones alcanzaron un 47.9% en la variable dependencia a los videojuegos, considerándose a estos como el grupo predominante, ya que las mujeres obtuvieron un porcentaje menor. Además, con respecto a la variable impulsividad, se presentaron desigualdades significativas altas, en donde también los varones obtuvieron los niveles más altos y las mujeres un nivel medio. Se debe mencionar que estos resultados se presentaron tomando en cuenta el número de personas encuestadas.

En la investigación de Faya y Gonzáles (2020) se llegó a concluir que la adicción a los videojuegos y la agresividad se correlacionan moderadamente en

estudiantes varones, debido a que más adicción los alumnos mostrarán más agresividad, asimismo, en la relación de las dimensiones de las variables se encontró que el único que alcanzó un nivel bajo fue la dimensión de hostilidad. Además, se pudo saber que aproximadamente la mitad de quienes participaron alcanzaron un nivel medio de agresividad y que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un nivel moderado en cuanto a la adicción a los videojuegos.

En cuanto al estudio de Ayala (2021) se concluyó que la impulsividad y la adicción a los videojuegos se relacionaron significativamente, mientras que las áreas de cada variable se correlacionaron positivamente y negativamente, y a su vez se hallaron relaciones débiles y muy débiles. Del mismo modo, se pudo apreciar que existieron desigualdades a beneficio de las mujeres relacionado a la variable dependencia a los videojuegos a comparación de los varones.

En este sentido, Remigio (2017) da a conocer que, al tener mayor dependencia hacia los videojuegos, el comportamiento agresivo en la persona también irá en aumento, a su vez puede presentarse a la inversa y aquellos que presenten una conducta violenta o agresiva tendrán una gran predisposición a insertarse en los videojuegos de manera adictiva.

Es necesario para esta investigación, definir el concepto de dependencia, la cual es considerada como la predilección excesiva en torno a una actividad, en el cual puede presentarse o no, una sustancia química. Por lo que se puede explicar como una inclinación patológica que ocasiona dependencia e impide la libertad del individuo, debido a que existe estrechez en su conciencia y se limitan sus gustos o intereses (Milani *et al.*, 2018).

Por otro lado, la dependencia también puede definirse como el despiste del control o falta de manejo sobre alguna conducta que ocasione efectos adversos, provocando que se presente un daño para uno mismo o los que le rodean (Matalí *et al.*, 2015; Olle & Westcott, 2018).

De igual manera, la dependencia a los videojuegos se puede definir como el comportamiento de dedicar un cierto tiempo innecesario o priorizar los videojuegos sobre ocupaciones más relevantes que el individuo debe ejercer, por lo que se deja en segundo plano las amistades, la familia y la pareja, que son tan importantes para el desarrollo del ámbito social y familiar de la persona, perjudicando estas, como lo académico u ocupacional, provocando mayor daño en niños y adolescentes que están en pleno camino del desarrollo de su habilidades cognitivas, emocionales y físicas (Irmak & Erdoğan, 2016; Saquib *et al.*, 2017; Rajab *et al.*, 2020).

Por otro lado, Chóliz y Marco (2011) mencionan que, dentro de la dependencia a los videojuegos, existen cuatro criterios a seguir, las cuáles son los presentados a continuación:

La abstinencia, el cual es la inquietud emocional ocasionada en un individuo cuando ve interrumpido el periodo del juego y/o no posee cierta relación con estos.

Abuso y tolerancia, se presenta cuando el individuo ve la necesidad de incrementar el periodo de juego, es decir, no le alcanza con la duración invertida en el juego con el que cuenta, debido a que desea percibir placer entreteniéndose más que lo procurado al inicio.

Los problemas ocasionados por los videojuegos, son aquellos que podrían ocasionar cierta dependencia, debido a la demasiada utilización de tiempo en ocupaciones que tienen relación con los videojuegos que interfieren en la ejecución de ocupaciones habituales, lo cual puede suscitar dificultades intrapsíquicas, interpersonales y en diferentes ocupaciones (profesionales, académicas, sociales, de pasatiempo u otra), asimismo, en la situación que se manipule con irresponsabilidad los videojuegos, esto puede provocar la necesidad de invertir cierto tiempo o dinero, produciendo que la persona se

vuelva irritable y agresiva, hasta incluso esto puede fomentar un comportamiento delictivo, llegando a robar dinero a personas cercanas a este, como a sus padres por tan solo adquirir accesorios que ofrecen los videojuegos.

La dificultad de control, se refiere a la tendencia de repetir de manera consecutiva ciertas pautas en los que se ve involucrado los videojuegos, hasta incluso de obtener de modo apresurado la recuperación de ciertas pautas más extremas después de un lapso de abstención o de dominio, por lo que esto se manifiesta cuando un individuo reconoce que cierta ocupación trae consigo efectos negativos, o sea desea dejar de lado los videojuegos, pero en cierta forma no es capaz de dominarse ante ello.

