



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel
secundario de una institución educativa de Chancay, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Reyes Núñez, Yannet Vanesa (orcid.org/0000-0001-9279-4909)

ASESORA:

Dra. Nancy Elena Cuenca Robles (orcid.org/0000-0003-3538-2099)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y creencias en la educación en todos sus
niveles

Lima-Perú

2022

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada en primer lugar, a Dios por el regalo de la vida, por brindarme salud, conocimiento y fortaleza, en segundo lugar, a mi madre por ser a mi fiel compañera, mi amiga, mi motor y motivo que me acompaña en mis noches de desvelo y finalmente a mi padre por la bendición de haber disfrutado de su protección y compañía.

Agradecimiento

A Dios, por iluminar mi sendero, por fortalecerme en los momentos más difíciles y por permitirme culminar esta investigación. A nuestra asesora, la Dra. Nancy Cuenca Robles por la orientación académica, por el compromiso y la disposición a guiarnos en cada etapa del estudio, aportando con su conocimiento y experiencia para culminar la investigación y a la Coordinadora de Tutoría Mg. Yovanna Ocaña Aguilar por su empatía y apoyar la ejecución del trabajo de investigación en la institución educativa.

Índice de contenidos

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	v
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2. Variables y operacionalización	16
3.3. Población y muestra	16
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimiento	19
3.6 Método análisis de datos	20
IV. RESULTADOS.....	21
4.1 Resultados descriptivos.....	21
4.2. Resultados inferenciales.....	25
4.2.1. Análisis de normalidad	25
4.2.2. Contratación de hipótesis	25
4.2.3. Prueba de la primera hipótesis específica	26
4.2.4. Prueba de la segunda hipótesis específica.....	26
4.2.5. Prueba de la tercera hipótesis específica	27
4.2.6. Prueba de la cuarta hipótesis específica	28
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	29
VI. CONCLUSIONES.....	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS	36
ANEXOS	46

Índice de tablas

	Página
Tabla 1 Frecuencia y porcentaje del nivel de la variable ansiedad.....	21
Tabla 2 Frecuencia y porcentaje de las dimensiones de ansiedad.....	22
Tabla 3 Frecuencia y porcentaje de niveles a adicción a los videojuegos	23
Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de niveles de las dimensiones adicción a los videojuegos.....	24
Tabla 5 Resultados de la prueba de normalidad	25
Tabla 6 Relación de la variable entre ansiedad y adicción a los videojuegos ..	25
Tabla 7 Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en abstinencia	26
Tabla 8 Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia	27
Tabla 9 Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en problemas ocasionados por los videojuegos	27
Tabla 10 Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control	28

Índice de figuras

	Página
Figuras 1 Niveles de ansiedad	21
Figuras 2 Niveles de las dimensiones de ansiedad.....	22
Figuras 3 Niveles de adicción a los videojuegos	23
Figuras 4 Niveles de las dimensiones a la adicción a los videojuegos	24

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre la ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

La metodología empleada fue enfoque cuantitativo de diseño no experimental y nivel correlacional. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes de tipo no probabilístico. La técnica empleada fue la encuesta y los instrumentos fueron cuestionarios adaptado en la población peruano como el Inventario de ansiedad rasgo-estado y Test de dependencia a los videojuegos.

Los resultados para la variable ansiedad fue que el 59.2% de los estudiantes experimentan nivel medio, 31.7% nivel alto y el 9.2% se ubica en el nivel bajo. Respecto a la variable adicción a los videojuegos se evidencia que el 40.8% de los estudiantes se ubican en el nivel medio, el 40,0% en el nivel alto, el 13.3% en el nivel muy alto y el 5.8% en el nivel bajo. Se concluyó que existe relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos ($r=0,407$), la relación fue positiva moderada, es decir a mayor ansiedad mayor adicción los videojuegos.

Palabras clave: *Ansiedad – adicción - videojuegos - teorías*

Abstract

The main objective of this research was to determine the relationship between anxiety and addiction to video games in secondary school students of an educational institution in Chancay, 2022.

The methodology used was a quantitative approach of non-experimental design and correlational level. The sample consisted of 120 non-probabilistic students. The technique used was the survey and the instruments were questionnaires adapted to the Peruvian population, such as the Trait-State Anxiety Inventory and the Video Game Dependence Test.

The results for the anxiety variable were that 59.2% of the students experience a medium level, 31.7% a high level and 9.2% are in the low level. Regarding the video game addiction variable, it is evident that 40.8% of the students are located at the medium level, 40.0% at the high level, 13.3% at the very high level and 5.8% at the low level. It was concluded that there is a relationship between anxiety and video game addiction ($r=0.407$), the relationship was moderately positive, that is, the greater the anxiety, the greater the video game addiction.

Keywords: *Anxiety - addiction - video games - theories*

I. INTRODUCCIÓN

Los niveles ansiedad en algunas ocasiones son más elevados que la respuesta fisiológica, lo que produce la percepción de que las situaciones o emociones son incontrolables y que conlleva a presentar síntomas emocionales, físicos y afectivos que imposibilitan la ejecución de las labores habituales y repercuten en el estado emocional, la salud física, las relaciones interpersonales y el rendimiento académico durante los eventos de ansiedad (Castro et al., 2021). La adicción a los videojuegos según el DSM-5 es la intervención de conducta frecuente y recurrente por un tiempo prolongado en los videojuegos, que produce pérdida total o parcial de la capacidad física y mental e incluso generar corolarios sociales y psicológicas, y la CIE-11 considera que es un trastorno que se distingue por el comportamiento de juego tenaz o repetitivo con los videojuegos, que puede ser con interacciones en línea o fuera de ella (Carbonell, 2020).

A nivel mundial, según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021) el 3.6% de adolescentes de 10 a 14 años edad experimentan trastornos de ansiedad. Asimismo, el 4.6% de adolescentes de 15 a 19 años edad, ante esta situación consideran que puede afectar aprendizaje escolar e interferir en la interacción social generando aislamiento y soledad. Además, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021) determinó que la ansiedad en los adolescentes es uno del trastorno más diagnosticados a nivel mundial y según los estudios realizado en China, el 28% de los encuestados presentaron síntomas de ansiedad de moderado a grave. Por otro lado, según Garcia & O'Neil (2021) casi 42 millones de adolescentes que representa el 12.9% de la población de Estados Unidos, entre las edades de 10 y 19 años presentan trastornos de ansiedad.

Rodríguez y García (2021) realizaron una revisión bibliográfica acerca de adicción a los videojuegos en adolescentes de Europa y obtuvieron datos relevantes sobre la prevalencia al videojuego y el juego problemático o patológico; en Francia, un 8.8% de adolescentes de 16 años de edad presentaron juego patológico y en Suecia, el 1.3% adicción al juego online, en España el 33% los adolescentes entre 12 y 17 años son jugadores en línea y un 6.8% son jugadores fuera de línea y presentaron juego patológico, en Asia; en Corea del sur 11.4% y en china 30.4% aceptaron que son adictos a los videojuegos. Finalmente, entre el

4.32% y el 28.8% los adolescentes de Turquía revelaron que son adictos a los videojuegos.

En América Latina, según UNICEF (2021) el 47.7% menores de 10 y 19 años de edad evidenciaron trastorno de ansiedad y en el Caribe, la investigación U-Report realizado a los jóvenes determinó con más 8 000 respuestas que más de una cuarta parte había presentado casos de ansiedad. Además, según UNICEF (2022) en Bolivia 8 de cada 10 adolescentes y jóvenes expresan sentir angustia, depresión y ansiedad. Por otro lado, Catagua-Meza y Escobar-Delgado (2021) en Ecuador, en 25 adolescentes entre 13- 17 años de edad demostraron que el 44% presenta ansiedad moderada, 32% ansiedad leve, 16 ansiedad mínima y el 8% ansiedad severa. Asimismo, según López-Gorozabel et al., (2021) existen 46 casos de adicción a los videojuegos que afecta el área psicológica y fisiológica al generar trastornos, ansiedad, problemas de salud y déficit en el rendimiento académico en niños y adolescentes.

En Perú, según Pampamallco y Matalinares (2022) en el distrito de San Martín de Porres de Lima, 370 adolescentes de 13 a 17 años de edad presentan ansiedad nivel leve en un 28.3% y nivel severo en un 22.9% y determinaron que el trastorno de ansiedad se manifiesta como problema de salud mental con mayor frecuencia en población adolescentes. Asimismo, Ñañez et al. (2022) al sur del departamento de Lima, identificaron síntomas asociados a la salud mental en 560 adolescentes de 12 a 21 años de edad 87.9 % en el nivel secundario, el 12.1 % en educación universitaria y concluyeron que el 60,1% se sienten triste; el 53.1%, sienten miedo; el 52.6%, inquietud exorbitante; el 51.3%, inconvenientes para preservar la tranquilidad; el 46.6%, desorden alimenticio; el 43.2%, sensación de vacío; el 40.3% problemas al momento de tomar decisiones y el 45.6% perciben la presencia y aumento de ansiedad.

El Seguro Social de Salud (EsSalud, 2021) alertó que niños de 3, 4 o 5 años y adolescentes muestran conductas relacionadas al trastorno de adicción a los videojuegos y el psiquiatra Ocampo del Hospital Guillermo Almenara, explicó que el uso inadecuado del internet produce conducta adictiva a los juegos electrónicos e impiden que realicen sus actividades generando consecuencias negativas en su entorno familiar y escolar. Además, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) informa que se ha incrementado la adicción a los videojuegos por pasar horas prolongadas

haciendo uso de los recursos tecnológicos que generan dependencia, falta de horas de sueño, abandono de actividades vitales y problemas de conducta, aunque se desconoce las cifras oficiales sobre el incremento de las horas de juego virtual o de visualización a las pantallas digitales, las plataformas evidencian que se ha intensificado la cantidad de jugadores en línea.

Respecto a las variables de la presente investigación, se observa que los estudiantes de una institución educativa del distrito de Chancay, pasan horas prolongadas frente a las pantallas de las computadoras, tabletas o celulares jugando a los videojuegos en línea o fuera línea, y la ausencia de los padres de familia en casa, ha contribuido para que no realicen sus tareas escolares, presenten síntomas de intranquilidad, nerviosismo, dificultad para concentrarse en clases y en algunas ocasiones no han llegado a sus aulas por buscar cabinas de internet o lugares apropiados para jugar. Si continúan con esta problemática, según Herskovic y Matamala (2020) los estudiantes podrían generar síntomas somáticos y conductas desadaptativas que conllevan al bajo rendimiento académico, ausentismo escolar, conflictos en las relaciones interpersonales, problemas de decisión vocacional y repercusiones en las áreas vitales como social, laboral, académica, familiar y consultas médicas constantes.

Ante a esta problemática planteada se formula la siguiente interrogante de investigación ¿Cuál es la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022? Asimismo, los problemas específicos fueron: ¿Cuál es la relación que existe entre ansiedad y la dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y la dificultad de control en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022?

La presente investigación se justifica de manera teórica al aportar conocimiento respecto a la relación que existe entre las variables ansiedad y adicción a los videojuegos, conceptos y síntesis de los aportes bibliográficos de diversos autores respecto a las teorías que han estudio a las variables, que será relevante para las futuras investigaciones. El valor práctico consistió en brindar información fehaciente al director, coordinadora de tutoría, docentes tutores, auxiliares, aliados estratégicos y padres de familia, sobre el alcance del problema

respecto a las variables de investigación para gestionar y ejecutar programas de prevención o intervención.

Asimismo, en ámbito social contribuyó en beneficio de los estudiantes, docentes y padres de familia de una institución educativa de Chancay para mejorar el rendimiento escolar, promover el cuidado de la salud mental, fortalecer las relaciones afectivas entre padres e hijos y las relaciones sociales para una convivencia en armonía. Respecto a la metodología, se seleccionó un instrumento confiable que miden síntomas de ansiedad estado- rasgo y la tendencia adictiva a los videojuegos en los estudiantes para obtener información confiable acerca de los variables de la investigación, es relevante mencionar que estos instrumentos han demostrado validez y confiabilidad en diferentes países.

El objetivo general ha sido: Determinar la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022. Asimismo, los objetivos específicos han sido: Identificar la relación que existe entre ansiedad y la dimensión abstinencia, establecer la relación que existe entre ansiedad y la dimensión abuso y tolerancia, precisar la relación que existe entre ansiedad y la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y demostrar la relación que existe entre ansiedad y la dimensión dificultad de control en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

La hipótesis general planteada fue: Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022. Las hipótesis específicas planteadas fueron: Existe relación significativa entre ansiedad y en la dimensión abstinencia, existe relación significativa entre ansiedad y la dimensión abuso y tolerancia, existe relación significativa entre ansiedad y la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y existe relación significativa entre ansiedad y la dimensión dificultad de control en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa.

II. MARCO TEÓRICO

Al realizar una búsqueda exhaustiva respecto a las investigaciones previas en el contexto nacional, no se encontró estudios realizados en las dos variables de investigación, en la población, metodología ni dimensiones de dependencia o adicción a los videojuegos. Sin embargo, existen investigaciones similares que correlacionan con la ansiedad, así como la adicción a internet, redes sociales o dispositivos electrónicos medios con los que se puede acceder a los videojuegos. Trinidad y Varillas (2021) ejecutaron un estudio con el propósito de determinar la relación entre adicción a redes sociales y la ansiedad estado-rasgo. La metodología empleada fue enfoque cuantitativo, diseño no experimental, transversal y correlacional con una muestra de 215 estudiantes de nivel secundario y concluyeron que las variables muestran correlación directa y significativa.

Pacheco (2019) estableció la relación entre adicción al internet, impulsividad y ansiedad en muestra de 501 estudiantes de nivel secundaria. La estrategia empleada fue enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, diseño no experimental y de corte transversal. Se halló relación estadísticamente significativa entre las variables de estudio y concluyó que, a mayor grado de impulsividad y ansiedad mayor será el grado de conductas adictivas al internet. Asimismo, Barreda (2018) realizó una investigación con el objetivo de establecer el vínculo entre la adicción al internet y ansiedad en 290 adolescentes. El método fue de tipo correlacional con diseño no experimental con muestreo aleatorio estratificado proporcionado y determinó que existe un vínculo significativo entre las variables de estudio.

Huanca (2018) ejecutó una investigación con la intención de determinar la relación que existe entre la adicción al internet y ansiedad en 355 adolescentes. El presente estudio se empleó la metodología enfoque cuantitativo con diseño no experimental de corte transversal, tipo básico, correlacional y método hipotético deductivo y determinó que existe relación significativa. Finalmente, Canales (2017) realizó un estudio para determinar la relación entre adicción al internet y el nivel de ansiedad en adolescentes de 12-17 años. El estudio fue cuantitativo, transversal, descriptivo y no experimental con una muestra de 400 estudiantes y demostró que hay correlación débil y positiva, pero con una significancia bilateral de 0,000 menor que $p=0,05$ que confirma la hipótesis de la investigación.

En el ámbito internacional, Wei et al. (2022) en China, al examinar y relacionar la adicción a los videojuegos con síntomas de ansiedad e insomnio con una muestra de 1494 estudiantes. Los resultados evidenciaron que el 23, 83% de los encuestados son adictos. Concluyeron que hay alta incidencia de adicción a los videojuegos y una asociación positiva entre la ansiedad e insomnio. Zabala (2021) en Colombia, realizó un estudio con la finalidad de establecer la relación entre ansiedad, la procrastinación y los síntomas de adicción a las redes sociales en adolescentes. El estudio fue tipo cuantitativa, no experimental transaccional de alcance descriptivo correlacional de muestreo no probabilístico. Concluyó, que existe relación positiva entre ansiedad y adicción a las redes sociales, así como sus dimensiones.

Rodríguez y Moreno (2019) en México, para determinar la influencia de las redes sociales en la ansiedad y autoestima en 120 estudiantes de secundaria y bachillerato con el protocolo de investigación de diseño fue no experimental de tipo correlacional y cuantitativo, concluyó que las redes sociales pueden generar alto nivel de ansiedad. Esquivel (2017) en Paraguay, estableció una asociación entre el uso del internet y ansiedad en 1150 adolescentes. Empleó diseño descriptivo - correlacional de corte transversal no probabilístico y concluyó que las variables no se relacionan, pero existe prevalencia de problemas recurrentes a causa del uso internet y el gran porcentaje de casos presentó un nivel medio de ansiedad estado – rasgo.

González, Espada, y Tejeiro (2017) en España, al examinar el uso problemático de videojuegos, determinar si existen diferencias entre jugadores online y offline, y verificar la correlación con los síntomas de ansiedad y depresión en 380 adolescentes. Concluyeron que en los varones existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y la ansiedad.

La ansiedad y la adicción a los videojuegos son variables de constante estudio, debido a que los adolescentes son proclives a los problemas psicológicos por los cambios que experimentan en el nivel cognitivo, físico y social que interfieren de forma negativa en el bienestar y desarrollo de actividades cotidianas. Por otro lado, los adolescentes buscan nuevas formas de ocio y entretenimiento haciendo uso de dispositivos electrónicos. Por consiguiente, es apremiante revisar las definiciones dadas por diferentes autores. Franco et al. (2021) sostiene que la

ansiedad es una experiencia emocional, que permite defenderse al organismo y estimula el logro las metas. Sin embargo, el exceso puede ser nocivo y comprometer la eficacia, presentar síntomas mentales y físicos con pensamientos infructuosos y afectar la salud del individuo.

Por otro lado, según Torrents et. (2013) la ansiedad es conceptualizada como reacción emocional que ante la probabilidad de peligro o amenaza cumple la función de mantener alerta al individuo para intervenir y dar respuestas que pueden interferir en la capacidad de superar las dificultades o situaciones abrumadoras y Cabeza et al. (2018) consideró que es la respuesta del organismo que afecta el estado mental del ser humano a causa de algún tipo de estímulos endógenos o exógenos, que impiden el equilibrio emocional ante manifestaciones de inquietud, inseguridad y excitación que influyen para el incremento de los niveles de ansiedad, es evidente que la ansiedad influye para que el organismo active sus mecanismos de defensa antes determinadas circunstancias o estímulos.