Como modelo teórico para la dependencia a los videojuegos, se puede tomar en cuenta la teoría del aprendizaje psicosocial de Bandura, en la cual buscan explicar que toda persona tiene la disposición para tomar el manejo de su vida, por lo que cada uno es productor y producto de los componentes sociales, entonces uno maneja sus conductas a través del factor social interno (la observación, apreciación y la manera de reaccionar) y factor externo (ámbito social y físico). De la misma manera, esta teoría da a conocer la consecuencia negativa que ofrecen los videojuegos hacia los individuos que los utilizan, dando a entender que mediante estos se pueden llegar a aprender ciertas respuestas, que en mayoría son de impulsividad y agresividad, las cuáles se pueden expresar en diversas circunstancias. Además, refieren que es más sencillo que un individuo se instruya por la observación, debido a que para ellos este presenta un proceso (atender, representar, actuar y motivar) y la persona evita el castigo o la carencia de refuerzo (Feist & Feist, 2008).

De la misma manera, se encuentra una teoría de este tipo de dependencia explicado a través de la bioquímica, en el cual se da a conocer que los videojuegos en la capacidad de ser del gusto de un individuo, debido a lo entretenido, fascinante y retador, también puede llegar a utilizarse con la

finalidad de cubrirse una necesidad, lo cual esto puede alcanzar a estimular ciertos sistemas, por ejemplo el homeostático el cual se activa en la situación de compensar una necesidad, siendo en esta ocasión el estrés o la desgracia, también otro sistema es el hedónico, el cual envía el efecto de sentir placer a través de dopamina, ya que los videojuegos llegan a reforzar artificialmente, y finalmente se tiene la tensión o el castigo regularizado mediante la amígdala, ya que esta se encarga de prevenir las consecuencias perjudiciales para el organismo de un individuo, las cuáles son fomentadas en las ansias de utilizar videojuegos, llegando a ser estos un modo de escapar de la realidad y siendo un estímulo satisfactorio y placentero (Ledo *et al.*, 2016).

La impulsividad se puede definir como una tendencia a reaccionar inmediatamente y sin planificar a estímulos, en el cual no se toma importancia los efectos negativos que pueden proceder de cualquier individuo para uno mismo o hacia los demás (Pechorro *et al.*, 2018; Riaño-Hernández *et al.*, 2015).

Para Gil-Olarte *et al.* (2017) la impulsividad cuenta con tres dimensiones, las cuáles son las siguientes: Impulsividad cognitiva, el cual se refiere a la reducción de atención en el trabajo con un juicio rápido y extraño; Impulsividad motora, el cual alude a una contestación rápida frente a estímulos, en la que la persona no se inhibe, ni persevera; Impulsividad no planeada, la cual es la incapacidad de planificar, debido a que el individuo presenta desorganización y poca inclinación hacia los retos mentales.

Como modelo teórico para la impulsividad, se puede tener en cuenta la teoría de impulsividad de Dickman (2000) en la cual se hace mención a que la impulsividad se divide en dos tipos, siendo: La impulsividad funcional, en la que se presenta un proceso rápido y seguro, por lo que lo vinculan con el entusiasmo y con buscar aventuras de riesgo de alto nivel de valentía. Mientras que, por otro lado, se encuentra la impulsividad disfuncional, haciendo referencia a una conducta imprudente, debido a que el individuo es incapaz de tomar decisiones

y no tomarles importancia a las consecuencias por sus actos. En fin, los dos tipos de impulsividad se unen, para formar la impulsividad superior. Así mismo, en esta teoría se menciona que los individuos que presentan nivel alto de impulsividad, se les puede analizar en dos niveles, los cuáles son: Conductual, en el que se nota susceptibilidad mínima a las consecuencias negativas ocasionadas por sus propias acciones; mientras que en lo social, la impulsividad se entiende al comportamiento que se va desarrollando en su medio familiar, en el cual el menor va adquiriendo reacciones que son imprudentes, pero que aportan a conseguir lo que anhelan, sin preocuparse de los efectos que pueden causar a uno mismo o a los demás.

Del mismo modo, se encuentra la teoría de impulsividad de Barratt en la cual se menciona que una persona llega a presentar reacciones de manera rápida, que se realizan sin planificar, ni pensar en las consecuencias que pueden traer, así sean negativas. Además, este tipo de conductas han sido aprendidas en el contexto social y familiar (Barratt *et al.*, 2001).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación que se empleó en el estudio es el básico, debido a que se tuvo como finalidad incrementar el conocimiento, tomándose en cuenta una base para poder investigar (Ato *et al.*, 2013).

En el estudio se ejecutó el diseño no experimental-transversal, debido a que no se dio un manejo de ambas variables, dando a entender que solamente se visualizaron, describieron, relacionaron y se dieron en una sola ocasión. Del mismo modo, la indagación se ha dado de manera descriptiva correlacional, porque se detallaron y explicaron las variables trabajadas, asimismo, se dio a conocer el vínculo que existe entre ambas variables (Hernández *et al.*, 2014).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1:

Dependencia a los videojuegos.

La dependencia a los videojuegos, puede definirse como la falta de dominio ante los videojuegos, el cuál puede perjudicar al individuo, como a su entorno (Chóliz & Marco, 2011).

Se evaluará mediante el test de dependencia de videojuegos-TDV de Chóliz y Marco (2011) en España y adaptada por Salas-Blas *et al.* (2017) en Lima-Perú, la cual presenta 4 dimensiones: Abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25), Abuso y Tolerancia (1,5,8,9,12), Problemas ocasionados por videojuegos (16,17,19,23) y Dificultad en el control (2,15,18,20,22,24).