Asimismo, para Ceberio et al. (2021) la ansiedad es considerada como una emoción adaptativa, debido a que permite al individuo estar vigilante en relación funcional al contexto para anticipar las circunstancias de los eventos y promover la organización del aparato cognitivo, emocional y pragmático ante situaciones de inseguridad con la apropiada elección de estrategias de afrontamiento para la supervivencia. Sin embargo, puede ser perjudicial para el individuo cuando es excesiva en correlación con los estímulos que lo producen o cuando estos no existen, se presentan con gran intensidad, con mayor duración y frecuencia pueden generar conductas inapropiadas, malestares y ser denominada ansiedad desadaptativa.

En el ámbito escolar, Fernández et al. (2017) consideró a la ansiedad como un conjunto de reacciones cognitivas, motoras y psicofisiológicas que se producen ante situaciones percibidas como una amenaza, que impiden el correcto procesamiento de la información y pueden influir en la salud de los niños y adolescentes al producir malestares clínicamente significativos. Por otro lado, Clark y Beck (2012) determinaron que es un sistema complejo de respuesta conductual, fisiológica, afectiva y cognitiva que interviene ante acontecimientos imprevisibles, incontrolables y percepción de amenaza de un estímulo que ponen en riesgo los intereses vitales del individuo. Además, consideraron imprescindible analizar los

factores ambientales debido a que la ansiedad se produce por estímulos internos o externos que interfieren de manera significativa en la conducta del individual.

Según Castro et al. (2021) las respuestas fisiológicas de la ansiedad son generadas automáticamente por múltiples situaciones que no impiden vivir de forma plena y receptiva realizando diversas tareas, pero al presentarse de manera exacerbada y prolongada pueden ser un factor de riesgo para el desarrollo de algunos trastornos como la ansiedad y el estrés. Díaz y De la Iglesia (2019) determinan que a las respuestas afectivas hacen referencia a la experiencia subjetiva por efectos negativos como el nerviosismo, tensión, aprehensión, agitación; la respuesta cognitiva involucra al procesamiento de la información que adquiere del contexto y de sí mismo, por último, los procesos conductuales consisten en acciones generadas para prevenir, controlar, luchar o huir del peligro que pueden incluir respuestas de paralización, cautela u otros en búsqueda de seguridad.

Spielberger (1966) determinó que la ansiedad es una serie de sucesos complejos de los procesos cognitivos, afectivos y comportamentales referidos por el estrés, considerando al último como condiciones estimulares que anteceden a la valoración cognitiva que conlleva a las respuestas de la ansiedad (Díaz y De la Iglesia, 2019). Posteriormente, definió como reacción emocional de miedo ante el peligro, tensión, intranquilidad, activación, descarga del sistema nervioso autónomo, proceso psicobiológico complejo y diferencia a la ansiedad como un estado, que es momentáneo y como un rasgo, que permanece invariable en determinados individuos (Ceberio et al., 2021).

Finalmente, para Ströhle et al. (2018) la ansiedad es una emoción normal e importante para la supervivencia individual, pero con el incremento puede surgir enfermedades somáticas o conllevar al trastorno de ansiedad y requerir de tratamientos al interferir en la vida normal del individuo. Al respecto, Wolgensinger (2015) determina que el trastorno de la ansiedad se inicia a edad temprana y genera consecuencias graves, para prevenir es necesario la terapia cognitivo-conductual de acuerdo al modelo, grupo humano y objetivo, porque su aplicación ha demostrado ser eficaz en la disminución de los síntomas de ansiedad en niños y adolescentes.

La ansiedad ha sido objeto de estudio por diversas escuelas desde sus principios teóricos. Según Díaz y De la Iglesia (2019) Freud representante de la teoría psicoanalítica definió que la ansiedad es un estado afectivo incomodo en el

que aparecen fenómenos como sentimientos repulsivos, pensamientos agobiantes y cambios fisiológicos que se relacionan a la activación autonómica, posteriormente consideró que era la respuesta interna que comunicaba el peligro a causa de experiencias traumáticas de los primeros años de vida o que podían provenir del mundo exterior. Además, distinguió la teoría de ansiedad real que se manifestaba en la interacción del yo y el mundo exterior como aviso de peligro en su entorno; la ansiedad neurótica se producía cuando el yo se anticipaba a los hechos y se reprimía a causa de pensamientos que se originaba en sí mismo; y la ansiedad moral que proviene del super - yo ante la amenaza del yo.

Para Gutiérrez-García y Landeros-Velázquez (2018), la teoría social cognitiva de Bandura, fundamenta que la autoeficacia es el pensamiento respecto a la capacidad para planificar y ejecutar acciones para el afrontamiento de situaciones y logro de objetivos. Además, sostiene que la conducta y la motivación están subordinados por el pensamiento que están reguladas por las expectativas de la eficacia que se relacionan con la certeza desarrollar un comportamiento con éxito, a partir del análisis de estos postulados y las cuatro experiencias de autoeficacia, determinó que la ansiedad se produce de las cogniciones del individuo acerca de su contexto y de sí mismo, que se evidencia en el estado fisiológico que experimentan las personas.

Clark y Beck (2012) en la teoría cognitiva consideraron que son procesos que emergen entre distinguir una señal desagradable y la respuesta que expresa el sujeto, es decir, que el ser humano percibe la situación, analiza y valora las repercusiones; si determina que es intimidante suscitará una reacción de ansiedad modulada por otros procesos cognitivos. Asimismo, Beck determina que se debe a un sistema de procesamiento de información que percibe una situación como amenazadora que afecta la supervivencia y el bienestar del individuo, y considera imprescindible analizar los factores ambientales debido a que la ansiedad se produce por estímulos internos o externos que interfieren de manera significativa en la conducta del individuo.

En el presente estudio se consideró como base a la teoría de ansiedad rasgo-estado de Spielberger, cuya dimensión es ansiedad- estado (A/E) mide el estado emocional transitorio y cambiante en la que se manifiestan sentimientos subjetivos discernidos por el individuo como pensamientos desagradables y cambios

fisiológico por situaciones ambientales o del momento. Por otro lado, la ansiedad rasgo (A/R) proporciona información del estado emocional relativamente estable por un tiempo prolongado en diferentes circunstancias sin manifestarse en la conducta, explícitamente cuando las reacciones de intranquilidad del individuo son inherentes a su personalidad, ambas dimensiones presentan reactivos directos e inversos (Ries et al., 2012).

Respecto a la variable adicción a los videojuegos, es imprescindible precisar que la adicción según la Real Academia Española (RAE, 2014) es la supeditación de sustancias u ocupaciones perjudiciales para la salud o la estabilidad psíquica. Al respecto, Cía (2014) considera que los juegos patológicos, las adicciones a internet y las nuevas tecnologías virtuales son trastornos no relacionadas a sustancias, sino adicciones conductuales que son motivadas por las emociones o impulsos con limitado control cognitivo y se caracteriza por presentar síntomas de abstinencia, desinterés por otras formas de aficiones o actividades habituales en el ámbito familiar, académica y laboral generando problemas psicosociales, como consecuencia negativa en la conducta.

Según Rivera y Torres (2018) el videojuego es un juego electrónico que ha evolucionado debido al avance de la tecnología y permitido que las personas interactúen implementando plataformas, computadoras, consolas u otros dispositivos portátiles haciendo uso del internet o fuera de ella, y al respecto Nuñez-Barriopedro et al. (2020) sostienen que ha conllevado a repercusiones neurobiológicas y psicosociales beneficiosas al generar estrategias y habilidades de pensamiento, pero son nocivos por el inadecuado manejo psicosocial que ha coadyuvado en el incremento del patrón adictivo de uso, relacionado con las horas prolongadas de juego y factores sociofamiliares que pueden ser contraproducentes y afectar el estado físico y emocional.

Chóliz y Marco (2011, 2013) la dependencia a videojuegos se produce por el uso excesivo de los dispositivos electrónicos que se emplean para acceder manera recurrente a los videojuegos, que influye de forma negativa en diversos aspectos de la vida del individuo, siendo indispensable la terapia cognitivo – conductual para la prevención y tratamiento, que según Ibáñez-Tarína & Manzanera-Escartí (2021) parte de modelo teórico del aprendizaje, establecido en los principios del condicionamiento clásico, condicionamiento operante y el aprendizaje vicario. Por

otro lado, para Hakami et al. (2021) la adicción los videojuegos también puede ser considerado adicción conductual, debido a que presenta síntomas de abandono, desinterés por las actividades cotidianas, estar asociado a efectos negativos y a adicciones a internet.

Por consiguiente, según King & Delfabbro (2020) la adicción a los videojuegos o trastorno por juego consiste en el comportamiento persistente, recurrente, de poco control sobre los videojuegos y prioridad respecto a otras áreas de la vida a pesar de los aspectos negativos que afectan la vida del individuo y de los que lo rodean. Asimismo, para Rodríguez y García (2021) la adicción a los videojuegos se relaciona con la presencia de la personalidad de tipo D o angustiada, vinculado al negativismo y los jugadores tienden a presentar mayores niveles de ansiedad, problemas conductuales, emocionales y en el nivel fisiológico dificultades en la salud, falta de cuidado personal y en patrones irregulares de sueño y de alimentación.

Además, Chóliz et al. (2016) sostienen que la adicción a los videojuegos pertenece al grupo de la adicción tecnológica al igual que la adicción al internet, dado que están íntimamente relacionados ser al nocivas para la salud mental y presentar síntomas similares como abstinencia, abuso y al usar la tecnología de manera progresiva para adquirir la misma satisfacción que al inicio al que se denomina tolerancia. Asimismo, según Paulus et al. (2018) el uso patológico de la tecnología informática tiene criterios determinados por DSM-5 que consiste en la preocupación por los juegos en internet, abstinencia, tolerancia, falta de control, desinterés por realizar otras actividades, uso excesivo, problemas familiares, escape ante el estado de ánimo negativo y descuido o pérdida de relaciones en diversos ámbitos de la vida.

Gunuc (2015) existe semejanzas entre adicción a internet y adicción a los videojuegos, esto fue determinado en el estudio que realizó en Turquía con 200 estudiantes y concluyó que hay relación entre las adicciones conductuales. Por otro lado, para Błachnio et al. (2015) la adicción a las redes sociales es un subtipo de adicción a internet y, según Revuelta y Bernabé (2012) se puede acceder a los videojuegos mediante las redes sociales como el Facebook, donde no cambia su esencia lúdica – exploratoria con retos y recompensas que hace más atractivo para el jugador.

Por lo expuesto, se asume que las teorías conductistas del aprendizaje explican los procesos de como desarrollan las conductas adictivas. Según Núñez et al. (2015), el condicionamiento clásico de Iván Pavlov, es un mecanismo de aprendizaje asociativo de un estímulo condicionado con otro incondicionado que se ejecuta de la siguiente manera: el estímulo neutro (EN) no produce ninguna respuesta en el organismo, pero si se asocia con un estímulo incondicionado (EI) que genera una respuesta refleja o incondicionada (RI) luego, con la repetición de esta conexión, el estímulo neutro (EN) pasa a convertirse en un estímulo condicionado (EC) originando una respuesta condicionada (RC). En esta investigación, asoció el sonido de la campanilla como (EN) y a la comida (EI).

Schunk (2012), el condicionamiento operante de Skinner sostiene que la conducta del individuo depende de las influencias ambientales que lo anteceden y que es regulada por sus consecuencias(refuerzos) que pueden ser positivos o negativos que después de ser emitidos, existe la posibilidad de que la conducta ocurra nuevamente. Si los videojuegos son aplicados en el ámbito didáctico, según Rivera y Torres (2018) responde a esta teoría, debido a que el aprendizaje se genera por las conexiones de estímulo y respuesta, es decir, reflejos condicionados por estímulo – respuesta – refuerzo.

En la adicción a los videojuegos según las teorías conductistas mencionadas, el individuo asocia el sonido de los videojuegos, la computadoras, consolas y dispositivos portátiles como celulares o tabletas y posteriormente la presencia de estos estímulos activan los deseos y la necesidad de jugar incontrolablemente de forma compulsiva a juegos electrónicos. Por otro lado, McCarthy (2020) consideró que si los videojuegos activan el sistema de recompensa del cerebro, empiezan a interferir en el desarrollo de las actividades cotidianas y si los padres intervienen para que sus hijos no accedan a estos juegos, es probable que ellos sufran de depresión, ansiedad, timidez, agresión y problemas con el uso excesivo de dispositivos digitales debido a que son los medios por donde acceden a los videojuegos.

Respecto al modelo teórico de la variable adicción a los videojuegos, se consideró la teoría de aprendizaje social de Bandura, porque ha brindado literatura científica relacionado a como se activan las conductas adictivas por medio de un mecanismo de refuerzo positivo como el placer experimentado. Sin embargo, si el

comportamiento perdura, el reforzador termina siendo desfavorable o perjudicial y responde a la necesidad de no experimentar el malestar o abstinencia que siente al no realizar la conducta y de esta manera evitar el aburrimiento y la soledad. Al respecto, Cía (2014) sostiene que la práctica de conductas normales y productivos se pueden transformar en anómalos debido a la frecuencia, magnitud, duración de tiempo y dinero invertido.

Además, Delgado (2014) manifiesta que esta teoría engloba el factor conductual y cognitivo, porque explica las conductas de riesgo enfocándose en los principios del aprendizaje, la persona, su cognición y el ambiente en el que desarrolla la conducta por medio de la observación a un individuo o grupos que cumplen la función de estímulos de pensamientos o actitudes por parte del individuo que observa la actuación del modelo para llevar a la práctica. Relacionado a los videojuegos o exposición a los medios en general según Barroso (2019), Bandura dio a conocer las consecuencias cuando el individuo es expuesto a modelos mediáticos agresivos imita ese tipo de comportamiento en acciones o juegos posteriores para aliviar las emociones negativas.

Al respecto, Lüthi & Lüscher (2014) según los aportes de los modelos psicobiológicos de la adicción, sostienen que la conducta de juego, que al inicio genera recompensa y reduce la ansiedad, posteriormente origina formas específicas de plasticidad sináptica y en individuos susceptibles puede ser persistente y conllevar a la enfermedad. Además, según Bristow, et al. (2018) la teoría del aprendizaje social sostiene que los individuos que padecen de ansiedad, se involucran con el juego excesivo con la finalidad disminuir los efectos negativos, porque la ansiedad los hace vulnerables a las conductas adictivas.

La dimensión metodológica para la recolección de datos de la variable de estudio adicción a los videojuegos tiene sus sustento en los autores Chóliz y Marco (2011) con las dimensiones: abstinencia que permite identificar síntomas físicos, emocionales o malestares cuando se suspende el acceso y uso a los videojuegos para mitigar los problemas psicológicos; abuso y tolerancia que determina el juego progresivo más que al inicio y de alguna manera de forma exagerada; problemas ocasionados por los videojuegos que conlleva a efectos negativos como los conflictos por el uso excesivo; y la dificultad en el control alude a los inconvenientes

en dejar de jugar, a pesar de no ser apropiado ni funcional hacerlo en ese instante o situación e influir en el incumplimiento de labores por priorizar los videojuegos.

Respecto a la ansiedad y adicción a los videojuegos, para Cole y Holley (2013) los individuos que tienen acceso a juegos en línea presentan ansiedad elevada que puede ser un factor de riesgo para el juego excesivo y en ansiedad estado – rasgo, la ansiedad estado es en gran medida el efecto acerca de las adicciones a videojuego. Además, López-Mora et al. (2021) manifiestan que la sensibilidad a la ansiedad, las variables de adicción y tolerancia se vinculan, y están mediadas por la dureza mental, esto implica que los malestares ocasionado por la ansiedad y los videojuegos se presentan en menor medida.

Para Schou et al. (2016) la ansiedad puede contribuir en el uso excesivo de las redes sociales y los videojuegos que se asocian con resultados negativos. Sin embargo, Strittmatter et al. (2016) explica que jugar a los videojuegos contribuye en la terapia de trastornos psiquiátricos, pero jugar de manera obsesiva puede ser un problema y cuando se combina con la adicción se relaciona con los trastornos psiquiátricos como el estrés y la ansiedad, asimismo, para Pallavicini et al. (2021) el uso del videojuego contribuye a aminorar el estrés y la ansiedad, pero los efectos dependen de las características y el género como los juegos de acción, de aventura y realidad aumentada.

El uso excesivo de los videojuegos, Según López-Wade (2021) genera consecuencias perjudiciales como enfermedades que afectan la calidad de vida al permanecer tiempo prolongado frente a un aparato de videojuego, que generalmente está acompañado del consumo de alimentos procesados o que aportan pocos nutrientes, estas acciones deben ser evaluadas por los padres de familia y establecer límites, acuerdos e incentivarlos a realizar ejercicios físicos y socializar como prevención de uso y abuso a los videojuegos. Por otro lado, según Moncada y Chacón (2012) están asociados a efectos sociales y efectos psicológicos negativos como aislamiento y la agresividad que a la vez también afectan el aprendizaje y la perseverancia para revolve situaciones de la vida, relacionado a los efectos fisiológicos puede contribuir en el sedentarismo y la obesidad.

III. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación fue básica, también denominada pura, teórica y dogmática, ya que surge del marco teórico que es soporte teórico, contextual y legal de estudio, y el objetivo es plantear teorías nuevas, rectificar las existentes y proporcionar información científica o filosófica, pero sin contrastar con ninguna dimensión práctica (Gabriel-Ortega, 2017). En ese sentido, el presente estudio posibilita disponer información relevante respecto a la problemática.

El nivel es correlacional, porque la intención fue determinar la relación que existe entre las variables de estudio que han dado a conocer en la hipótesis correlacional sometidos a prueba y la aplicación de técnicas estadísticas (Hernández y Mendoza, 2018).

El enfoque es cuantitativo, porque se realiza la investigación de manera secuencial, estableciendo objetivos, preguntas de investigación y considerando la revisión de la literatura con base en la medición numérica y análisis a través de una muestra las variables de estudio con finalidad de comprobar la hipótesis planteada y corroborar las bases teóricas (Hernández y Mendoza, 2018).

El método hipotético – deductivo, surge de las deducciones considerando la hipótesis derivada de principios, leyes o suscitado por los datos empíricos con la finalidad de demostrar la veracidad de la hipótesis para establecer conclusiones (Rodríguez et al., 2017). Por esta razón, en la presente indagación se empleó el método mencionado.