Así mismo, su escala de medición es ordinal, debido a que es un nivel estadístico, el cual se distingue por su puntuación y por las categorías que presenta (Orlandoni, 2010).

Variable 2:

Impulsividad.

Se le considera a la impulsividad como cierta inclinación que tiene la persona a reaccionar de una manera inmediata y sin planear a estímulos, ya sean internos o externos, sin tomar importancia sus efectos negativos para uno mismo o su entorno (Chahín-Pinzón, 2015).

Se evaluará a través de la escala de impulsividad de Barratt BIS-11, realizada por Patton *et al.* (1995) y adaptada al español por Oquendo, *et al.* (2001), luego validada en Lima por Reyes (2019), el cual presenta 3 dimensiones: Impulsividad cognitiva (4,7,10,13,16,19,24,27), Impulsividad motora (2,6,9,12,15,18,21,23,26,29) e Impulsividad no planeada (1,3,5,8,11,14,17,20,22,25,28,30).

Así mismo, su escala de medición es ordinal, debido a que es un nivel estadístico, el cual se distingue por su puntuación y por las categorías que presenta (Orlandoni, 2010).

3.3. Población, muestra y muestreo

La población es aquel grupo de componentes que cumplen una serie de características semejantes (Arias-Gómez *et al.*, 2016).

Por lo que este estudio contó con una población de aproximadamente 237 estudiantes de primero a quinto grado de educación secundaria, de ambos sexos y estando entre las edades de 12 a 16 años de la institución educativa particular “Santa Rita de Jesús” del distrito de El Porvenir,

siendo esta una de las más grandes y representativas de la zona. En este caso se trabajó con la totalidad, debido a que Hernández *et al.* (2010) mencionan que cuando existe una cantidad pequeña de participantes se tomará en cuenta como una población censal, por lo que no es necesario realizar una muestra.

Los criterios de inclusión son: estudiantes varones y mujeres entre las edades de 12 a 16 años de edad, matriculados en el período 2021, con asistencia permanente, que cursen de primero a quinto grado de educación secundaria en la institución educativa particular “Santa Rita de Jesús” del distrito de El Porvenir y que pasen de manera mínima una vez durante la semana en los videojuegos. Mientras que los criterios de exclusión son: estudiantes que no desearon participar en la investigación y/o diagnosticados con ludopatía.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio la técnica ejecutada fue la encuesta, la cual es considerada importante para poder evaluar competencias, conductas o variables a través de diversos ítems (López-Roldán & Fachelli, 2015), por lo que se emplearán los siguientes instrumentos, los cuáles son: el test de dependencia de videojuegos (TDV) y la escala de impulsividad de Barratt (BIS-11).

Instrumento N° 1: Test de dependencia de videojuegos (TDV)

EL Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) realizado por Chóliz y Marco (2011) en España y adaptada por Salas-Blas *et al.* (2017) en Lima-Perú, se puede aplicar en un periodo de duración máximo de 20 minutos, siendo su aplicación en grupo y/o individuo, así como su ámbito son estudiantes entre 11 a 18 años, con el propósito de valorar la dependencia que se tiene a los videojuegos.

La descripción de este test consta de 25 ítems, el cual se divide en 4 dimensiones: Abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25), Abuso y Tolerancia (1,5,8,9,12), Problemas ocasionados por videojuegos (16,17,19,23) y Dificultad en el control (2,15,18,20,22,24). Así mismo, este instrumento es de medición Likert, teniendo como contestación 5 alternativas, las cuáles son: Totalmente en desacuerdo (0), Un poco en desacuerdo (1), Neutral (2), Un poco de acuerdo (3), Totalmente de acuerdo (4), y su puntaje final va entre 0-92 puntos.

En cuanto a la validez, se empleó un análisis factorial confirmatorio, mediante la función de estimación de máxima verosimilitud (Maximum Likelihood Estimate, MLE) sobre la matriz de correlaciones policóricas entre los ítems. La evaluación del ajuste se complementó mediante varios indicadores de ajuste para reducir la influencia sesgada de utilizar uno solo; específicamente, se usaron índices de absoluto (RMSEA < 0.05; SRMR < 0.08) y relativo (CFI \geq 0.95). Por último, se compararon la consistencia interna y la varianza extraída de cada modelo, mediante el procedimiento de Moral y Rodríguez (2017), que compara la varianza común del factor con la varianza compartida entre las variables. Por otro lado, la correlación interfactorial estimada, desde este modelo nos muestra valores entre 0.8 y 0.97. Este grado de correlación es muy alto comparado con el límite generalmente recomendado para identificar correlaciones elevadas (> 0.5; Vinuesa, 2016), lo que sugiere la existencia de fuerte dependencia entre constructos orientados a medir diferentes aspectos o factores de los mismos (Salas-Blas *et al.*, 2017).

La confiabilidad por consistencia interna se estimó por el coeficiente α Cronbach y sus intervalos de confianza, mediante el de Feldt. Desde el método factorial, se obtuvo el coeficiente w McDonald. Los coeficientes α hallados en la muestra 1 (0.951, IC 95%: 0.943 - 0.958) y la muestra 2 (0.938, IC 95%: 0.921 - 0.954), indican que ambos son indistinguibles

respecto a su magnitud. La confiabilidad w estimada por el coeficiente para la muestra 1 (0.96) y muestra 2 (0.94), señalan elevada varianza confiable, ya que son altamente similares a lo estimado con el coeficiente. Por otro lado, la correlación interítem en ambas muestras (0.43 y 0.38, respectivamente) está comprendida entre los límites sugeridos para instrumentos homogéneo (Salas-Blas *et al.*, 2017).