Diseño de investigación fue no experimental transversal, porque se analizó como se relacionaron las variables de manera natural sin participar en su desarrollo ni realizar seguimiento a la muestra de estudio (Hernández y Mendoza, 2018). Los datos obtenidos fueron recolectados mediante la aplicación de instrumentos al desarrollarse la investigación de corte transversal.

Figura 1.

Diseño de la investigación.

Donde:

M = Muestra

O1= Variable 1: Ansiedad

O2= Variable 2: Adicción a los videojuegos

r = Correlación entre variables

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual de la variable ansiedad: La ansiedad es una respuesta emocional, como estado es variable y se determina por la combinación de sentimientos de tensión, desconfianza y nerviosismo, pensamientos desagradables e inquietudes con cambios fisiológicos y como rasgo consiste en diferencia particular relativamente estable Ries et. (como citó a Spielberg, 2012).

Definición operacional: Para medir la ansiedad se utilizó el instrumento Inventario de ansiedad: rasgo – estado (IDARE) de 40 ítems directos e inversos, cuestionario que mide la ansiedad considerando las dimensiones estado y rasgo con escala Likert: No en lo absoluto (1), Un poco (2), Bastante (3), Mucho (4) para ansiedad estado con Casi Nunca (1), Algunas veces (2), Frecuentemente (3), Casi siempre (4) para ansiedad rasgo. (Anexo 2)

Definición conceptual de la variable adicción a videojuegos: Es la dependencia a los videojuegos que incita la necesidad incontrolable de jugar de forma desmesurada, compulsiva y progresiva de acceder a los juegos electrónicos que producen malestares emocionales e interfieren negativamente en diversos aspectos de la vida del individuo (Chóliz y Marco, 2011).

Definición operacional: Para medir la adicción a los videojuegos se utilizó el instrumento Test de dependencia de videojuegos de 25 ítems, cuestionario de autorregistro que diagnóstica la tendencia adictiva a los videojuegos considerando las dimensiones con la escala Likert: Totalmente en desacuerdo (0), Un poco en desacuerdo (1), Neutral (2), Un poco de acuerdo (3) y Totalmente de acuerdo (4). (Anexo 2)

3.3. Población y muestra

Población: es un conjunto de casos, determinado, preciso y accesible que es la base primordial para la elección de la muestra con criterios predeterminados (Arias-Gómez et al., 2016). En consecuencia, la población del presente estudio es la totalidad elemento que corresponde a 1500 estudiantes.

Criterios de inclusión: Estudiantes entre 14 a 17 años de edad de ambos géneros que pertenecen del 3. °, 4. ° grado de nivel secundaria.

Criterios de exclusión: Estudiantes entre 12, 13 y 17 años de edad de 1. °, 2. ° y 5. ° grado de secundaria.

Muestra: es la parte representativa de la población que determina la cantidad de participantes que se considera en el estudio de investigación (Hernández y Mendoza, 2018). Por consiguiente, la muestra se obtuvo mediante la fórmula estadística del programa Excel con 120 estudiantes de 3.º y 4.º grado que han retornado a las clases presenciales y de manera voluntaria.

Muestreo: La técnica de muestreo es la representatividad de la muestra y depende la iniciativa, intención y criterio del investigador para seleccionar aquellos casos que acepten ser incluidos. Por lo tanto, el muestreo fue no probabilístico censal por conveniencia (Mucha-Hospinal et al., 2021) debido a que se consideró los grados y secciones en las que se percibió la problemática.

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Para la indagación del presente estudio se empleó la técnica de la encuesta con la finalidad de adquirir de manera sistemática y objetiva las medidas referidas a la problemática de investigación (López-Roldan y Fachelli, 2015).

Respecto a los instrumentos se considera que son recursos que se utilizan para llevar a cabo la recopilación o recogida de datos.

En la presente investigación se empleó el cuestionario, que son enunciados para obtener información de las variables con las dimensiones, sustento teórico, validez y confiabilidad que proporciona información y recolecta datos (Hernández y Mendoza, 2018).

En el presente estudio, ha empleado dos instrumentos de medición que fueron aplicados de manera presencial e individual a las 120 unidades de análisis que forman parte de la muestra. El primer instrumento fue la escala de Inventario de ansiedad rasgo-estado (IDARE) adaptado en México 1975 y posteriormente en Perú por Rojas (1997), cuya versión original es State-Trait Anxiety Inventory (STAI) propuesto por Spielberger y Díaz-Guerrero en el año 1970, que mide las dimensiones rasgo y estado con 40 ítems dividido en dos partes.

Respecto al instrumento para medir la adicción a los videojuegos, se empleó Test de dependencia a los videojuegos (TDV) elaborado por Chóliz y Marco (2011) en España con 55 ítems que posteriormente redujeron a 25 ítems y 4 dimensiones. Este cuestionario fue adaptado en Perú por Salas et al. (2017) como se detalla en la ficha técnica, validez y confiabilidad.

Ficha Técnica del instrumento: Inventario de ansiedad: rasgo – estado (IDARE)

Autor	: Diaz Guerrero - Spielberger (1975)
Adaptado	: Rojas (1997)
Finalidad	: Evaluar la ansiedad como estado y rasgo
Aplicación	: Adolescentes y adultos
Administración	: Individual
Tiempo estimado	: 15 minutos
Categorías	: Alto, medio, bajo
Organización	: Estructurada por 40 ítems distribuido en dos dimensiones: 1). Ansiedad Estado 2) Ansiedad Rasgo

Ficha Técnica del instrumento: Test de dependencia a los videojuegos (TDV)

Autor	: Chóliz y Marco (2011)
Adaptado	: Salas et al. (2017) – Perú
Finalidad	: Evaluar y diagnosticar la adicción a los videojuegos.
Aplicación	: Escolares de 11 a 18 años
Administración	: Individual
Tiempo estimado	: 10 minutos
Categorías	: Muy alto, alto, medio y bajo
Organización	: Está estructurado por 25 ítems, distribuido en cuatro dimensiones: 1) Abstinencia, 2) Abuso y tolerancia, 3) Problemas ocasionados por los videojuegos y 4) Dificultad en el control.

Validez

Se refiere a la particularidad del instrumento a lo que es verdadero o lo que se acerca a la verdad, que brinda información apropiado y libre de errores (Villasís Keever et al., 2018). Según Para la primera variable, el STAI fue adaptado para la población latinoamericana como IDARE, en Perú fue validado para adultos por Bazan (2021) respecto a los 20 ítems de la escala Ansiedad Estado reportó coeficientes VAiken desde .81 a 1 en el criterio de claridad y coherencia; y desde .78 a .96 en el criterio de relevancia. Concerniente a los 20 ítems de Ansiedad

Rasgo se reportó valores que van de .85 a 1.00 en claridad, de .70 a 1.00 en coherencia; y, de .74 a 1.00 en relevancia.

En cuanto a la validez del instrumento Test de dependencia a los videojuegos en la población peruana, determinaron que lingüísticamente no era necesario realizar ningún cambio y se llevó a cabo un análisis factorial confirmatorio, mediante la función de estimación de máxima verosimilitud sobre la matriz de correlaciones policóricas ítems (Salas-Blas et al., 2017)

Para la presente investigación, se efectuó la validación interna a través de juicio de expertos de ambos instrumentos, debido a que el IDARE no ha sido validado en nuestro medio para la aplicación en estudiantes hasta los 17 años de edad y el TDV para confirmar la viabilidad nuestro medio con los criterios claridad, coherencia y relevancia.

Confiabilidad:

Respecto, la primera variable en la adaptación peruana, la confiabilidad fue determinada por Rojas-Carrasco (2010) que obtuvo 85 AE y .89 AR y Espiritu (2018). 90 en AE y .87 AR con 40 ítems, dividido en dos partes respectivamente (Bazán, 2021).

Referente al instrumento Test de dependencia a los videojuegos, la confiabilidad w estimada en dos muestras cuyos resultados fueron (0.96) y (0.94) que indica elevada varianza confiable, al ser similares a lo estimado con el coeficiente α . y por sencillez del cálculo el coeficiente mencionados. (Salas-Blas et al., 2017).

Asimismo, para llevar a cabo el presente estudio se midió la confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach en una muestra piloto de 20 estudiantes de 3.º grado de secundaria y los resultados obtenidos en Ansiedad estado fue 0.86 en Ansiedad rasgo fue 0.84 y en Test de dependencia a los videojuegos 0.86 que confirman que los instrumentos son confiables.

3.5 Procedimiento

Para la aplicación del instrumento, se presentó una solicitud adjuntando los documentos emitidos por la universidad a la mesa de partes de la institución educativa, cuando el director otorgó la autorización para la aplicación de los cuestionarios con la muestra elegida, se procedió a concertar con la coordinadora de Tutoría, respecto a los horarios para ejecutar la recopilación de información. Posteriormente, los estudiantes fueron informados, se procedió a la entrega del

consentimiento informado y la autorización para el conocimiento y permiso de los padres de familia, de esta manera se fomentó la intervención voluntaria de los estudiantes. Para iniciar la aplicación de los instrumentos, se brindó las instrucciones pertinentes. Las respuestas emitidas por los estudiantes fueron analizadas en una base de datos para obtener los resultados a través de procedimientos estadísticos. Finalmente se hizo la interpretación de los resultados, discusión, conclusión y recomendaciones.

3.6 Método análisis de datos

Al recopilar información con los cuestionarios aplicados, se procedió a procesar los datos mediante programa informático Excel, posteriormente la información fue procesada por SPSS. v25. El análisis se realizó de manera descriptiva e inferencial. Para el análisis descriptiva los datos fueron presentados a través de tablas y figuras para la visualización, la explicación de manera sistemática y sucinta. Respecto al análisis inferencial se realizó la prueba de normalidad, luego la estadística inferencial con la finalidad de comprobar la hipótesis, mediante el coeficiente de Rho de Spearman para concretizar el grado de relación entre las variables.

3.7 Aspectos éticos

Al ejecutar el presente estudio se consideró los principios éticos de la investigación. Al trabajar con escolares, la aplicación de los instrumentos se realizó después de la autorización de los directivos de la institución educativa y padres de familia por tratarse de estudiantes menores de edad. Asimismo, se salvaguardó la particularidad, el anonimato y el respeto hacia los estudiantes.

Protección del participante: se mantiene en anonimato la identidad de cada adolescente, los cuales únicamente se registrarán con un número único de identificación, que permite mantener el orden en la elaboración de la base de datos y procesos estadísticos, junto a ello se preserva el derecho de confidencialidad de toda información, por lo tanto, no se expone los hallazgos a terceras personas.

Autoría y publicación: el proceso de investigación respeta la autoría de otros investigadores, por lo tanto, se realiza las respectivas citas para no incidir en el plagio de la propiedad intelectual, así también presenta información transparente para una publicación veraz y objetivas de los hallazgos que permitan aportar a la comunidad social y de investigación.

Autonomía: El grupo de estudio toma decisión de participar o no de manera voluntaria, por lo tanto, se hace prevalecer su autonomía, así como las creencias referidas a la cultura, manteniendo una posición de neutralidad y no restrictiva.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

Tabla 1

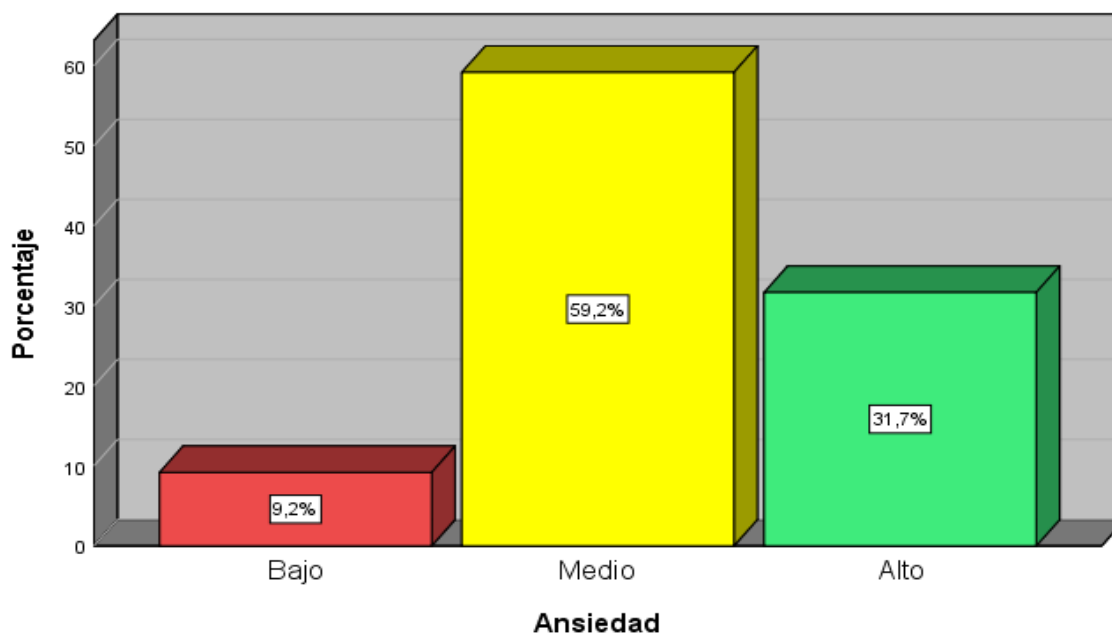
Frecuencia y porcentaje del nivel de la variable ansiedad

		Frecuencia	Porcentaje
Niveles	Bajo	11	9.2%
	Medio	71	59.2%
	Alto	38	31.7%
	Total	120	100.0%

Fuente base de datos (Anexo 4)

Figuras 1

Niveles de ansiedad



En la variable ansiedad se demuestran que el 59.2% de los estudiantes experimentan en un nivel medio, 31.7% en un nivel alto, el 9.2% se ubica en el nivel bajo. Es indica que los estudiantes experimentan una tendencia moderada de ansiedad.

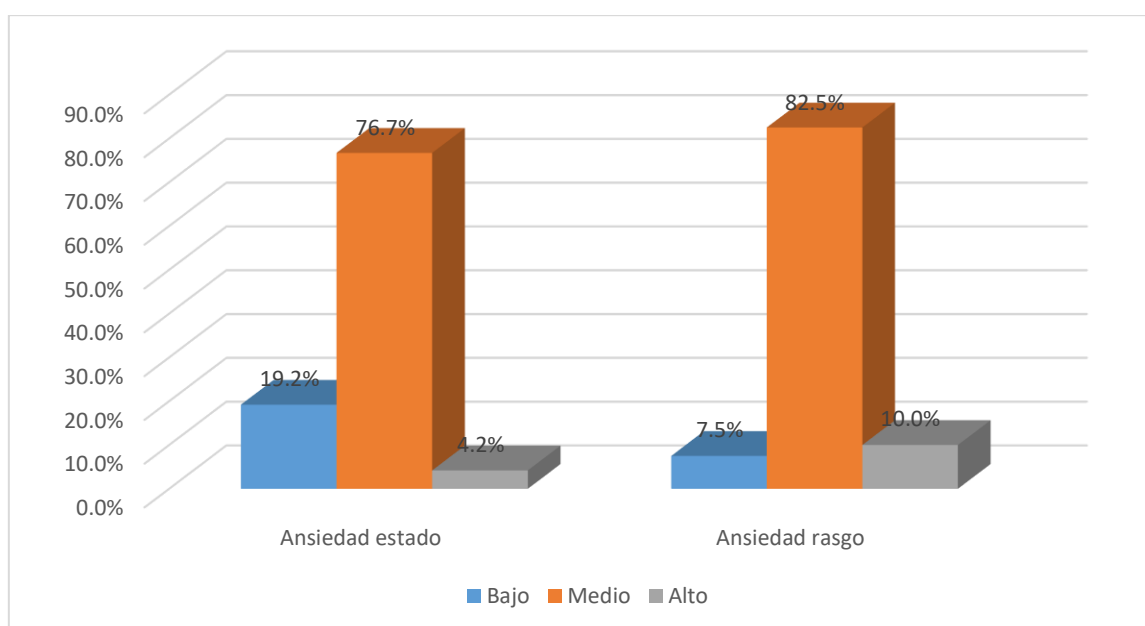
Tabla 2

Frecuencia y porcentaje de las dimensiones de ansiedad

Niveles	Ansiedad estado		Ansiedad rasgo	
	F	%	F	%
Bajo	23	19.2%	9	7.5%
Medio	92	76.7%	99	82.5%
Alto	5	4.2%	12	10.0%
Total	120	100.0%	120	100.0%

Figuras 2

Niveles de las dimensiones de ansiedad



Los resultados de la dimensión de ansiedad estado, demuestran que 76.7% de los estudiantes se sitúan en el nivel medio, el 19.2% en el nivel bajo y el 4.2% en el nivel alto. Es decir, la mayoría de los estudiantes sienten la ansiedad estado. Asimismo, sobre la dimensión de ansiedad rasgo, el 82.5% de los estudiantes se ubican en el nivel medio, el 10.0% en el nivel alto y el 7.5% en el nivel bajo, eso significa que una gran cantidad de estudiantes experimentan ansiedad rasgo moderada.