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

La escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11) realizado por Patton *et al.* (1995) y adaptada al español por Oquendo *et al.* (2001), luego validada en Perú por Reyes (2019), puede ser evaluada de manera grupal y/o individual, toma un tiempo de aplicación de 20 minutos.

Cuenta con 30 ítems, dividiéndose en 3 dimensiones: Impulsividad cognitiva (4,7,10,13,16,19,24,27), Impulsividad motora (2,6,9,12,15,18,21,23,26,29) e Impulsividad no planeada (1,3,5,8,11,14,17,20,22,25,28,30). Siendo este instrumento de medición Likert, debido a que se cuenta con 4 alternativas, que son: Nunca o raramente (1), Ocasionalmente (2), A menudo (3) y Siempre o casi siempre (4), y su puntaje final va entre 0-120 puntos.

La validez original de esta escala responde a un análisis factorial el cual presenta un CFI= 0.67 y en la adaptación española muestra un CFI= 0.80. Mientras que la validez local para esta escala en la cual se realizó una evaluación piloto a través del criterio de jueces, por lo que el valor del contenido se evaluó mediante la V de Aiken, en el cual se pudo obtener 1.00 en todos los ítems, siendo estos aceptados (Reyes, 2019).

En cuanto a la confiabilidad original de esta escala realizada mediante la consistencia interna, obtuvo un 0.80 de Alfa de Cronbach. A su vez, se

presentó fiable, debido a que se obtuvo 0.89 de retest (2 meses). Mientras que en cuanto a la confiabilidad local se alcanzó un 0.77 de Alfa de Cronbach en el instrumento y en las dimensiones las cifras están entre 0.66 a 0.71 (Reyes, 2019).

3.5. Procedimientos

Con respecto al estudio, se tomó en cuenta primero revisar y analizar los asuntos de importancia de la sociedad, para poder inclinarse por uno de ellos, el cual se llegó a la consideración de los temas de dependencia a los videojuegos e impulsividad. Luego de ello, se procedió a la búsqueda de diversas pruebas que evalúen dichas variables, llegando a escoger el test de dependencia de videojuegos (TDV) y la escala de impulsividad de Barratt (BIS-11). Se coordinó la fecha, horario y manera en que se realizó la aplicación de las escalas. Se contó con la documentación del consentimiento informado en el que autoriza la aplicación del instrumento. A continuación de ello, se aplicaron las pruebas seleccionadas en un tiempo determinado, igualmente, se comprobó la información, se eliminó aquellas pruebas que no respondían a los criterios de inclusión. Posteriormente, se confeccionó la matriz de datos, se efectuó el análisis de estadística y se realizaron las tablas de los datos conseguidos con los participantes.

3.6. Método de análisis de datos

Se analizaron los datos obtenidos mediante SPSS (versión 26) en el cual se llegó a reportar la media (M), la desviación estándar (DE), como al igual las medidas de distribución de datos que son la curtosis (g1) y la asimetría (g2) los cuales reportaron valores menores a ± 1.5 , que conllevaron a la utilización al coeficiente de correlación de Pearson, el cual se interpretó según a lo que se obtuvo, teniendo como guía lo siguiente: 0 indica que no existe correlación y cuando hay correlaciones de 0 a 0.20 es mínima, 0.20 a 0.40 es baja, de 0.40 a 0.60 es moderada, de 0.60 a 0.80 es buena y de 0.80 a 1 es muy buena, como también el

signo positivo significa que la relación es directa y el negativo que la relación es inversa (Díaz *et al.*, 2014).

Del mismo modo, se llegó a reportar la confiabilidad por consistencia interna, mediante el Alpha de Cronbach y teniendo una confianza de 95% (Rodríguez-Rodríguez & Reguant-Álvarez, 2020).

3.7. Aspectos éticos

El estudio se desarrolló a través de los criterios dispuestos en el compendio de la séptima edición del American Psychological Association (APA, 2020), el cual permitió guiarse de acuerdo a lo mencionado en este, para tener una apropiada composición de citas y referencias dentro de la indagación.

Del mismo modo, se consiguió el permiso del director de la institución educativa, igualmente se requirió el consentimiento informado dando a conocer que se trabajó con los participantes y de manera correcta, queriendo custodiar la dignidad, moralidad y tranquilidad a todos los implicados, asimismo, dar a conocer a estos la finalidad y razón del trabajo (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Datos descriptivos de las variables dependencia a los videojuegos e impulsividad

	M	DE	g1	g2
Abstinencia	13.86	10.166	.343	-.777
Abuso y tolerancia	7.22	5.204	.234	-.847
Problemas ocasionados por videojuegos	5.32	4.699	.454	-.997
Dificultad en el control	7.86	5.487	.515	-.320
Total de dependencia a los videojuegos	34.27	23.319	.338	-.661
Total de impulsividad	61.91	8.644	-.134	-.343

M=Media, DE= Desviación Estándar, g1= Curtosis, g2= Asimetría

En la variable dependencia a los videojuegos, la media de las puntuaciones es de 34.27, además, en sus dimensiones, las medias oscilan entre 5.32 y 13.86; mientras que, en impulsividad, la media es de 61.91. En cuanto a asimetría y curtosis, se observan valores menores a ± 1.5 en ambas variables, lo que indica una distribución normal de los datos (Pérez & Medrano, 2010), por ello se determinó el uso de un estadístico paramétrico como el coeficiente de correlación de Pearson.

Tabla 2

Correlaciones entre dependencia a los videojuegos e impulsividad

	Total impulsividad
Abstinencia	0.025
Abuso y tolerancia	-0.032
Problemas por videojuegos	-0.038
Dificultad en el control	-0.010
Total dependencia a los videojuegos	-0.007

$p > 0.05$

En la tabla 2 se aprecia que la impulsividad presentó relaciones triviales e inversas con dependencia a los videojuegos, abuso y tolerancia, problemas por videojuegos y dificultad en el control; además de una relación trivial y directa con abstinencia. Sin embargo, ninguno de estos correlatos fue significativo estadísticamente.

V. DISCUSIÓN

La dependencia a los videojuegos es aquella conducta de asignar un período de tiempo que no es necesario a los videojuegos o preferir estos ante obligaciones que el individuo debe realizar, dejando de lado a las amistades y familiares, lo cual puede llegar a perjudicar el ámbito social, familiar y académico de un individuo, desencadenando un mayor daño en niños y adolescentes, quienes están en el desarrollo de su habilidades cognitivas, emocionales y físicas (Irmak & Erdoğan, 2016; Saquib *et al.*, 2017; Rajab *et al.*, 2020).

Mientras que la impulsividad se puede precisar como la manera de reaccionar inmediatamente y sin que sea planeado a estímulos, sin llegar a tomar importancia todo efecto, sobre todo negativo que puede producir cualquier individuo para uno mismo o los demás (Pechorro *et al.*, 2018; Riaño-Hernández *et al.*, 2015).

Después del análisis estadístico realizado, el cual busca responder al objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una institución educativa del distrito de El Porvenir, los resultados nos muestran que existen relaciones triviales e inversas entre la dependencia a los videojuegos con la impulsividad. Este dato se relaciona con lo encontrado por Oroval (2015) quien realizó un estudio con 133 estudiantes de una institución educativa, los cuales están entre las edades de 15 a 19 años, teniendo como media 16,26 de edad, siendo estos 71 varones (53.4%) y 62 mujeres (46.6%) de las asignaturas de 1° (35.3%) y 2° (26.3%) de bachillerato, como también de 4° (38.3%) de educación secundaria obligatoria (ESO), el cual nos muestra que no existe relación entre ambas variables, debido a que los estudiantes de la institución realizan un responsable y adecuado uso de los videojuegos, por lo que se tiene que continuar fomentando que esto se siga manteniendo así. Por lo que Letona (2012) refiere que la conducta impulsiva o agresiva en adolescentes no está vinculada al empleo excesivo de

los videojuegos, sino lo que puede ocasionar este comportamiento es el factor social, familiar y personal. Se puede mencionar además que ambas muestras cursan el nivel secundario y provienen de colegios públicos y privados, por lo que se considera importante indagar la condición tanto familiar como económica para determinar las variables intervinientes.

Por otro lado, es necesario mencionar que hay estudios que muestran datos contrarios a los obtenidos en la presente investigación, como el realizado por Reyes (2019), quien realizó un estudio con 427 alumnos de tercero, cuarto y quinto grado de secundaria de ambos sexos, en el cual se encontró una relación muy significativa entre ambas variables, según el coeficiente de la correlación de Spearman ($r= 0.443$). Así mismo, Remigio (2017), realizó un estudio con 350 estudiantes del nivel secundario de ambos sexos, entre las edades de 11 a 16 años, en el cual se encontró una correlación de tipo directa (moderadamente positiva) entre las dos variables, empleando la correlación de Spearman ($r= 0.571$). Por lo que se Marco y Chóliz (2017) manifiestan que todo tipo de dependencia, en este caso la dependencia a los videojuegos, pueden generar en la persona diversas consecuencias negativas, como por ejemplo un inadecuado control de sus impulsos.

Es importante resaltar que para evaluar adolescentes la forma más óptima tendría que ser la presencial con el fin de poder verificar o supervisar el trabajo que se encuentran realizando.

En cuanto al primer objetivo específico se pudo conocer que en la variable dependencia a los videojuegos, la media de las puntuaciones es de 34.27, además, en sus dimensiones, las medias oscilan entre 5.32 y 13.86; mientras que, en impulsividad, la media es de 61.91. En cuanto a asimetría y curtosis, se observan valores menores a ± 1.5 en ambas variables, lo que indica una distribución normal de los datos (Pérez & Medrano, 2010), por ello se determinó

el uso de un estadístico paramétrico como el coeficiente de correlación de Pearson.