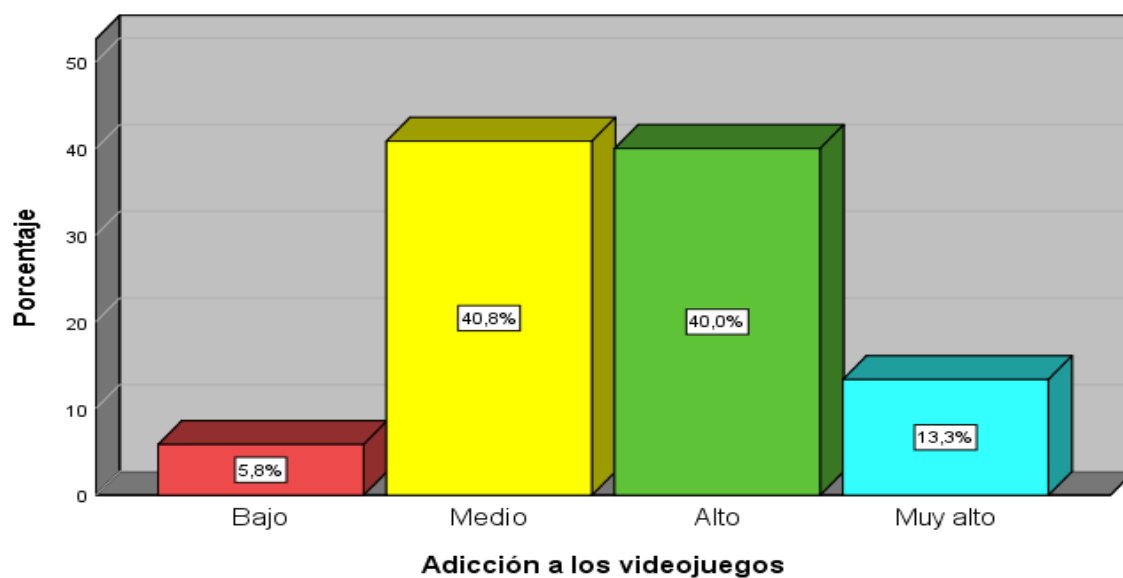
Tabla 3

Frecuencia y porcentaje de niveles a adicción a los videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	7	5.8%
	Medio	49	40.8%
	Alto	48	40.0%
	Muy alto	16	13.3%
	Total	120	100.0%

Figuras 3

Niveles de adicción a los videojuegos



Fuente base de datos (Anexo 4)

Concerniente a la variable adicción a los videojuegos, se evidencia que el 40.8% de los estudiantes se ubican en el nivel medio, el 40.0% en el nivel alto, el 13.3% en el nivel muy alto y el 5.8% en el nivel bajo. Eso da entender que los estudiantes están experimentando una adicción de nivel medio y alto en la adicción a los videojuegos.

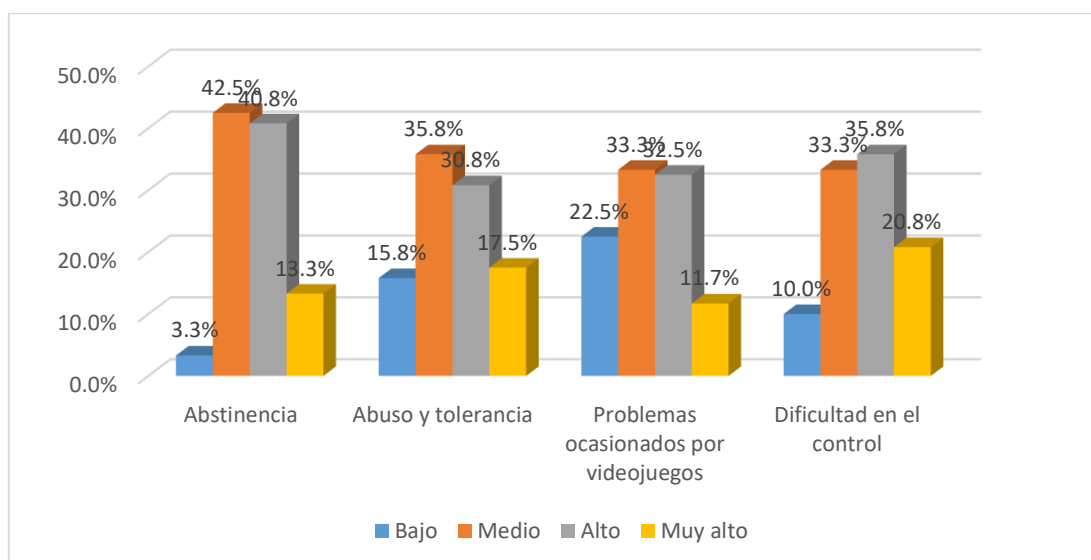
Tabla 4

Frecuencia y porcentaje de niveles de las dimensiones adicción a los videojuegos

Niveles	Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas ocasionados por videojuegos		Dificultad en el control	
	F	%	F	%	f	%	F	%
Bajo	4	3.3%	19	15.8%	27	22.5%	12	10%
Medio	51	42.5%	43	35.8%	40	33.3%	40	33.3%
Alto	49	40.8%	37	30.8%	39	32.5%	43	35.8%
Muy alto	16	13.3%	21	17.5%	14	11.7%	25	20.8%
Total	120	100%	120	100.0%	120	100.0%	120	100.0%

Figuras 4

Niveles de las dimensiones a la adicción a los videojuegos



En la dimensión de abstinencia, se percibe que el 42.5% de los estudiantes se encuentran en el nivel medio, el 40.8% en el nivel alto, el 13.3% en el nivel muy alto y el 3.3% en el nivel bajo. Relacionado a la dimensión de abuso y tolerancia se aprecia que el 35.8% de los estudiantes se ubican en el nivel medio, el 30.8% en el nivel alto, el 17.5% en el nivel muy alto y el 15.8% en el nivel bajo. Por otro lado, la dimensión de problemas ocasionados por videojuegos se evidencia que el 33.3% de los estudiantes se ubican en el nivel medio, el 32.5% en el nivel alto, el 22.5% en el nivel bajo y el 11.7% en el nivel muy alto. Finalmente, la dimensión de dificultad en el control se observa que el 35.8% de los estudiantes se ubican en el

nivel alto, el 33.3% en el nivel medio, el 20.8% en el nivel muy alto y el 10.0% en el nivel bajo.

4.2. Resultados inferenciales

4.2.1. Análisis de normalidad

Tabla 5

Resultados de la prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	GI	Sig.
Ansiedad	,144	120	,000
Adicción a los videojuegos	,119	120	,000

En los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov - Smirnov (K – S) se observa que la mayor parte de los puntajes de la variable no se aproximan a una distribución normal, debido a que el coeficiente obtenido es significativo ($p = 0,0000$) y la prueba estadística a utilizarse será no paramétrica: Prueba de Rho de Spearman por disponer con una escala ordinal.

4.2.2. Contratación de hipótesis

Hipótesis general

H₀: No existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

H₁: Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

Tabla 6

Relación de la variable entre ansiedad y adicción a los videojuegos

				Ansiedad	Adicción a los videojuegos
Rho de Spearman	Ansiedad	Coeficiente de correlación		1,000	,407**
		Sig. (bilateral)		.	,000
	N		120	120	
	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación		,407**	1,000
Sig. (bilateral)			,000	.	
N			120	120	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se evidencia la relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos ($r=0,407$), con una relación positiva moderada, es decir a mayor ansiedad mayor adicción a los videojuegos y el p valor es de 0.000 menor que 0.05 por lo tanto se acepta la hipótesis de estudio y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.3. Prueba de la primera hipótesis específica

H₀: No existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en abstinencia en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

H₁: Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en abstinencia en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

Tabla 7

Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en abstinencia

			Ansiedad	Abstinencia
Rho de Spearman	Ansiedad	Coeficiente de correlación	1,000	,420
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Abstinencia	Coeficiente de correlación	,420	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		120	120	

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se muestra la relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en abstinencia ($r=0,420$), con una relación positiva moderada, es decir a mayor ansiedad mayor abstinencia y el p valor es de 0.000 menor que 0.05 por lo tanto se acepta la hipótesis de estudio y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.4. Prueba de la segunda hipótesis específica

H₀: No existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chancay, 2022

H₁: Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chancay, 2022

Tabla 8*Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia*

			Ansiedad	Abuso y tolerancia
Rho de Spearman	Ansiedad	Coeficiente de correlación	1,000	,540
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	,540	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se demuestra la relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia ($r=0,540$), con una relación positiva moderada, es decir a mayor ansiedad mayor abuso y tolerancia y el p valor es de 0.000 menor que 0.05 por lo tanto se acepta la hipótesis de estudio y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.5. Prueba de la tercera hipótesis específica

H₀: No existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de nivel secundario en una institución educativa de Chancay, 2022.

H₁: Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de nivel secundario en una institución educativa de Chancay, 2022.

Tabla 9

Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en problemas ocasionados por los videojuegos

			Ansiedad	Problemas ocasionados por video juegos
Rho de Spearman	Ansiedad	Coeficiente de correlación	1,000	,550
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Problemas ocasionados por video juegos	Coeficiente de correlación	,550	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En los resultados se contrasta la relación entre ansiedad y problemas ocasionados por los videojuegos ($r=0,550$), con una relación positiva moderada, es decir a mayor ansiedad mayor problemas ocasionados por videojuegos y el p valor es de 0.000 menor que 0.05 por lo tanto se acepta la hipótesis de estudio y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.6. Prueba de la cuarta hipótesis específica

H₀: No existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

H₁: Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.

Tabla 10

Relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control

		Dificultad en el control		
		Ansiedad		
Rho de Spearman	Ansiedad	Coeficiente de correlación	1,000	,585
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		120	120
	Dificultad en el control	Dificultad en el control	Coeficiente de correlación	,585
Sig. (bilateral)			,000	.
N		120	120	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se demuestra la relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control ($r=0,585$), con una relación positiva moderada, es decir a mayor ansiedad mayor dificultad de control y el p valor es de 0.000 menor que 0.05 por lo tanto se acepta la hipótesis de estudio y se rechaza la hipótesis nula.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la presente investigación se hallaron resultados significativos en una muestra de 120 estudiantes, al determinar la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, se pudo encontrar que el p valor es de 0.000 menor que 0.05 a través de la prueba no paramétrica y ($r=0.407$). Lo que demuestra que hay relación entre ambas variables. Esto implica que la serie de sucesos complejos de los procesos cognitivos, afectivos, comportamentales y, las reacciones emocionales que son transitorias y relativamente estables en los escolares, tienden a relacionarse con un trastorno mental que presenta un patrón de comportamiento relacionado al juego persistente a los videojuegos.

Asimismo, desde la perspectiva de la teoría aprendizaje social de Bandura, en los estudiantes que presentan ansiedad y tienen acceso a los videojuegos, existe la probabilidad de transformar una actividad de entretenimiento en actividad problemática y adictiva, debido a que estas conductas apaciguan sus emociones negativas y eluden de manera temporal las preocupaciones y miedos que generan la ansiedad. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Para corroborar este resultado se consideró investigaciones similares, debido a que no se han realizado estudios en la población estudiantil relacionado a las dos variables. Sin embargo, la adicción a internet se asemeja a la adicción a los videojuegos por ser un trastorno que pertenece a la adicción tecnológica, por presentar síntomas parecidos y por ser medio de acceso a los videojuegos en línea.

Es así, como Wei et al. (2022) al relacionar la adicción a los videojuegos con síntomas de ansiedad determinó que existe alta incidencia y correlación positiva. Asimismo, Barreda (2018) quien realizó una investigación respecto al vínculo entre la adicción al internet y ansiedad, demostró que existe relación con un nivel de significancia ,000 entre las variables de estudio, que indica que si los adolescentes se conectan o siente la necesidad de conectarse al internet manifiestan ansiedad. Finalmente, Huanca (2018) afirmó que existe relación significativa entre adicción a internet y ansiedad en los estudiantes. En tal efecto, acuerdo al análisis de los resultados y según los aportes de Chóliz y Marco (2013) es fundamental controlar la ansiedad y la adicción a los videojuegos con terapia cognitivo conductual, debido

a que la ansiedad anticipa a la adicción, así como también la adicción conlleva a la ansiedad.

Al Identificar la relación que existe con la dimensión abstinencias, se halló que (p valor es de 0.000 menor que 0.05) y ($r=0,420$) lo que demuestra que existe asociación entre la ansiedad y abstinencia. Esto indica que los síntomas ansiedad se relacionan con malestares emocionales como irritabilidad y tristeza al interrumpirse o no tener acceso a los videojuegos, que impiden atenuar los problemas psicológicos se tienden a presentarse por estímulo internos y externos. Ante esta situación, se rechaza la hipótesis nula y se admite la hipótesis planteada. Para comparar estos resultados se consideró la variable adicción a las redes sociales que, según Revuelta y Bernabé (2012) son medios de acceso a los videojuegos y siguen evolucionando sin dejar de lado su esencia de ser atractivos y ofrecer recompensas.

En el estudio realizado por Trinidad y Varillas (2021) se determinó que existe una correlación directa entre adicción a redes sociales y la ansiedad estado-rasgo. Asimismo, por Rodríguez y Moreno (2019) concluyeron que las redes sociales pueden generar alto nivel de ansiedad en los estudiantes, estas correlaciones determinan que si los estudiantes sienten la necesidad persistente de acceder a las redes sociales como efecto se produce la ansiedad por persistir a estar conectados la mayor parte del tiempo. Por lo expuesto, al realizar el análisis y según López-Mora et al. (2021) es imprescindible promover la dureza mental en todas las áreas de la vida de los estudiantes, debido a que interfiere para la poca manifestación de ansiedad y de esta manera evitar trastornos psiquiátricos como refieren Strittmatter et al. (2016) o la predisposición para la adicción a los videojuegos y como consecuencia la abstinencia.

Al establecer la relación con abuso y tolerancia, se pudo detectar que el (p valor es de 0.000 menor que 0.05) y ($r=0.540$) esto revela que las respuestas emocionales generados por la ansiedad se relaciona con la adicción a los videojuegos debido a que se ejecuta de manera progresiva y excesiva. Además, no es suficiente el uso de los videojuegos y requiere de más tiempo para jugar. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de estudio. Para confirmar los resultados, se consideró los aportes de Zabala (2021) quien determinó que existe una correlación positiva entre ansiedad y adicción a las redes sociales y

sus dimensiones obsesión, falta de control y uso excesivo de las redes sociales, que confirman la semejanza con la variable adicción a los videojuegos de la presente investigación.

Por otro lado, Canales (2017) respecto adicción al internet y el nivel de ansiedad demostró que hay correlación débil y positiva, pero con una significancia bilateral de 0,000 menor que $p=0,05$, esto implica que hay vínculo entre las variables de estudio. Además, es relevante considerar el estudio realizado por Cole y Holley (2013) antes que la dependencia a los videojuegos fuera considerada como un trastorno, demostraron las personas que presentaban alto nivel de ansiedad eran vulnerables para el juego excesivo en línea. Por consiguiente, y al verificar los resultados es relevante realizar acciones para disminuir la ansiedad, porque según Ceberio et al. (2021) es nocivo si se presentan en exceso, con gran intensidad y frecuencia. Asimismo, al anticipar y relacionarse con el uso de los videojuegos de manera prolongada y constante como sostiene López-Wade (2021) genera enfermedades como la obesidad.

Al precisar la relación con problemas ocasionados por los videojuegos se pudo indagar que el (p valor es de 0.000 menor que 0.05) y ($r= 0.550$) esto determina que los eventos de las manifestaciones de ansiedad considerados como situaciones amenazantes, que como afirma Spielberg en su teoría estado – rasgo, puede ser rápidamente modificable o estable inherente al individuo y manifestar sensibilidad que conlleva ser proclive a problemas ocasionados por los videojuegos, que presentan consecuencias negativas hasta de generar conflictos o comportamientos inadecuados por el uso desmesurado de los videojuegos e incluso según los aportes de Bandura puede imitar conductas que aprende en los videojuegos.

Por consiguiente, no se considera la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de estudio. Esto se evidencia en la investigación de Pacheco (2019) quien concluyó que existe correlación significativa entre las variables y mayor nivel de impulsividad y ansiedad, mayor será el nivel de adicción al internet. En tal sentido, de acuerdo al análisis realizado se debe efectuar acciones que permitan aliviar los síntomas de ansiedad y la adicción a los videojuegos, que según las investigaciones de Rodríguez y García (2021) las conductas adictivas generan altos niveles de

ansiedad, problemas relacionados a la conducta, falta de hábitos de higiene y dificultades para conciliar el sueño.

Finalmente, al demostrar la relación con dificultad de control, se pudo explorar que el (p valor es de 0.000 menor que 0.05) y ($r=0.585$). Esto hace referencia que la ansiedad como reacción emocional se vincula con manifestaciones de dificultad de control en los estudiantes, al no dejar de jugar a pesar de encontrarse situaciones o contextos donde no está permitido realizar la acción, porque repercuten en el incumplimiento de las actividades al priorizar los videojuegos. En tal sentido, se acepta la hipótesis de investigación. Para corroborar los resultados, se consideró las investigaciones de Esquivel (2017) quien describió el uso de internet y la ansiedad para asociar las variables y concluyó no se relacionan. Sin embargo, demostró que existe prevalencia de problemas a causa del uso internet y existen gran porcentaje de casos con nivel medio de ansiedad estado - rasgo.

Asimismo, González, Espada y Tejeiro (2017) quienes concluyeron que en los varones existe relación entre el uso problemático de los videojuegos y la ansiedad, obtuvieron estos resultados, debido a que los investigadores enfatizaron en comprobar la cantidad y la frecuencia de jugadores por género, y en línea o fuera de línea. Por lo expuesto, al analizar resultados se determina que la ansiedad y la adicción conductual comprometen la calidad de vida de los estudiantes, como lo afirman Fernández et al. (2017) al sostener que repercute en el correcto procesamiento de la información. Además, según Clark y Beck (2012) pone en riesgo los intereses vitales del individuo que relacionado con lo que determina Cía (2014) esta adicción afecta la calidad de vida de los estudiantes en diversos ámbitos. Entonces, urge tratar y estar alertos ante las manifestaciones de síntomas de ansiedad y trastornos conductuales.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

Respecto al objetivo general, se determinó la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, en la hipótesis general se obtuvo una significancia de (p valor de 0.00) y una relación positiva moderada (Rho de Spearman de 0.407). Por lo tanto, se confirma que las manifestaciones de ansiedad anticipan la adicción a los videojuegos.

Segunda:

Concerniente al objetivo específico 1, se identificó la relación que existe entre ansiedad y la dimensión abstinencia con una significancia de (p valor de 0.00) y una relación positiva moderada (Rho de Spearman de 0.420). con estos resultados se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia, se corrobora la relación significativa entre ansiedad y abstinencia.

Tercera:

Referente al objetivo específico 2, se estableció la relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia en estudiantes, con una significancia de (p valor de 0.00) y una relación positiva moderada (Rho de Spearman de 0.540). Por tanto, se admite la hipótesis de investigación y se demuestra que a mayor ansiedad mayor es el abuso y tolerancia.

Cuarta:

En el objetivo específico 3, se precisó la relación que existe entre ansiedad y la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos con una significancia de (p valor de 0.00) y una relación positiva moderada (Rho de Spearman de 0.550). Por consiguiente, se acepta la hipótesis del estudio y se confirma que a mayor nivel de ansiedad es mayor los problemas generados por los videojuegos.

Quinta:

En el objetivo específico 4, se demostró que hay relación entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control en estudiantes, tal como se evidencia en hipótesis específica 4, con una significancia (p de valor de 0.00) y una relación positiva moderada (Rho de Spearman de 0.585). Esto determina que a mayor nivel se síntomas o signos de ansiedad mayor es mayor la dificultad de control para dejar de jugar con los videojuegos.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

Se recomienda a los directivos de la institución educativa de Chancay, gestionar la asesoría del personal en salud mental para ejecutar terapia cognitivo conductual en los estudiantes, porque permite tratar y prevenir la ansiedad y adicción a los videojuegos. Además, socializar el informe del estudio realizado con los docentes, padres de familia y aliados estratégicos respecto a la problemática que presentan los estudiantes y establecer la implementación de programas de prevención o intervención con el fin de revertir la relación positiva moderada de ansiedad y adicción a los videojuegos.

Segunda:

A los docentes capacitarse para identificar problemas asociados a la ansiedad y adicción a los videojuegos, elaborar un plan de trabajo para aplicar estrategias con el fin de promover el bienestar emocional y la tenacidad en los estudiantes. Además, sensibilizar respecto a las acciones que deben realizar ante las manifestaciones de la ansiedad y abstinencia.

Tercera:

A los padres de familia dialogar con los estudiantes respecto actitudes y emociones que manifiestan para identificar síntomas de ansiedad. Además, establecer límites y controlar el tiempo de exposición en las pantallas de computadoras, celulares, tabletas y el uso de internet debido a que son medios de acceso a los videojuegos en línea de esta manera menguar la ansiedad y el abuso y tolerancia.

Cuarta:

A los estudiantes realizar actividades recreativas o buscar otros medios de entretenimiento, evitar la ansiedad y problemas ocasionados por los videojuegos como bajo rendimiento académico, problemas con la familia, el aislamiento social y repercusiones en la salud.

Quinta:

A la Coordinadora de Tutoría, padres de familia, auxiliares, docentes de áreas curriculares y docentes tutores de la institución educativa a trabajar de manera organizada para establecer límites o normas de convivencias respecto al uso de dispositivos electrónicos en casa y la institución educativa. Además, ofrecer

a los estudiantes juegos de mesa o actividades recreativas para revertir la ansiedad y dificultad de control al usar los videojuegos.

REFERENCIAS

- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M., y Miranda -Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Andreassen, S., Billieux, J., Griffiths, D., Kuss, J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Bazán, L. (2021). Adaptación, validez y fiabilidad del inventario ansiedad rasgo-estado para adultos de la ciudad de Trujillo. *Revista de Investigación en Psicología*, 24(1), 101-116. <https://dx.doi.org/10.15381/rinvp.v24i1.20614>
- Barreda, Y. (2018). *Adicción al internet y ansiedad en adolescentes de la institución educativa privada Gregor Mendel Juliaca, 2017*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Alas Peruanas del Perú]. Repositorio Institucional de UPA. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/8766>
- Barroso, A. (2019). Videojuegos un comportamiento agresivo: una aproximación. 4 (11). 91-100 ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/332138427>
- Blachnio, A., Przepiórka, A., & Pantic, I. (2015) Internet use, Facebook intrusion, and depression: Results of a cross-sectional study. *European Psychiatry* 30 (6), 681-684. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0924933815000887>
- Bristow, L., Bilevicius, E., Stewart, S., Goldstein, A., & Keough, M. (2018). Solitary gambling mediates the risk pathway from anxiety sensitivity to excessive gambling: Evidence from a longitudinal ecological momentary assessment study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 32(6), 689-696. <https://doi.org/10.1037/adb0000395>
- Canales, L. (2017). *Adicción al internet y el nivel de ansiedad en adolescentes 12 - 17 años en la Institución Educativa 2026 San Diego San Martin de Porres*

- Lima 2017. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo del Perú]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62228>
- Cabeza, Á., Llumiquinga, J., Vaca, M., y Capote, G. (2018). Niveles de ansiedad entre estudiantes que inician y culminan la carrera en actividad física. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 37(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002018000200007
- Castro, M., Allar, A., Riquelme, C., Lobos, M., González, E., y Herrera, G. (2021). Manejo de la ansiedad y el estrés: cómo sobrellevarlos a través de diferentes técnicas. *Revista Confluencia*, 4(1), 110-115. <https://revistas.udd.cl/index.php/confluencia/article/view/569>
- Canales, L. (2017). *Adicción al internet y el nivel de ansiedad en adolescentes 12 - 17 años en la Institución Educativa 2026 San Diego San Martín de Porres Lima 2017*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo del Perú]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62228>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para los clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 2011-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Catagua-Meza, G., & Escobar-Delgado, G. (2021). Ansiedad en adolescentes durante el confinamiento (Covid -19) del barrio Santa Clara - cantón Manta - 2020. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 2094-2110. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i3.2494>
- Ceberio, M., Jones, G., y Benedicto, M. (2021). La ansiedad en la población argentina en el contexto de pandemia por el COVID-19. *Revista de Psicología*, 20(2), 106-122. <https://dx.doi.org/10.24215/2422572Xe081>
- Cole, S. & Hooley, J. (2013). Clinical and personality correlates of MMO gaming: Anxiety and absorption in problematic internet use. *Social science computer review*, 31(4), 424-436. <https://doi.org/10.1177/0894439312475280>
- Franco, X., Sánchez, P., y Torres, R. (2021). Claves para el tratamiento de la ansiedad, en tiempos de covid-19. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3),

- 271-279. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300271
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2016). Evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos. https://web.teaediciones.com/Ejemplos/ADITEC_extracto_web.pdf
- Cía, A. (2014). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 74(4), 210-217. <https://doi.org/10.20453/rnp.v76i4.1169>
- Marco, C., y Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13(1), 125-141. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56025664009>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Clark, D., y Beck, A. (2012). *Terapia Cognitiva para los Trastornos de Ansiedad Descríe de Brouwer*. [https://books.google.com.pe/books?id=WZz-DQAAQBAJ&dq=Clark,+D.,+y+Beck,+A.+\(2012\).+Terapia+Cognitiva+para+los+Trastornos+de+Ansiedad.&hl=es&lr=&sitesec=reviews](https://books.google.com.pe/books?id=WZz-DQAAQBAJ&dq=Clark,+D.,+y+Beck,+A.+(2012).+Terapia+Cognitiva+para+los+Trastornos+de+Ansiedad.&hl=es&lr=&sitesec=reviews)
- Colunga-Rodríguez, C., Ángel-González, M., Vázquez-Colunga, J., Vázquez-Juárez, C., y Colunga-Rodríguez, B. (2021). Relación entre ansiedad y rendimiento académico en alumnado de secundaria. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 8(2), 229-241. <https://doi.org/10.17979/reipe.2021.8.2.8457>
- Delgado, J. (2014). Estimación psicométrica de la escala de autoeficacia ante conductas de riesgo para adolescentes en México. *Psychosocial Intervention* 24 (2015) 1-7. <https://scielo.isciii.es/pdf/inter/v24n1/original1.pdf>

- Díaz, I., y De la Iglesia, G. (2019). Ansiedad: Revisión y Delimitación conceptual. *Summa Psicológica UST*, 16(1), 42 - 50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7009167>
- Esquivel, B. (2017). Uso de Internet y Ansiedad en Adolescentes Escolarizados de una Institución Educativa Gubernamental, año 2016. *Revista Científica de la UCSA*, 4(3), 34-47. [https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2017.004\(03\)034-047](https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2017.004(03)034-047)
- EsSalud. (2021). *EsSalud detecta que 3 de cada 10 niños evidencian conductas relacionadas a la adicción a los videojuegos debido al confinamiento*. <http://noticias.essalud.gob.pe/?inno-noticia=essalud-detecta-que-3-de-cada-10-ninos-evidencian-conductas-relacionadas-a-la-adiccion-a-los-videojuegos-debido-al-confinamiento#:~:text=AL%20CONFINAMIENTO%20%2D%20Essalud,%20DETECTA%20QUE%203%20DE%20CADA%2010%20NI%20%20EVIDENCIAN%20CONDUCTAS,a%20%20y%20en%20poblaci%20%20adolescente>.
- Fernández-Sogorb, A., Gómez-Núñez, M. I., Vicent, M., Aparicio-Flores, M., Aparisi-Sierra, D., & Inglés Saura, C. J. (2017). Child and youth school anxiety: a review of self-reports. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD De Psicología.*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.973>
- UNICEF. (04 de marzo de 2021). *Por lo menos 1 de cada 7 niños y jóvenes ha vivido confinado en el hogar durante gran parte del año, lo que supone un riesgo para su salud mental y su bienestar, según UNICEF*. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/1-cada-7-ninos-jovenes-ha-vivido-confinado-hogar-durante-gran-parte-año#:~:text=NUEVA%20YORK%20%20de%20marzo,su%20salud%20mental%20y%20su>
- UNICEF. (2022). *Ocho de cada 10 adolescentes pasan angustia, depresión y ansiedad, pero no buscan apoyo psicológico*. <https://www.unicef.org/bolivia/comunicados-prensa/ocho-de-cada-10-adolescentes-pasan-angustia-depresi%C3%B3n-y-ansiedad-pero-no-buscan>

- Gabriel-Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 155-156.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-2942017000200008
- Garcia, I., O'Neil, J. (2021). Anxiety in Adolescents. *The Journal for Nurse Practitioners*, 17 (1) 49-53.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1555415520304670>
- González, M., Espada, J., y Tejeiro, R. (2017). Problem video game playing is related to emotional distress in adolescents. *Adicciones*, 29(3), 180-185.
<https://doi.10.20882/adicciones.745>.
- Gunuc, S. (2015). Relationships and associations between video game and Internet addictions: Is tolerance a symptom seen in all conditions. *Computers in Human Behavior*. 49, 517-525.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.063>
- Gutiérrez-García, A., y Landeros-Velázquez, M. (2018). Autoeficacia académica y ansiedad, como incidente crítico, en mujeres y hombres universitarios. *Revista Costarricense de Psicología*, 37(1), 1-25.
<https://doi.org/10.22544/rcps.v37i01.01>
- Hakami, Y., Ahmad, R., Alsharif, A., Ashqar, A., AlHarbi, F., Sayes, M., Bafail, A., Alqrni, A. & Khan, M. (2021) Prevalence of Behavioral Addictions and Their Relationship With Stress and Anxiety Among Medical Students in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Front. Psychiatry*.
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.727798>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Herskovic, V., y Matamala, M. (2020). Somatización, ansiedad y depresión en niños y adolescentes. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 31(2), 183-187.
<https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2020.01.006>
- Huanca, F. (2018). *Adicción al internet y ansiedad en adolescentes de la institución educativa secundaria* Repositorio Institucional de la a *politécnico Juliaca - 2017*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Alas Peruanas].

- Ibáñez-Tarín, C. & Manzanera-Escartí, R. (2021). Easily implemented cognitive behaviour techniques in Primary Care (Part 1). *Semergen*, 38 (6), 377-387. <https://doi.org/10.1016/j.semERG.2011.07.019>
- King, D. & Delfabbro, P. (2020). Chapter 7 - Gaming disorder in young people. *Starting At the Beginning*, 159-187. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-819749-3.00007-5>.
- López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, E., Zambrano-Romero, W., y Zambrano-Romero, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação* (E43), 633-646. <https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/>
- López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J., y Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 124–137. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>
- López-Roldán, P., y Fachelli, S. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa (1ª ed.). https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf
- López-Wade, A., Uc-Cohuo G., y Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica 21(1):12-16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>
- Lüthi, A., & Lüscher, C. (2014). Pathological circuit function underlying addiction and anxiety disorders. *Nature neuroscience*, 17(12), 1635-1643. <https://doi.org/10.1038/nn.3849>
- Mucha-Hospinal, L., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M., y Alania-Contreras, R. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra: según tipos de investigación. *Desafíos*, 12(1), 44-54. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>

- McCarthy, C. (2020). *Unhealthy Video Gaming: What Parents Can Do to Prevent It*. American Academy of Pediatrics. <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- MINSA. (13 de marzo de 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y., y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Núñez, M., Morillas, S., y Muñoz, D. (2015). Principios de condicionamiento clásico de Pavlov en la estrategia creativa publicitaria. *Opción*, 31(2), 813-831. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568044.pdf>
- Ñañez, M., Lucas, G., Gómez, R., y Sánchez, R. (2022). El Covid-19 en la salud mental de los adolescentes en Lima Sur, Perú. *Horizonte De La Ciencia*, 12(22), 219-231. https://redib.org/Record/oai_articulo3779534-el-covid-19-en-la-salud-mental-de-los-adolescentes-en-lima-sur-per%C3%BA
- OMS. (17 de noviembre de 2021). *Salud mental del adolescente*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Pacheco, D. (2019) *Adicción al internet, impulsividad y ansiedad en estudiantes de nivel secundaria de dos instituciones educativas de Villa El Salvador*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú] Repositorio institucional de la UA. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/696>.
- Pampamallco, M., y Matalinares, M. (2022). Ansiedad según género, edad y grado de estudios en adolescentes de San Martín de Porres, Lima. *Socialium*, 6(1), 48-64. <https://orcid.org/0000-0003-1052-6922>
- Pallavicini, F., Pepe, A. & Mantovani, M. (2021). Commercial Off-The-Shelf Video Games for Reducing Stress and Anxiety: *Systematic Review*. *JMIR Ment Health*. 8(8) 28-150. <https://doi.10.2196/28150>

- Peralta-Cabrejos, L., y Torres-Flores, M. (2021). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS. Revista De Investigación Y Casos En Salud*, 5(3), 118-130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>.
- Paulus, F.W., Ohmann, S., von Gontard, A. and Popow, C. (2018), Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Dev Med Child Neurol*, 60: 645-659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- RAE. (2014). <https://dle.rae.es/ansiedad?m=form>.
- Ries, F., Castañeda, C., Campos, M., y Del Castillo, O. (2012). Relaciones entre ansiedad-rasgo y ansiedad-estado en competiciones deportivas. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 2(12),9-16. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-84232012000200002&lng=es&tlng=es.
- Revuelta, F. y Bernabé, A.(2012) El videojuego en red social un nuevo modelo de comunicación. *Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación* (6)157-176 <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/4026169>
- Rivera, E., y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267 - 288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodríguez, G., y Moreno, O. (2019). Ansiedad y autoestima: su relación con las redes sociales en adolescentes mexicanos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(1), 367-381. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep>
- Rodríguez, A., Pérez, J., y Alipio, O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocio* (82), 1-26. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enferm. glob*, 20(62), 557-591. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-1412021000200017&lng=es&nrm=iso&tlng=en
- 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.
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/15609>
- Schunk, D. (2012). *Teorías de aprendizaje Una perspectiva educativa (6.ª ed.)*. Pearson. <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>
- Strittmatter, E., Parzer, P., Brunner, R., Fischer, G., Durkee, T., Carli, V., Hoven, Ch., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Wasserman, D., Resch F. & Kaess, M. (2016). A 2-year longitudinal study of prospective predictors of pathological Internet use in adolescents. *Eur Child Adolesc Psychiatry* 25, 725–734 <https://doi.org/10.1007/s00787-015-0779-0>
- Ströhle, A., Gensichen, J., Domschke, K. (2018). The Diagnosis and Treatment of Anxiety Disorders. *Dtsch Arztebl Int.* 155(37) 611-620. [10.3238/arztebl.2018.0611](https://doi.org/10.3238/arztebl.2018.0611)
- Torrents, R., Ricart, M., Ferreiro, M., López, A., Renedo, L., Lleixà, M., y Ferré, C. (2013). Ansiedad en los cuidados: una mirada desde el modelo de Mishel. *Index de Enfermería*, 22(1-2), 60-64. <https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962013000100013>
- Trinidad, L., y Varillas, G. (2021). *Adicción a redes sociales y ansiedad estado – rasgo en estudiantes de secundaria del colegio privado Nikola Tesla, Huacho 2021*. Obtenido de [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo del Perú]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65398>
- Villasís-Keever, M., Márquez-González, H., Zurita-Cruz, J., Miranda-Novales, G., y Escamilla-Núñez, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alegría México*, 65(4), 414-421. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>
- Wei, Q., Zhang, S., Pan, Y., Hu, H., Chen, F., Yin, W., Lin, Q., Pan, S., Than, Ch. & Wu, J. (2022). Epidemiology of gaming disorder and its effect on anxiety and insomnia in Chinese ethnic minority adolescents. *BMC Psychiatry*, 22 (260), 2-9. <https://doi.org/10.1186/s12888-022-03894-3>
- Wolgensinger, L. (2015). Cognitive behavioral group therapy for anxiety: recent developments. *Dialogues Clin Neurosci.* 17(3) 347-351. <https://doi.org/10.31887/DCNS.2015.17.3/lwolgensinger>

Zabala, S. (2021). Ansiedad, síntomas de adicción a las redes sociales y procrastinación en adolescentes de colegios públicos de Villavicencio [Tesis de Pregrado de la Universidad Santo Tomás de Colombia]. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/33756>