Con respecto al segundo objetivo específico, se pudo llegar a conocer la relación entre las dimensiones de dependencia a los videojuegos y la impulsividad, en el cual se aprecia que la impulsividad presentó una relación trivial y directa con abstinencia (0.025), de igual manera, obtuvo relaciones triviales e inversas con las dimensiones de abuso y tolerancia (-0.032), problemas por videojuegos (-0.038) y dificultad en el control (-0.010), en el cual ninguno de estos correlatos fue significativo estadísticamente. Siendo los resultados que más se aproximan los hallados por Ayala (2021) quien realizó un estudio con 104 alumnos de primero y segundo grado de secundaria, tanto mujeres como varones, donde se pudo saber la relación de las dimensiones de dependencia a los videojuegos y la impulsividad, en la cual se pudo apreciar que la impulsividad alcanzó correlaciones positivas, pero muy bajas con las dimensiones de dificultad de control (0.033), problemas ocasionados por los videojuegos (0.072) y abuso y tolerancia (0.143), asimismo, obtuvo una correlación positiva, pero baja con las dimensión de abstinencia (0.243). Por lo que Fernández (2016) manifiesta que los videojuegos no generan impulsividad en quiénes la usan, en cambio producen un desarrollo positivo, permitiendo mejorar sus habilidades, conocimientos y capacidades.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que existen relaciones triviales e inversas entre la dependencia a los videojuegos con la impulsividad, es decir que la conducta impulsiva o agresiva en adolescentes no está vinculada al empleo excesivo de los videojuegos.
2. En la variable dependencia a los videojuegos, la media de las puntuaciones es de 34.27, además, en sus dimensiones, las medias oscilan entre 5.32 y 13.86; mientras que, en impulsividad, la media es de 61.91.
3. Se conoció que la impulsividad presentó una relación trivial y directa con la dimensión de abstinencia y obtuvo relaciones triviales e inversas con las dimensiones de abuso y tolerancia, problemas por videojuegos y dificultad en el control, en el cual ninguno de estos correlatos fue significativo estadísticamente.

VII. RECOMENDACIONES

- Dentro de la investigación han existido ciertas limitaciones, debido a las circunstancias en la que se encuentra el país y el mundo a causa de la pandemia, por lo cual se recomienda trabajar con una población más amplia y que la evaluación sea de manera presencial.
- De igual manera, se recomienda realizar estudios tomando en cuenta el sexo, la frecuencia, el tiempo que dedican, los videojuegos que se prefieren y más. Todo ello con el propósito de extender la perspectiva en relación al empleo de videojuegos y/o abuso de estos en los adolescentes.
- Igualmente, se sugiere desarrollar este modelo de investigaciones con otras poblaciones, como los alumnos de primaria y estudiantes universitarios.

REFERENCIAS

- American Psychological Association (2020). *Publication Manual of the American Psychological Association* (7^a ed.). Apa Style.
- Arias-Gómez, J. Villasis-Keever, M. A. y Miranda-Novales, M.G. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201-206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Asociación Española de Videojuegos (2019). *La industria del videojuego en España: Anuario 2019*. AEVI. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>
- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29 (3), 1038-1059. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Ayala, M. (2021). Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/11599/1/2021_Ayala%20Leon.pdf
- Barratt, E.S., Moller, F.G., Dougherty, D.M., Schmitz, J.M. y Swann, A.C. (2001). Psychiatric aspects of impulsivity. *American Journal of Psychiatry*, 158 (11), 1783-1793. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.158.11.1783>
- Chahín-Pinzón, N. (2015). Revisión de las características de la escala de Barratt de impulsividad (BIS) a través de su historia, desde sus orígenes hasta la actualidad. *Psicología desde el Caribe*, 32 (2), 315-326. <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/view/6110>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>

- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). *Código de ética y deontología*. Consejo Directivo Nacional.
http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Díaz, I., García, C., León, M., Ruíz, F. y Torres, F. (2014). *Guía de asociación entre variables (Pearson y Spearman en SPSS)*. Universidad de Chile.
- Dickman, S.J. (2000). Impulsivity arousal and attention. *Personality and individual Differences*, 28 (3), 563-581. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(99\)00120-8](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(99)00120-8)
- Faya, J. y Gonzáles, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%
c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-Gonz%c3%a1lez_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Feist, J., y Feist, G. (2008). *Theories of personality* (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Fernández, C. (2016). Análisis de la industria de los videojuegos e interno de la empresa "RIOT GAMES" [Tesis de licenciatura, Universidad de León]. Repositorio de la Universidad de León.
https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/5541/44434086H_GADE_julio16.pdf?sequence
- Figueredo, E. (2015, 22 de enero). La discusión por el uso del móvil deriva en agresiones de hijos a padres. *La Vanguardia*.
<https://www.lavanguardia.com/tecnologia/moviles-dispositivos/20150122/54423626516/discusion-uso-movil-deriva-agresiones-hijos-padres.html>
- Gil-Olarte, P., Cavalcante, A.C., Paramio, A., Zayas, A., y Guil, R. (2017). Impulsividad y búsqueda de sensaciones: Implicaciones de intervención en jóvenes. *International Journal of Developmental and Educational Pshycology*, 2 (1), 393-404.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v2.952>

- Herman, A.M., Critchley, H.D. y Duka, T. (2018). Risk-taking and impulsivity: the role of mood states and interoception. *Frontiers in psychology*, 9 (1), 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01625>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). Mc Graw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Mc Graw-Hill.
- Holtz, P. y Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problema behavior in early adolescence. *Journal of adolescence*, 34 (1), 49-58. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2010.02.004>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares. *Informe técnico*, 2, 1-55. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf
- Irmak, A.Y. y Erdoğan, S. (2016). Digital game addiction adolescents and Young adults: A current overview. *Turk Psikiyatri Dergisi*, 27 (2), 1-11. <http://turkpsikiyatri.com/Data/UnpublishedArticles/52r9at.pdf>
- Ledo, A.I., Gándara, J.J., García, M.I. y Gordo, R. (2016). Videojuegos y salud mental: De la adicción a la rehabilitación. *Revista C. Medic. Psicosom*, 117 (1), 71-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Letona, M. (2012). Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Suchitepéquez) [Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar]. Repositorio de la Universidad Rafael Landívar. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>
- López-Roldán, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa* (1ª ed.). Creative Commons.

- Lloret, D. y Morell, R. (2016). Impulsiveness and video game addiction. *Health and Addictions*, 16 (1), 33-40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5334361>
- Marengo, L., Nuñez, L.M., Coutinho, T.V., Rotela, G y Strahler, T. (2015). Gamer o addict?: A narrative review of the psychological aspects of video games addiction. *Latin American Neuropsychological Journal*, 7(3), 1-12. <http://dx.doi.org/10.5579/rnl.2015.0266>
- Marcos, C. y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a los videojuegos. *Terapia psicológica*, 35 (1), 57-69. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Matalí, J., García, S., Martín, M. y Pardo, M. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Hospital Sant Joan de Déu.
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D.A., Ferrante, M., Miccoli, S. y Di Blasio, P. (2018). Internet gaming addiction in adolescence: risk factors and maladjustment correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 888-904. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9750-2>
- Ministerio de Salud (2020, 12 de enero). Minsa: Se registraron más de 3 mil casos de adicción a los videojuegos. *Limaype*. <https://limay.pe/actualidad/minsa-se-registraron-mas-de-3-mil-casos-de-adiccion-a-videojuegos-en-2019/#:~:text=En%20el%20Per%C3%BA%2C%20la%20adicci%C3%B3n,casos%20que%20hubo%20en%202018.>
- Moral, J. y Rodríguez, N. (2017). Consistencia interna y estructura factorial del Perfil de Impacto de Salud Oral aplicado a la enfermedad periodontal en una muestra de población general de adultos mexicanos. *Universitas Odontológica*, 36(77), 13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.uo36-77.cief>
- Olle, D.A. y Westcott, J.R. (2018). *Video game addiction*. Mercury Learning and Information LLC.

- Oquendo, M.A., Bacca-García, E., Graver, R., Morales, M., Montalban, V. y Mann, J. (2001). Spanish adaptation of Barratt Impulsiveness Scale (BIS). *Eur J Psychiatry*, 15 (3), 147-155. https://www.researchgate.net/publication/279897954_Spanish_adaptation_of_the_Barratt_Impulsiveness_Scale_BIS-11
- Organización Mundial de la Salud (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bull World Health Organ*, 97(6), 377-440. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Orlandoni, G. (2010). Escalas de medición en estadística. *Revista Telos*, 12 (2), 243-348. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=993/99315569009>
- Oroval, R. (2015). Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes [Tesis de licenciatura, Universidad Jaime I]. Repositorio de la Universidad Jaime I. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1
- Parella, S. y Martins, F. (2003). Metodología de la investigación cuantitativa. FEDUPEL
- Patton, J.H., Stanford, M.S. y Barratt, E.S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of clinical psychology*, 51 (6), 768-774. [https://doi.org/10.1002/1097-4679\(199511\)51:6%3C768::AID-JCLP2270510607%3E3.0.CO;2-1](https://doi.org/10.1002/1097-4679(199511)51:6%3C768::AID-JCLP2270510607%3E3.0.CO;2-1)
- Pechorro, P., Oliveira, J., Goncalves, R. y Jesus, S. (2018). Propiedades psicométricas de una versão reduzida de Escala de Impulsividade de Barrat-11 numa amostra escolar de adolescentes portugueses. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica*, 7 (1), 157-170. <https://doi.org/10.21865/RIDEP47.2.11>
- Pérez, E.R. y Medrano, L.A. (2010). Análisis Factorial Exploratorio: Bases Conceptuales y Metodológicas. *Revista argentina de Ciencias del Comportamiento*, 2(1), 58 – 66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3161108>

- Rajab, A.M., Zaghloul, M.S., Enabi, S., Rajab, T.M., Al-Khani, A.M., Basalah, A., Alchalati, S.W., ... y Saquib, N. (2020). Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, 11 (1), 100-261. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100261>
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes, L. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro a 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Riaño-Hernández, D., Guillen, A. y Buela-Casal, G. (2015). Conceptualización y evaluación de la impulsividad en adolescentes: una revisión sistemática. *Universitas Psychologica*, 14 (3), 1077-1090. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v14n3/v14n3a24.pdf>
- Rodríguez-Rodríguez, J. y Reguant-Álvarez, M. (2020). Calcular la fiabilidad d'un qüestionari o escala mitjançant l'SPSS: el coeficient alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-13. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- Salas-Blas, E. Merino-Soto, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
- Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., Ahmed, A.A., Dhuhayr, H.E., Zaghloul, M.S., Ewid, M. y Al-Mazrou, A. (2017). Video game addiction and psychological distress among

expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive behaviors reports*, 6 (1), 112-117.
<https://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.09.003>

Scott, G., Aune, R. y Roar, L. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of Behavioral Addictions*, 3 (1), 27-32.
<https://doi.org/10.1556/jba.3.2014.002>

Seguro Social de Salud del Perú (2018, 10 de octubre). *EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*. EsSalud.
<http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

Van, R. (2011). *Online video game addiction: Exploring a new phenomenon*. Erasmus University Rotterdam.