ANEXOS

1. Matriz de consistencia

Título: Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa, Chancay 2022							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema general ¿Cuál es la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022?</p> <p>Específica 1 ¿Cuál es la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en abstinencia en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022?</p> <p>Específica 2 ¿Cuál es la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022?</p> <p>Específica 3 ¿Cuál es la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Chancay, 2022?</p> <p>Específica 4 ¿Cuál es la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en la dificultad de control en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.</p> <p>Específica 1 Identificar la relación que existe entre ansiedad y la adicción a los videojuegos en abstinencia en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.</p> <p>Específica 2 Establecer la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.</p> <p>Específica 3 Precisar la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.</p> <p>Específica 4 Demostrar la relación que existe entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control en estudiantes de nivel secundario en una institución educativa de Chancay, 2022.</p>	<p>Hipótesis General Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.</p> <p>Específica 1 Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en abstinencia en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.</p> <p>Específica 2 Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chancay, 2022</p> <p>Específica 3 Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en problemas ocasionados por los videojuegos en estudiantes de nivel secundario en una institución educativa de Chancay, 2022.</p> <p>Específica 4 Existe relación significativa entre ansiedad y adicción a los videojuegos en dificultad de control en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.</p>	Variable 1: Ansiedad				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Ansiedad estado	Sentimiento de tensión y aprensión Estado emocional transitorio	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	Ordinal 1=No en lo absoluto 2=Un poco 3=Bastante 4=Mucho	Alto (> = 45) Medio (30-44) Bajo (< = 30)
			Ansiedad rasgo	Estado emocional relativa Situaciones amenazantes	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,37,37,38,39,40	1=Casi Nunca 2=Algunas veces 3=Frecuentemente 4=Casi siempre	
			Variable 2: Adicción a los videojuegos				
Abstinencia	Malestares por no utilizar el videojuego	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13 14, 21 y 25.	Ordinal 0=Totalmente en desacuerdo 1=Un poco en desacuerdo 2=Neutral 3=Un poco de acuerdo 4=Totalmente de acuerdo	Muy alto (75-100) Alto (50-74) Medio (25-49) Bajo (0-24)			
Abuso y tolerancia	Juego progresivo y en exceso	1, 5, 8 , 9,12 y 15					
Problemas ocasionados por los videojuegos	Consecuencias negativas Incumplimiento de labores	16, 17 ,19 y 23					
Dificultad en el control	Dificultad para dejar de jugar	2, 15, 18, 20, 22 y 24.					
Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar				
<p>Nivel: Básico</p> <p>Diseño: Descriptivo correlacional</p> <p>Método: Descriptivo, hipotético deductivo.</p>	<p>Población: La población del presente estudio está constituida por 1500 estudiantes de cuarto de secundaria.</p> <p>Muestreo: no probabilístico</p> <p>Muestra: constituida por 120 estudiantes.</p>	<p>Variable 1: Ansiedad Teoría: Teoría rasgo - estado Autor: Técnica: Cuestionario Instrumento: Evaluar la ansiedad como estado y rasgo Adaptado: Rojas 1997 Ámbito de Aplicación: Estudiantes de nivel secundario de una institución educativa, Chancay 2022 Forma de Administración: Individual</p> <p>Variable 2: Adicción a los videojuegos Teoría: Aprendizaje Social Técnica: Encuesta Instrumento: Evaluar y diagnosticar la adicción a los videojuegos Autor: Chóliz y Marco (2011) Ámbito de Aplicación: Estudiantes del nivel secundario de una institución educativa, Chancay 2022 Forma de Administración: Individual</p>	<p>DESCRIPTIVA: Los datos de la muestra, se procesaron en el programa estadístico SPSS versión 24.0, donde se elaborarán tablas de y figuras para el análisis descriptivo y comparativo, de las variables y dimensiones.</p> <p>INFERENCIAL: Para la prueba de hipótesis se empleará el coeficiente de correlación de (rho) Spearman, que es una medida de correlación que mide el grado de relación o asociación de las variables en estudio, con un nivel de confianza de 95% y una significancia bilateral de 5% = 0.05.</p>				

2. Operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Ansiedad	La ansiedad es una respuesta emocional que como estado es variable y se determina por la combinación de sentimientos de tensión, desconfianza, nerviosismo, pensamientos e inquietudes con cambios fisiológicos y como rasgo consiste en diferencia particular relativamente estable Ries et. (como citó a Spielberg, 2012).	Para medir la ansiedad se utilizó el instrumento Inventario de ansiedad: rasgo – estado (IDARE) de 40 ítems, cuestionario que mide la ansiedad considerando las dimensiones estado y rasgo con escala Likert.	Ansiedad estado Ansiedad rasgo	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,1 1,12,12,14,15,16,17,1 8,19,20 21,22,23,24,25,26, 27,28,29,30,31,32,33, 34,35, 36,37,38,39,40	Ordinal 1=No en lo absoluto 2=Un poco 3=Bastante 4=Mucho 1=Casi Nunca 2=Algunas veces 3=Frecuentemente 4=Casi siempre
Adición a los videojuegos	Es la dependencia a los videojuegos que incita la necesidad incontrolable de jugar de forma desmesurada, compulsiva y progresiva de acceder a los juegos electrónicos que producen malestares emocionales e interfieren negativamente en diversos aspectos de la vida del individuo (Chóliz y Marco, 2011)	Para medir la adicción a los videojuegos se utilizó el instrumento Test de dependencia de videojuegos de 25 ítems, cuestionario de autorregistro que diagnóstica la tendencia adictiva a los videojuegos considerando las dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, y dificultad en el control con la escala Likert.	Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad en el control	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25. 1, 5, 8, 9 y 12 16, 17, 19 y 23 2, 15, 18, 20, 22 y 24	Ordinal 0=Totalmente en desacuerdo 1=Un poco en desacuerdo 2=Neutral 3=Un poco de acuerdo 4=Totalmente de acuerdo

3. Instrumentos

Inventario de la ansiedad rasgo-estado (IDARE)

Autor: Charles D. Spielberger / Rogelio Díaz-Guerrero
Ansiedad estado

INSTRUCCIONES: Algunas expresiones que las personas usan para describirse aparecen abajo. Lea cada frase y encierre en un círculo el número que indique **cómo se siente ahora mismo**, o sea, en estos momentos. No hay contestaciones buenas o malas. No emplee mucho tiempo en cada frase, pero trate de dar la respuesta que mejor describa sus sentimientos ahora.

Nro.	En este momento	No en lo absoluto 1	Un poco 2	Bastante 3	Mucho 4
01	Me siento calmado (a)	1	2	3	4
02	Me siento seguro (a)	1	2	3	4
03	Estoy tenso (a)	1	2	3	4
04	Estoy contrariado (a)	1	2	3	4
05	Me siento a gusto	1	2	3	4
06	Me siento alterado (a)	1	2	3	4
07	Estoy preocupado (a) actualmente por algún posible contratiempo.	1	2	3	4
08	Me siento cansado (a)	1	2	3	4
09	Me siento angustiado (a)	1	2	3	4
10	Me siento cómodo (a)	1	2	3	4
11	Me siento con confianza en mí mismo (a).	1	2	3	4
12	Me siento nervioso (a)	1	2	3	4
13	Estoy agitado (a)	1	2	3	4
14	Me siento a punto de explotar.	1	2	3	4
15	Me siento relajado (a)	1	2	3	4
16	Me siento satisfecho (a)	1	2	3	4
17	Estoy preocupado (a)	1	2	3	4
18	Me siento muy preocupado (a) y aturdido (a)	1	2	3	4
19	Me siento alegre.	1	2	3	4
20	Me siento bien.	1	2	3	4

Ansiedad rasgo

INSTRUCCIONES: Algunas expresiones que las personas usan para describirse aparecen abajo. Lea cada frase y encierre en un círculo el número que indique **cómo se siente generalmente**. No hay contestaciones buenas o malas. No emplee mucho tiempo en cada frase, pero describa cómo se siente generalmente.

Nro.	Vivencias	Casi Nunca 1	Algunas Veces 2	Frecuentemente 3	Casi siempre 4
21	Me siento mal.	1	2	3	4
22	Me canso rápidamente.	1	2	3	4
23	Siento ganas de llorar.	1	2	3	4
24	Quisiera ser tan feliz como otras personas parecen ser.	1	2	3	4
25	Pierdo oportunidades por no poder decidirme.	1	2	3	4
26	Me siento descansado (a)	1	2	3	4
27	Soy una persona tranquila, serena y sosegada.	1	2	3	4
28	Siento que las dificultades se me acumulan al punto de no poder superarlas.	1	2	3	4
29	Me preocupo demasiado por cosas sin importancia.	1	2	3	4
30	Soy feliz	1	2	3	4
31	Tomo las cosas muy seriamente.	1	2	3	4
32	Me falta confianza en mí mismo.	1	2	3	4
33	Me siento seguro.	1	2	3	4
34	Trato de evadir las crisis o dificultades	1	2	3	4
35	Me siento melancólico.	1	2	3	4
36	Me siento satisfecho.	1	2	3	4
37	Algunas ideas poco importantes pasan por mi mente.	1	2	3	4
38	Me afectan demasiado los desengaños que no puedo dejar de pensar en ellos.	1	2	3	4
39	Soy una persona estable.	1	2	3	4
40	Cuando pienso en los asuntos que tengo que resolver me tenso y altero.	1	2	3	4

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Autores: Chóliz y Marco (2011)

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

Nro.	Items	Totalmente en desacuerdo (0)	Un poco en desacuerdo (1)	Neutral (2)	Un poco de acuerdo (3)	Totalmente de acuerdo (4)
01	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
02	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
03	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
04	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
05	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0	1	2	3	4
06	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
07	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la computadora.	0	1	2	3	4
08	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
09	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, PC o celulares	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 a jugar a los videojuegos, aunque sólo 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 del colegio es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar	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



4. Base de datos

Nro	año	Genero	Ansiedad Estado																				
			GRADO			It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12	It 13	It 14	It 15	It 16	It 17	It 18
1	3.º	M	3	3	3	1	4	3	1	3	2	3	3	2	2	4	1	4	3	2	3	3	53
2	3.º	M	1	2	1	1	1	1	1	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	3	3	34
3	3.º	M	1	1	2	2	1	2	2	4	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	3	3	37
4	3.º	M	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	43
5	3.º	M	4	3	3	2	3	1	4	2	3	4	3	1	1	2	2	2	4	2	3	4	53
6	3.º	M	3	2	2	2	2	1	1	3	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	3	3	42
7	3.º	M	3	4	2	2	3	1	2	1	2	4	1	2	1	4	3	4	3	1	4	4	51
8	3.º	M	3	3	2	1	3	2	1	3	1	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	42
9	3.º	M	3	3	1	1	2	1	2	4	2	2	2	2	1	1	3	3	1	1	2	2	39
10	3.º	M	3	3	3	1	4	3	1	3	2	3	3	2	2	4	1	4	3	2	3	3	53
11	3.º	M	1	3	1	1	1	1	1	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	3	3	35
12	3.º	M	1	1	2	2	1	2	2	4	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	3	3	37
13	3.º	M	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	43
14	3.º	M	3	3	2	1	3	2	1	3	1	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	42
15	3.º	M	3	2	2	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	1	4	3	1	1	3	3	41
16	3.º	M	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	3	41
17	3.º	M	3	1	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	3	1	2	3	3	39
18	3.º	M	2	2	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	4	3	49
19	3.º	M	3	2	2	1	3	1	2	1	2	3	3	2	1	2	3	3	3	1	3	3	44
20	3.º	M	3	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	2	41
21	3.º	M	3	3	2	1	3	1	3	3	1	3	3	2	2	1	3	3	1	2	3	3	46
22	3.º	M	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	59
23	3.º	M	3	3	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	42
24	3.º	M	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	74
25	3.º	M	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	1	3	3	2	1	3	3	43

26	3.º	M	3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	3	4	3	1	3	3	4	3	3	3	55
27	3.º	M	4	3	1	2	3	3	4	2	4	2	3	4	2	2	4	2	3	3	3	3	57
28	3.º	F	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	3	3	1	1	3	3	44
29	3.º	F	3	3	1	2	2	2	2	4	2	2	3	1	1	3	2	3	1	3	2	3	45
30	3.º	F	2	3	2	2	2	1	2	4	2	2	2	1	1	1	4	3	1	1	3	3	42
31	3.º	F	3	3	1	1	3	1	1	4	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	3	3	38
32	3.º	F	3	3	1	1	3	1	1	4	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	35
33	3.º	F	3	2	1	3	4	2	2	4	4	1	3	2	2	2	3	4	1	2	3	3	51
34	3.º	F	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	4	2	1	1	2	1	2	1	1	2	35
35	3.º	F	2	3	4	4	1	1	2	1	1	2	1	3	1	2	1	3	1	1	2	3	39
36	3.º	F	3	2	2	2	2	1	4	1	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	52
37	3.º	F	2	1	2	2	3	1	2	4	1	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	39
38	3.º	F	2	3	2	1	3	1	2	4	2	3	3	3	1	1	4	3	3	2	3	3	49
39	3.º	F	3	3	2	2	3	1	1	3	2	3	3	2	1	1	3	2	1	1	3	3	43
40	3.º	F	3	2	4	2	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	55
41	3.º	F	3	3	3	4	3	1	2	2	3	4	4	2	2	1	4	4	2	1	3	3	54
42	3.º	F	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	2	1	1	3	3	2	1	2	3	47
43	3.º	F	3	3	2	1	3	2	1	2	4	2	2	2	1	2	3	4	2	2	3	3	47
44	3.º	F	3	3	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	3	3	1	1	2	3	44
45	3.º	F	3	4	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	4	4	3	3	49
46	4.º	M	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3	1	1	3	3	37
47	4.º	M	3	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	2	3	51
48	4.º	M	2	3	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	1	4	3	2	1	3	3	49
49	4.º	M	3	4	3	1	4	2	1	2	4	4	3	2	2	3	4	4	2	4	3	4	59
50	4.º	M	3	2	2	2	2	2	3	4	1	3	1	4	2	1	3	3	1	4	3	3	49
51	4.º	M	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	3	45
52	4.º	M	3	3	1	3	2	1	2	3	2	4	1	2	3	1	1	3	4	1	1	4	45
53	4.º	M	3	4	4	2	4	2	4	1	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	68

54	4.°	M	3	3	2	1	3	2	1	3	3	2	1	2	2	1	2	3	1	1	3	3	42
55	4.°	M	3	3	1	1	3	1	1	3	1	2	3	2	1	1	3	4	2	1	2	3	41
56	4.°	M	4	4	1	1	3	3	4	1	4	1	4	2	2	3	3	3	1	3	4	3	54
57	4.°	M	4	3	1	1	4	2	1	1	4	2	3	2	2	4	4	2	2	3	1	3	49
58	4.°	M	3	2	2	2	2	2	4	2	2	1	1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	47
59	4.°	M	3	4	3	2	3	2	3	1	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	58
60	4.°	M	3	2	1	1	3	2	1	3	2	3	3	1	1	2	3	4	2	2	3	2	44
61	4.°	M	3	3	1	2	3	1	1	4	1	3	4	1	1	2	3	4	1	2	3	3	46
62	4.°	M	3	3	1	2	3	1	1	4	2	4	2	2	2	1	3	3	2	1	3	3	46
63	4.°	M	3	4	2	2	2	3	3	1	2	3	4	2	1	4	4	3	3	4	4	4	58
64	4.°	M	3	2	1	2	2	1	2	3	1	1	3	1	1	3	3	3	2	4	3	2	43
65	4.°	M	4	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	4	56
66	4.°	M	3	4	3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	52
67	4.°	M	3	3	1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	4	3	1	2	1	36
68	4.°	M	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	3	1	1	1	2	3	4	3	4	3	47
69	4.°	M	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	1	3	3	1	3	3	3	43
70	4.°	M	2	2	2	2	2	1	2	3	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	3	3	36
71	4.°	M	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	1	3	3	43
72	4.°	M	2	3	1	2	3	1	3	3	2	3	3	2	1	1	4	3	2	2	4	2	47
73	4.°	M	3	3	1	1	3	1	1	4	1	2	1	2	2	2	3	1	1	1	3	3	39
74	4.°	M	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	3	3	44
75	4.°	M	2	2	2	1	3	2	1	4	2	3	3	2	1	1	3	3	1	1	3	3	43
76	4.°	M	3	2	1	1	3	1	2	4	2	2	3	2	1	1	4	3	2	1	3	3	44
77	4.°	M	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	69
78	4.°	M	3	2	2	2	2	1	1	3	2	3	3	2	1	1	3	2	4	4	4	4	49
79	4.°	M	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	4	4	45
80	4.°	M	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	4	3	40
81	4.°	M	1	3	2	1	3	3	2	4	2	3	4	1	1	2	2	4	1	2	3	3	47

82	4.°	M	2	2	2	2	2	1	1	4	1	3	2	1	1	1	3	3	2	1	3	3	40
83	4.°	M	3	3	2	1	4	1	2	3	2	2	3	1	2	3	4	4	2	2	3	3	50
84	4.°	M	3	4	2	2	3	1	3	3	1	3	4	2	2	3	4	4	1	1	3	3	52
85	4.°	M	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	1	3	3	45
86	4.°	M	2	2	2	1	3	2	1	4	2	3	3	2	1	1	3	3	1	1	3	3	43
87	4.°	M	3	2	1	1	3	1	2	4	2	2	3	2	1	1	4	3	2	1	3	3	44
88	4.°	M	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	69
89	4.°	M	3	2	2	2	2	1	1	3	2	3	3	2	1	1	3	2	4	4	4	4	49
90	4.°	M	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	4	4	45
91	4.°	M	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	4	3	40
92	4.°	M	2	3	2	2	2	1	2	4	2	2	2	1	1	1	4	3	1	1	3	3	42
93	4.°	M	3	3	1	1	3	1	1	4	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	3	3	38
94	4.°	M	3	3	1	1	3	1	1	4	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	35
95	4.°	M	3	2	1	3	4	2	2	4	4	1	3	2	2	2	3	4	1	2	3	3	51
96	4.°	M	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	4	2	1	1	2	1	2	1	1	3	35
97	4.°	M	2	3	4	4	1	1	2	1	1	2	1	3	1	2	3	3	1	1	2	3	41
98	4.°	M	3	2	2	2	2	1	4	1	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	52
99	4.°	M	1	2	1	1	1	1	1	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	3	3	34
100	4.°	M	1	1	2	2	1	2	2	4	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	3	3	37
101	4.°	M	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	43
102	4.°	F	3	3	2	1	3	2	1	3	1	2	1	2	1	1	3	3	2	2	2	2	40
103	4.°	F	3	2	2	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	1	4	3	1	1	3	3	41
104	4.°	F	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	3	41
105	4.°	F	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	4	2	1	1	2	1	2	1	1	3	35
106	4.°	F	2	3	4	4	1	1	2	1	1	2	1	3	1	2	1	3	1	1	2	3	39
107	4.°	F	3	2	2	2	2	1	4	1	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	52
108	4.°	F	3	2	1	1	3	1	2	4	2	2	3	2	1	1	4	3	2	1	3	3	44
109	4.°	F	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	69