Vinuesa (2016, 14 de octubre). *Tema 8 - Correlación: teoría y práctica*. CCG-UNAM.
https://www.ccg.unam.mx/~vinuesa/R4biosciences/docs/Tema8_correlacion.html

ANEXOS

ANEXO 1

Tabla 3

Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Dependencia a los videojuegos	La dependencia a los videojuegos, puede definirse como la falta de dominio ante los videojuegos, el cuál puede perjudicar al individuo, como a su entorno (Chóliz & Marco, 2011).	Se evaluará mediante el test de dependencia de videojuegos-TDV de Chóliz y Marco (2011) en España y adaptada por Salas-Blas <i>et al.</i> (2017) en Lima-Perú.	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 Es un nivel estadístico, el cual se distingue por su puntuación y por las categorías que presenta

Impulsividad	<p>Se le considera a la persona a reaccionar de una manera inmediata y sin planear a estímulos, ya sean internos o externos, sin tomar importancia sus efectos negativos para uno mismo o su entorno (Chahín-Pinzón, 2015).</p>	<p>Se evaluará a través de la escala de impulsividad de Barratt BIS-11, realizada por Patton <i>et al.</i> (1995) y adaptada al español por Oquendo <i>et al.</i> (2001), luego validada en Lima por Reyes (2019).</p>	<p>Impulsividad Cognitiva</p> <p>Impulsividad Motora</p> <p>Impulsividad no planeada</p>	<p>(4,7,10,13,16, 19,24,27)</p> <p>(2,6,9,12,15, 18,21,23,26, 29)</p> <p>(1,3,5,8,11,14, 17,20,22,25,28 ,30)</p>	<p>(Orlandoni, 2010).</p>
--------------	---	--	--	--	---------------------------

ANEXO 2

Tabla 4

Confiabilidad del Test de Dependencia de Videojuegos y la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11)

	N° de items	Alpha de Cronbach
Total de dependencia a los videojuegos	25	0.949
Abstinencia	10	0.891
Abuso y tolerancia	5	0.820
Problemas ocasionados por los videojuegos	4	0.819
Dificultad en el control	6	0.806
Total impulsividad	30	0.720
Impulsividad cognitiva	8	0.431
Impulsividad motora	10	0.575
Impulsividad no planeada	12	0.580

El Test de Dependencia de Videojuegos obtuvo una confiabilidad por consistencia interna de .949, lo que se traduce en una confiabilidad muy alta; en cuanto a sus dimensiones, todas obtuvieron valores mayores a 0.80, considerándose también muy alta confiabilidad. Por su parte, la Escala de Impulsividad de Barratt obtuvo un coeficiente de .720, lo que corresponde a una alta confiabilidad, respecto a sus dimensiones, impulsividad motora e impulsividad no planeada obtuvieron coeficientes mayores a .50 e impulsividad cognitiva superior a .40, ubicándolos en una confiabilidad media (Palella & Martins, 2003).

ANEXO 3

SOLICITUD DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS



Trujillo, 19 de Abril del 2021.

Señores:
I.E.P. "Santa Rita de Jesús"

Atención:
Sr. Ángel Carranza Cruz
Director

Presente.

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarles nuestro cordial saludo y presentarle al alumno del XI ciclo de la facultad de Ciencias de la Salud, Escuela de Psicología:

Sebastián Mariano Díaz Gil con DNI 70251768

Quien actualmente desea aplicar sus instrumentos de recolección de datos en su institución, para lo cual necesitan de su apoyo brindando su autorización, para que el estudiante mencionado pueda acceder a la información que desea trabajar.

Conocedores de su capacidad de colaboración para con los estudiantes, estoy seguro del apoyo que se le brindara a nuestro alumno quien al culminar el trabajo de investigación se compromete a entregar un ejemplar con los resultados obtenidos del proyecto.

En espera de su atención a la presente, aprovecho la oportunidad para reiterarle la seguridad de nuestra mayor consideración.

Atentamente

Atentamente.

Dr. Juan Quijano Pacheco

Decano

Escuela de Psicología

Facultad de Ciencias de la Salud



ANEXO 4

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC, también de celular). Toma como referencia la siguiente escala:

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

N°	Ítem	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares y amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico tiempo extra a los videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4

11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos, porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otra persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

ANEXO 5

Test de Impulsividad de Barratt (BIS-11)

Instrucciones: Las personas son diferentes en cuanto a la forma en que se comportan y piensan en distintas situaciones. Esta 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.

		Raramente o nunca 1	Ocasionalmente 2	A menudo 3	Siempre o casi siempre 4
1	Planifico mis tareas con cuidado				
2	Hago las cosas sin pensarlo				
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				
30	Planifico para el futuro				