110	4.°	F	3	2	2	2	2	1	1	3	2	3	3	2	1	1	3	2	4	4	4	4	49
111	4.°	F	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	4	4	45
112	4.°	F	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	4	3	40
113	4.°	F	3	2	1	1	3	1	2	4	2	2	3	2	1	1	4	3	2	1	3	3	44
114	4.°	F	1	1	2	2	1	2	2	4	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	3	3	37
115	4.°	F	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	42
116	4.°	F	4	3	3	2	3	1	4	3	3	4	3	1	1	2	2	3	4	2	3	4	55
117	4.°	F	2	3	2	2	2	1	1	3	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	3	3	42
118	4.°	F	3	4	2	2	3	1	2	1	2	4	1	2	1	4	3	4	3	1	4	4	51
119	4.°	F	3	2	2	2	2	1	4	1	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	52
120	4.°	F	2	2	1	2	2	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	4	4	45

Nro	año	Genero	Ansiedad Rasgo																		S.Total		
			lt 21	lt 22	lt 23	lt 24	lt 25	lt 26	lt 27	lt 28	lt 29	lt 30	lt31	lt 32	lt33	lt34	lt35	lt 36	lt 37	lt 38		ZG	lt 40
1	3.°	M	3	2	2	2	1	4	3	2	2	3	2	3	3	2	1	4	2	2	2	2	47
2	3.°	M	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	4	2	3	2	1	2	1	1	2	2	38
3	3.°	M	3	4	1	2	4	2	3	1	2	1	1	1	2	2	4	2	2	1	3	3	44
4	3.°	M	3	3	2	2	3	3	2	1	3	4	1	4	3	2	3	3	1	2	2	2	49
5	3.°	M	4	2	2	3	4	3	2	2	2	2	1	4	3	1	3	2	3	2	1	2	48
6	3.°	M	3	1	1	2	4	3	3	3	2	1	2	3	4	1	1	3	2	2	3	3	47
7	3.°	M	1	2	4	2	2	2	4	2	2	4	4	1	4	3	1	1	2	4	3	3	51
8	3.°	M	3	1	2	2	2	4	3	2	2	1	4	1	1	4	2	2	4	4	2	3	49
9	3.°	M	3	2	2	1	1	3	3	3	1	4	3	2	3	2	1	3	2	1	2	2	44
10	3.°	M	3	2	2	2	1	4	3	2	2	3	2	3	3	2	1	4	2	2	2	2	47
11	3.°	M	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	4	2	3	2	1	2	1	1	2	2	38
12	3.°	M	3	4	1	2	4	2	3	1	2	1	1	1	2	2	4	2	2	1	3	3	44

13	3.º	M	3	3	2	2	3	3	2	1	3	4	1	4	2	2	3	3	1	2	2	2	48
14	3.º	M	3	1	2	2	2	4	3	2	2	1	4	1	1	4	2	2	4	4	3	3	50
15	3.º	M	3	4	2	1	1	4	2	2	1	3	2	2	3	1	1	2	3	2	2	2	43
16	3.º	M	3	2	1	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	2	2	2	4	3	3	3	54
17	3.º	M	4	2	2	2	1	3	1	4	2	3	3	4	3	1	2	3	1	4	3	4	52
18	3.º	M	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	58
19	3.º	M	4	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	2	2	3	2	49
20	3.º	M	4	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	48
21	3.º	M	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	49
22	3.º	M	2	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	2	4	2	4	4	3	4	66
23	3.º	M	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3		2	2	2	41
24	3.º	M	1	4	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	69
25	3.º	M	4	3	2	2	1	3	3	3	1	1	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	46
26	3.º	M	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	59
27	3.º	M	1	2	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	3	56
28	3.º	F	4	2	2	2	2	1	4	1	4	3	1	4	3	1	3	3	2	2	3	2	49
29	3.º	F	3	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	45
30	3.º	F	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	45
31	3.º	F	4	2	2	3	1	4	3	1	2	1	2	2	1	3	1	3	1	2	1	3	42
32	3.º	F	3	2	2	3	1	4	3	1	2	1	2	2	1	3	1	3	1	2	1	3	41
33	3.º	F	3	2	3	4	1	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	1	55
34	3.º	F	4	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	3	4	2	1	4	2	1	2	2	39
35	3.º	F	4	1	1	2	3	4	2	1	2	2	2	2	1	3	1	2	2	1	3	2	41
36	3.º	F	4	2	3	2	2	2	3	4	2	4	3	4	1	1	2	2	1	3	4	4	53
37	3.º	F	4	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	1	41
38	3.º	F	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	40
39	3.º	F	4	2	3	2	1	4	2	2	1	2	3	3	2	1	4	3	4	2	2	2	49
40	3.º	F	2	4	3	2	3	1	2	3	4	3	1	3	1	2	2	1	3	2	4	4	50

41	3.°	F	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	63	
42	3.°	F	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	62
43	3.°	F	3	3	2	4	2	3	1	3	3	3	2	3	3	4	2	3	1	3	4	3	55
44	3.°	F	3	2	2	1	2	4	3	1	2	3	1	3	3	3	2	2	3	2	2	2	46
45	3.°	F	2	4	2	2	3	4	3	2	2	1	2	3	3	3	2	4	2	2	3	1	50
46	4.°	M	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	2	2	2	2	4	4	2	3	60
47	4.°	M	4	1	1	2	1	4	3	3	1	1	2	4	1	3	1	3	2	3	2	4	46
48	4.°	M	3	1	1	2	1	4	3	3	1	1	2	4	1	3	2	1	3	4	1	3	44
49	4.°	M	3	1	2	3	2	4	4	1	1	2	3	4	4	1	2	4	4	1	3	2	51
50	4.°	M	3	2	4	4	1	2	1	2	4	2	2	4	3	4	1	3	4	4	2	3	55
51	4.°	M	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	64
52	4.°	M	3	2	4	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	1	4	2	1	58
53	4.°	M	1	3	4	3	4	1	2	4	4	2	3	4	3	3	1	4	3	4	2	4	59
54	4.°	M	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	4	2	3	2	3	1	2	43
55	4.°	M	3	2	2	1	2	4	3	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3	3	2	46
56	4.°	M	1	3	3	2	2	3	2	3	2	4	1	1	3	3	3	3	4	4	3	4	54
57	4.°	M	1	4	3	2	2	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	1	2	3	3	1	46
58	4.°	M	3	3	2	4	3	3	1	3	4	2	3	2	1	2	3	3	4	3	2	4	55
59	4.°	M	2	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	4	65
60	4.°	M	3	2	1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	1	42
61	4.°	M	4	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	1	37
62	4.°	M	4	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	4	2	2	1	2	2	1	3	1	40
63	4.°	M	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	63
64	4.°	M	3	1	3	3	3	2	1	3	3	3	3	4	3	4	1	3	4	4	3	4	58
65	4.°	M	2	2	4	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	68
66	4.°	M	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	63
67	4.°	M	3	2	1	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	1	1	3	3	1	2	1	36
68	4.°	M	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	1	3	1	45

69	4.°	M	2	4	2	2	3	3	3	3	4	4	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	45
70	4.°	M	3	2	2	2	1	4	3	2	1	3	3	1	3	2	1	3	3	1	1	2	43
71	4.°	M	3	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	2	1	38
72	4.°	M	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	61	
73	4.°	M	4	1	2	1	2	3	2	2	1	4	4	1	2	4	4	4	1	2	4	1	49
74	4.°	M	3	1	1	2	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	4	3	1	3	2	45
75	4.°	M	4	4	1	1	3	4	4	2	1	3	4	1	2	3	4	2	1	3	2	1	50
76	4.°	M	3	1	2	2	1	4	3	2	3	3	1	2	1	3	1	3	2	3	3	1	44
77	4.°	M	3	4	2	4	3	3	2	4	3	3	4	2	2	4	1	3	4	4	3	1	59
78	4.°	M	4	2	1	4	3	3	1	2	2	2	3	2	2	4	1	3	2	2	2	4	49
79	4.°	M	3	1	2	1	3	1	2	2	3	3	3	4	2	1	2	3	2	1	2	3	44
80	4.°	M	3	1	1	2	3	2	2	2	4	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	4	50
81	4.°	M	3	2	2	2	3	4	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	46
82	4.°	M	3	2	1	4	1	3	3	2	1	3	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	43
83	4.°	M	3	2	1	2	3	3	1	2	1	1	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	42
84	4.°	M	2	3	4	4	4	1	1	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	65
85	4.°	M	3	1	1	2	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	4	3	1	3	2	45
86	4.°	M	4	4	1	1	3	4	4	2	1	3	4	1	4	3	4	2	1	3	2	1	52
87	4.°	M	3	1	2	2	1	4	2	2	3	3	1	2	1	3	1	3	2	3	3	1	43
88	4.°	M	3	4	2	4	3	3	2	4	3	3	4	2	2	4	1	3	4	4	3	1	59
89	4.°	M	4	2	1	4	3	3	1	2	2	2	3	2	2	4	1	3	2	2	2	4	49
90	4.°	M	3	1	2	1	3	4	3	2	3	3	3	4	2	1	2	3	2	1	2	3	48
91	4.°	M	3	1	1	2	3	2	2	2	4	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	4	50
92	4.°	M	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	45
93	4.°	M	4	2	2	3	1	4	3	1	2	1	2	2	1	3	1	3	1	2	1	3	42
94	4.°	M	3	2	2	3	1	4	3	1	2	3	2	2	1	3	1	3	1	2	1	3	43
95	4.°	M	3	2	3	4	1	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	1	55
96	4.°	M	2	1	1	1	2	1	3	1	2	2	1	3	4	2	1	4	2	1	2	2	38

97	4.°	M	4	1	1	2	3	4	1	1	2	2	2	2	1	3	1	2	2	1	3	2	40
98	4.°	M	4	2	3	2	2	2	3	4	2	4	3	4	1	1	2	2	1	3	4	4	53
99	4.°	M	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	4	2	3	2	1	2	1	1	2	2	38
100	4.°	M	3	4	1	2	4	2	3	1	2	1	1	1	2	2	4	2	2	1	3	3	44
101	4.°	M	3	3	2	2	3	3	2	1	3	4	1	4	3	2	3	3	1	2	2	2	49
102	4.°	F	3	1	2	2	2	4	3	2	2	3	4	1	1	4	2	2	4	4	2	3	51
103	4.°	F	3	4	2	1	1	4	2	2	1	3	2	2	3	1	1	2	3	2	2	2	43
104	4.°	F	3	2	1	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	2	2	2	4	3	3	3	54
105	4.°	F	4	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	3	4	2	1	4	2	1	2	2	39
106	4.°	F	4	1	1	2	3	4	1	1	2	2	2	2	1	3	1	2	2	1	3	2	40
107	4.°	F	4	2	3	2	2	2	3	4	2	2	3	4	1	1	2	2	1	3	4	4	51
108	4.°	F	3	1	2	2	1	4	2	2	3	3	1	2	1	3	1	3	2	3	3	1	43
109	4.°	F	3	4	2	4	3	3	2	4	3	3	4	2	2	4	1	3	4	4	3	1	59
110	4.°	F	4	2	1	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	1	3	2	2	2	4	51
111	4.°	F	3	1	2	1	3	4	3	2	3	3	3	4	2	1	2	3	2	1	2	3	48
112	4.°	F	3	1	1	2	3	2	2	2	4	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	4	50
113	4.°	F	3	1	2	2	1	4	2	2	3	3	1	2	1	3	1	3	2	3	3	1	43
114	4.°	F	3	4	1	2	4	2	3	1	2	1	1	1	2	2	4	2	2	1	3	3	44
115	4.°	F	3	3	2	2	3	3	3	1	3	4	1	4	3	2	3	3	1	2	2	2	50
116	4.°	F	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	1	4	3	1	3	3	3	2	3	2	49
117	4.°	F	3	1	1	2	4	3	3	3	2	1	2	3	4	1	1	3	2	2	3	3	47
118	4.°	F	1	2	4	2	2	2	4	2	2	4	4	1	4	3	1	1	2	4	3	3	51
119	4.°	F	4	2	3	2	2	2	3	4	2	4	3	4	1	1	2	2	1	3	4	4	53
120	4.°	F	3	1	2	1	3	4	3	2	3	3	3	4	2	1	2	3	2	1	2	3	48

N.º	grado	Género	Abstinencia										S.total	Abuso y tolerancia					S. total
			3	4	6	7	10	11	13	14	21	25		1	5	8	9	12	
1	3.º	M	3	1	4	3	0	3	0	3	4	4	25	3	4	1	4	4	16
2	3.º	M	2	3	2	3	1	3	3	2	0	3	22	3	0	1	2	3	9
3	3.º	M	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
4	3.º	M	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
5	3.º	M	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
6	3.º	M	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	33	2	3	2	2	4	13
7	3.º	M	3	3	2	4	1	2	3	3	1	1	23	3	3	1	2	3	12
8	3.º	M	3	3	1	1	2	2	1	0	3	3	19	3	1	1	2	2	9
9	3.º	M	2	3	1	4	4	4	2	3	4	4	31	4	2	3	3	3	15
10	3.º	M	3	1	4	3	0	3	0	3	4	4	25	3	4	1	4	4	16
11	3.º	M	2	3	2	3	1	3	3	2	0	3	22	3	0	1	2	3	9
12	3.º	M	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
13	3.º	M	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
14	3.º	M	3	3	1	1	2	2	1	0	3	3	19	3	1	1	2	2	9
15	3.º	M	1	3	0	1	0	0	4	1	1	4	15	0	0	4	0	1	5
16	3.º	M	2	1	1	2	1	0	1	0	1	1	10	1	0	1	1	0	3
17	3.º	M	1	1	0	2	3	2	2	1	4	0	16	0	4	1	2	3	10
18	3.º	M	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	25	3	4	2	1	4	14
19	3.º	M	3	1	4	3	0	2	1	4	1	3	22	0	2	2	1	4	9
20	3.º	M	3	1	3	1	2	2	3	4	2	3	24	2	2	2	3	3	12
21	3.º	M	3	3	2	2	0	0	0	4	2	4	20	3	3	1	3	4	14
22	3.º	M	2	3	3	3	1	3	2	3	4	3	27	4	4	1	4	4	17
23	3.º	M	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	25	2	3	2	1	3	11
24	3.º	M	2	3	3	1	3	4	3	3	2	0	24	2	3	3	3	1	12
25	3.º	M	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	37	4	3	4	4	4	19
26	3.º	M	3	4	4	4	4	3	4	4	4	1	35	3	3	3	4	4	17

27	3.°	M	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	4	3	3	4	4	18
28	3.°	F	2	1	1	1	2	4	1	2	1	4	19	4	1	2	1	1	9
29	3.°	F	1	1	1	2	1	2	2	1	1	3	15	2	2	1	2	3	10
30	3.°	F	2	3	0	4	4	0	0	0	0	4	17	3	3	2	3	3	14
31	3.°	F	3	3	0	7	3	0	3	4	1	4	28	4	4	1	2	4	15
32	3.°	F	0	3	0	0	0	1	0	3	2	2	11	1	1	4	1	0	7
33	3.°	F	0	1	1	1	1	0	2	1	3	2	12	3	2	0	1	4	10
34	3.°	F	0	0	1	2	0	2	1	2	2	4	14	4	2	2	2	2	12
35	3.°	F	2	1	3	0	2	1	1	2	1	3	16	0	0	1	4	0	5
36	3.°	F	3	4	2	1	2	3	3	2	3	1	24	1	3	0	1	4	9
37	3.°	F	3	4	2	1	2	3	3	2	3	1	24	1	3	0	1	4	9
38	3.°	F	2	3	0	4	2	0	0	0	3	2	16	3	2	2	0	3	10
39	3.°	F	0	0	0	0	0	0	4	0	1	4	9	0	0	0	4	0	4
40	3.°	F	2	3	3	2	1	0	4	3	4	0	22	0	4	1	0	3	8
41	3.°	F	3	3	2	3	2	1	3	1	3	1	22	1	2	1	1	2	7
42	3.°	F	1	2	2	3	3	2	2	2	4	2	23	1	4	2	3	3	13
43	3.°	F	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
44	3.°	F	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5
45	3.°	F	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
46	4.°	M	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4
47	4.°	M	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
48	4.°	M	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	4	3	3	3	4	17
49	4.°	M	0	1	1	2	2	3	0	1	0	0	10	0	0	2	2	0	4
50	4.°	M	4	2	0	3	2	1	3	1	0	1	17	2	1	0	1	0	4
51	4.°	M	1	2	2	2	1	0	2	2	4	0	16	1	1	0	2	2	6
52	4.°	M	2	4	4	0	1	4	4	0	0	1	20	4	2	3	4	1	14
53	4.°	M	3	3	2	2	2	0	3	4	3	2	24	2	2	4	1	4	13
54	4.°	M	0	4	2	0	3	3	0	4	4	4	24	3	0	0	0	0	3
55	4.°	M	0	3	2	2	0	0	2	3	2	3	17	2	3	3	0	3	11

56	4.°	M	3	2	0	0	0	1	2	3	2	4	17	2	0	0	0	3	5
57	4.°	M	3	2	2	3	1	1	2	4	3	1	22	2	4	2	4	3	15
58	4.°	M	1	4	0	3	3	4	1	4	3	4	27	2	0	3	0	3	8
59	4.°	M	1	1	1	3	3	1	2	3	2	3	20	3	1	3	0	3	10
60	4.°	M	1	2	1	0	1	1	3	3	3	4	19	2	0	0	0	1	3
61	4.°	M	1	2	1	0	1	1	3	3	3	4	19	2	2	0	2	1	7
62	4.°	M	0	3	2	2	2	2	2	2	4	0	19	2	2	2	2	2	10
63	4.°	M	3	3	3	3	3	1	3	4	1	4	28	3	1	1	0	3	8
64	4.°	M	0	3	2	3	0	0	0	0	3	4	15	0	1	0	1	0	2
65	4.°	M	3	1	1	0	1	2	1	0	1	1	11	0	0	1	1	0	2
66	4.°	M	1	4	3	1	3	1	2	4	4	4	27	2	3	1	2	4	12
67	4.°	M	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	4	1	0	0	0	9	10
68	4.°	M	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	13	2	2	2	2	2	10
69	4.°	M	0	2	1	1	4	0	1	4	4	4	21	4	1	2	4	4	15
70	4.°	M	0	3	1	0	0	1	0	0	3	0	8	2	0	2	0	0	4
71	4.°	M	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	24	3	3	3	3	3	15
72	4.°	M	2	3	2	1	1	2	2	2	3	3	21	0	1	2	1	1	5
73	4.°	M	0	1	0	1	1	0	0	2	0	0	5	3	3	2	0	0	8
74	4.°	M	1	2	3	2	3	0	3	3	3	3	23	2	3	2	0	1	8
75	4.°	M	0	3	1	3	4	0	2	4	0	0	17	0	4	0	0	2	6
76	4.°	M	1	0	3	3	3	4	1	4	4	4	27	1	2	4	4	3	14
77	4.°	M	4	1	1	2	0	4	2	0	2	2	18	0	0	0	0	0	0
78	4.°	M	2	3	1	0	0	2	0	2	1	3	14	0	2	2	3	1	8
79	4.°	M	3	0	0	0	0	0	3	3	4	4	17	4	0	0	0	4	8
80	4.°	M	3	0	0	3	0	4	3	2	2	0	17	2	3	0	4	1	10
81	4.°	M	1	4	0	0	0	1	0	2	0	2	10	4	4	1	0	0	9
82	4.°	M	1	2	2	2	0	1	0	0	2	2	12	0	0	1	0	3	4
83	4.°	M	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
84	4.°	M	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5

85	4.°	M	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
86	4.°	M	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4
87	4.°	M	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
88	4.°	M	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	4	3	3	3	4	17
89	4.°	M	0	1	1	2	2	3	0	1	0	0	10	0	0	2	2	0	4
90	4.°	M	4	2	0	3	2	1	3	1	0	1	17	2	1	0	1	0	4
91	4.°	M	1	2	2	2	1	0	2	2	4	0	16	1	1	0	2	2	6
92	4.°	M	2	4	4	0	1	4	4	0	0	1	20	4	2	3	4	1	14
93	4.°	M	3	3	2	2	2	0	3	4	3	2	24	2	2	4	1	4	13
94	4.°	M	0	4	2	0	3	3	0	4	4	4	24	3	0	0	0	0	3
95	4.°	M	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
96	4.°	M	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5
97	4.°	M	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
98	4.°	M	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4
99	4.°	M	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
100	4.°	M	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	4	3	3	3	4	17
101	4.°	M	3	3	2	2	2	0	3	4	3	2	24	2	2	4	1	4	13
102	4.°	F	0	4	2	0	3	3	0	4	4	4	24	3	0	0	0	0	3
103	4.°	F	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
104	4.°	F	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5
105	4.°	F	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
106	4.°	F	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
107	4.°	F	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
108	4.°	F	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
109	4.°	F	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4
110	4.°	F	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
111	4.°	F	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	29	3	4	4	3	3	17
112	4.°	F	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	30	4	2	2	3	3	14
113	4.°	F	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	3	1	7

114	4.°	F	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
115	4.°	F	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
116	4.°	F	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
117	4.°	F	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	33	2	3	2	2	4	13
118	4.°	F	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
119	4.°	F	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	33	3	3	3	4	4	17
120	4.°	F	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	33	2	3	3	3	4	15

N.°	grado	Género	Abstinencia										S.total	Abuso y tolerancia					S. total
			3	4	6	7	10	11	13	14	21	25		1	5	8	9	12	
1	3.°	M	3	1	4	3	0	3	0	3	4	4	25	3	4	1	4	4	16
2	3.°	M	2	3	2	3	1	3	3	2	0	3	22	3	0	1	2	3	9
3	3.°	M	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
4	3.°	M	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
5	3.°	M	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
6	3.°	M	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	33	2	3	2	2	4	13
7	3.°	M	3	3	2	4	1	2	3	3	1	1	23	3	3	1	2	3	12
8	3.°	M	3	3	1	1	2	2	1	0	3	3	19	3	1	1	2	2	9
9	3.°	M	2	3	1	4	4	4	2	3	4	4	31	4	2	3	3	3	15
10	3.°	M	3	1	4	3	0	3	0	3	4	4	25	3	4	1	4	4	16
11	3.°	M	2	3	2	3	1	3	3	2	0	3	22	3	0	1	2	3	9
12	3.°	M	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
13	3.°	M	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
14	3.°	M	3	3	1	1	2	2	1	0	3	3	19	3	1	1	2	2	9
15	3.°	M	1	3	0	1	0	0	4	1	1	4	15	0	0	4	0	1	5
16	3.°	M	2	1	1	2	1	0	1	0	1	1	10	1	0	1	1	0	3
17	3.°	M	1	1	0	2	3	2	2	1	4	0	16	0	4	1	2	3	10
18	3.°	M	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	25	3	4	2	1	4	14

19	3.º	M	3	1	4	3	0	2	1	4	1	3	22	0	2	2	1	4	9
20	3.º	M	3	1	3	1	2	2	3	4	2	3	24	2	2	2	3	3	12
21	3.º	M	3	3	2	2	0	0	0	4	2	4	20	3	3	1	3	4	14
22	3.º	M	2	3	3	3	1	3	2	3	4	3	27	4	4	1	4	4	17
23	3.º	M	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	25	2	3	2	1	3	11
24	3.º	M	2	3	3	1	3	4	3	3	2	0	24	2	3	3	3	1	12
25	3.º	M	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	37	4	3	4	4	4	19
26	3.º	M	3	4	4	4	4	3	4	4	4	1	35	3	3	3	4	4	17
27	3.º	M	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	4	3	3	4	4	18
28	3.º	F	2	1	1	1	2	4	1	2	1	4	19	4	1	2	1	1	9
29	3.º	F	1	1	1	2	1	2	2	1	1	3	15	2	2	1	2	3	10
30	3.º	F	2	3	0	4	4	0	0	0	0	4	17	3	3	2	3	3	14
31	3.º	F	3	3	0	7	3	0	3	4	1	4	28	4	4	1	2	4	15
32	3.º	F	0	3	0	0	0	1	0	3	2	2	11	1	1	4	1	0	7
33	3.º	F	0	1	1	1	1	0	2	1	3	2	12	3	2	0	1	4	10
34	3.º	F	0	0	1	2	0	2	1	2	2	4	14	4	2	2	2	2	12
35	3.º	F	2	1	3	0	2	1	1	2	1	3	16	0	0	1	4	0	5
36	3.º	F	3	4	2	1	2	3	3	2	3	1	24	1	3	0	1	4	9
37	3.º	F	3	4	2	1	2	3	3	2	3	1	24	1	3	0	1	4	9
38	3.º	F	2	3	0	4	2	0	0	0	3	2	16	3	2	2	0	3	10
39	3.º	F	0	0	0	0	0	0	4	0	1	4	9	0	0	0	4	0	4
40	3.º	F	2	3	3	2	1	0	4	3	4	0	22	0	4	1	0	3	8
41	3.º	F	3	3	2	3	2	1	3	1	3	1	22	1	2	1	1	2	7
42	3.º	F	1	2	2	3	3	2	2	2	4	2	23	1	4	2	3	3	13
43	3.º	F	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
44	3.º	F	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5
45	3.º	F	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
46	4.º	M	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4

47	4.°	M	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
48	4.°	M	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	4	3	3	3	4	17
49	4.°	M	0	1	1	2	2	3	0	1	0	10	0	0	2	2	0	4
50	4.°	M	4	2	0	3	2	1	3	1	0	17	2	1	0	1	0	4
51	4.°	M	1	2	2	2	1	0	2	2	4	16	1	1	0	2	2	6
52	4.°	M	2	4	4	0	1	4	4	0	0	20	4	2	3	4	1	14
53	4.°	M	3	3	2	2	2	0	3	4	3	24	2	2	4	1	4	13
54	4.°	M	0	4	2	0	3	3	0	4	4	24	3	0	0	0	0	3
55	4.°	M	0	3	2	2	0	0	2	3	2	17	2	3	3	0	3	11
56	4.°	M	3	2	0	0	0	1	2	3	2	17	2	0	0	0	3	5
57	4.°	M	3	2	2	3	1	1	2	4	3	22	2	4	2	4	3	15
58	4.°	M	1	4	0	3	3	4	1	4	3	27	2	0	3	0	3	8
59	4.°	M	1	1	1	3	3	1	2	3	2	20	3	1	3	0	3	10
60	4.°	M	1	2	1	0	1	1	3	3	3	19	2	0	0	0	1	3
61	4.°	M	1	2	1	0	1	1	3	3	3	19	2	2	0	2	1	7
62	4.°	M	0	3	2	2	2	2	2	2	4	19	2	2	2	2	2	10
63	4.°	M	3	3	3	3	3	1	3	4	1	28	3	1	1	0	3	8
64	4.°	M	0	3	2	3	0	0	0	0	3	15	0	1	0	1	0	2
65	4.°	M	3	1	1	0	1	2	1	0	1	11	0	0	1	1	0	2
66	4.°	M	1	4	3	1	3	1	2	4	4	27	2	3	1	2	4	12
67	4.°	M	0	0	0	0	3	0	1	0	0	4	1	0	0	0	9	10
68	4.°	M	1	1	1	1	2	2	1	1	2	13	2	2	2	2	2	10
69	4.°	M	0	2	1	1	4	0	1	4	4	21	4	1	2	4	4	15
70	4.°	M	0	3	1	0	0	1	0	0	3	8	2	0	2	0	0	4
71	4.°	M	2	2	3	3	2	2	2	3	2	24	3	3	3	3	3	15
72	4.°	M	2	3	2	1	1	2	2	2	3	21	0	1	2	1	1	5
73	4.°	M	0	1	0	1	1	0	0	2	0	5	3	3	2	0	0	8
74	4.°	M	1	2	3	2	3	0	3	3	3	23	2	3	2	0	1	8

75	4.°	M	0	3	1	3	4	0	2	4	0	0	17	0	4	0	0	2	6
76	4.°	M	1	0	3	3	3	4	1	4	4	4	27	1	2	4	4	3	14
77	4.°	M	4	1	1	2	0	4	2	0	2	2	18	0	0	0	0	0	0
78	4.°	M	2	3	1	0	0	2	0	2	1	3	14	0	2	2	3	1	8
79	4.°	M	3	0	0	0	0	0	3	3	4	4	17	4	0	0	0	4	8
80	4.°	M	3	0	0	3	0	4	3	2	2	0	17	2	3	0	4	1	10
81	4.°	M	1	4	0	0	0	1	0	2	0	2	10	4	4	1	0	0	9
82	4.°	M	1	2	2	2	0	1	0	0	2	2	12	0	0	1	0	3	4
83	4.°	M	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
84	4.°	M	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5
85	4.°	M	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
86	4.°	M	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4
87	4.°	M	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
88	4.°	M	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	4	3	3	3	4	17
89	4.°	M	0	1	1	2	2	3	0	1	0	0	10	0	0	2	2	0	4
90	4.°	M	4	2	0	3	2	1	3	1	0	1	17	2	1	0	1	0	4
91	4.°	M	1	2	2	2	1	0	2	2	4	0	16	1	1	0	2	2	6
92	4.°	M	2	4	4	0	1	4	4	0	0	1	20	4	2	3	4	1	14
93	4.°	M	3	3	2	2	2	0	3	4	3	2	24	2	2	4	1	4	13
94	4.°	M	0	4	2	0	3	3	0	4	4	4	24	3	0	0	0	0	3
95	4.°	M	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
96	4.°	M	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5
97	4.°	M	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
98	4.°	M	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4
99	4.°	M	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
100	4.°	M	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	4	3	3	3	4	17
101	4.°	M	3	3	2	2	2	0	3	4	3	2	24	2	2	4	1	4	13
102	4.°	F	0	4	2	0	3	3	0	4	4	4	24	3	0	0	0	0	3

103	4.º	F	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	10	2	1	1	0	2	6
104	4.º	F	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	28	0	3	1	0	1	5
105	4.º	F	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
106	4.º	F	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
107	4.º	F	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
108	4.º	F	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	16	3	1	0	1	0	5
109	4.º	F	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	14	2	2	0	0	0	4
110	4.º	F	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	4	3	3	3	4	17
111	4.º	F	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	29	3	4	4	3	3	17
112	4.º	F	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	30	4	2	2	3	3	14
113	4.º	F	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	11	1	1	1	3	1	7
114	4.º	F	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	22	2	1	1	2	4	10
115	4.º	F	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	22	2	1	4	0	3	10
116	4.º	F	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
117	4.º	F	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	33	2	3	2	2	4	13
118	4.º	F	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	13	1	2	3	2	1	9
119	4.º	F	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	33	3	3	3	4	4	17
120	4.º	F	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	33	2	3	3	3	4	15

5. Validación de instrumentos

Juez 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA INVENTARIO DE ANSIEDAD: RASGO-ESTADO (IDARE)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dra.: **CHUMPITAZ MOZOMBITE AURORA** DNI: 09754368

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



1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Firma

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dra.: **CHUMPITAZ MOZOMBITE AURORA** DNI: 09754368

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



1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Firma

Lima, 20 de junio 2022

Juez 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA INVENTARIO DE ANSIEDAD: RASGO- ESTADO (IDARE)

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Mg.: Zúñiga Sánchez María **DNI:** 09483638

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

Mg.Psicóloga Educativa



Firma

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

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

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

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Mg.: Zúñiga Sánchez María **DNI:** 09483638

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

Mg.Psicóloga Educativa



Firma

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

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

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

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

Lima, 24 de junio del 2022

Juez 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ESCALA INVENTARIO DE ANSIEDAD: RASGO-ESTADO (IDARE)

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador: Sisinio Anfiloquio, Carranza Cristóbal DNI: 04029673

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

Mg. En psicología educativa - Doctor en educación.

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

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

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

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



Firma

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Sisinio Anfiloquio, Carranza Cristóbal DNI: 04029673

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

Mg. Psicología Educativa. Doctor en educación

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

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

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

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



Firma

Lima, 14 de julio del

6. Base de datos de prueba piloto y confiabilidad

El Inventario de Ansiedad Rasgo-Estado (IDARE)

Nro	Ansiedad Estado																			
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12	It 13	It 14	It 15	It 16	It 17	It 18	It 19	It 20
1	3	4	2	2	3	1	2	1	2	4	1	2	1	4	3	4	3	1	4	4
2	3	3	3	1	4	3	1	3	2	3	3	2	2	4	1	4	3	2	3	3
3	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	1	2	3	3	4	2	4	2	3	4	2	2	4	2	3	3	3	3
5	3	3	1	1	3	1	1	4	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2
6	2	3	2	1	3	1	2	4	2	3	3	3	1	1	4	3	3	2	3	3
7	3	3	3	4	3	1	2	2	3	4	4	2	2	1	4	4	2	1	3	3
8	3	3	2	1	3	2	1	2	4	2	2	2	1	2	3	4	2	2	3	3
9	3	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	2	3
10	4	4	1	1	3	3	4	1	4	1	4	2	2	3	3	3	1	3	4	3
11	3	4	3	2	3	2	3	1	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4
12	4	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	4
13	2	3	1	2	3	1	3	3	2	3	3	2	1	1	4	3	2	2	4	2
14	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	1	3	3
15	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4
16	3	3	2	1	3	2	1	3	1	2	1	2	1	1	3	3	2	2	2	2
17	3	2	1	1	3	1	2	4	2	2	3	2	1	1	4	3	2	1	3	3
18	4	3	3	2	3	1	4	3	3	4	3	1	1	2	2	3	4	2	3	4
19	3	2	2	2	2	1	4	1	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4
20	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,868	20

Ansiedad Rasgo																			
lt 21	lt 22	lt 23	lt 24	lt 25	lt 26	lt 27	lt 28	lt 29	lt 30	lt31	lt 32	lt33	lt34	lt35	lt 36	lt 37	lt 38	lt39	lt 40
3	3	3	1	2	3	1	2	4	1	2	1	3	1	4	4	3	1	4	3
3	3	1	3	1	4	3	2	3	3	2	2	1	2	4	4	3	2	3	3
3	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4
4	1	2	3	4	3	2	4	2	3	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3
3	1	2	2	1	3	4	1	2	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2
2	2	1	1	2	4	4	2	3	3	3	1	3	1	1	3	3	2	3	3
3	3	4	1	2	3	2	3	4	4	2	2	4	2	1	4	2	1	3	3
3	2	2	2	1	3	2	4	2	2	2	1	3	1	2	4	2	2	3	3
3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	4	2	3	2	2	2	3
4	1	1	3	4	4	1	4	1	4	2	2	3	2	3	3	1	3	4	3
3	3	2	2	3	3	1	4	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4
4	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	4	3	4
2	1	2	1	3	4	3	2	3	3	2	1	4	1	1	3	2	2	4	2
3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	1	3	3
4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	4	4	3	4
3	2	1	2	1	3	3	1	2	1	2	1	3	1	1	3	2	2	2	2
3	1	1	1	2	3	4	2	2	3	2	1	4	1	1	3	2	1	3	3
4	3	2	1	4	3	3	3	4	3	1	1	2	1	2	3	4	2	3	4
3	2	2	1	4	2	1	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	4
3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	4	4	3	4

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,846	20

Test de Dependencia a los videojuegos (TDV)

N.	Abstinencia										Abuso y tolerancia					ha ocasionado 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
1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	3	2	1
2	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	2	1	1	2	4	4	4	4	2	0	3	3	2	0	0
3	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	2	1	4	0	3	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2
4	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	1	2	3	2	1	0	2	1	1	2	3	4	3	2	4
5	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	2	2	4	4	4	3	4	0	1	3	3	4	4
6	1	1	1	4	1	3	0	2	0	0	1	2	3	2	1	0	2	1	1	2	3	4	3	2	4
7	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3
8	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	0	1	3	3	4	3
9	3	3	1	1	2	2	1	0	3	3	3	1	1	2	2	4	0	2	0	0	3	1	2	2	2
10	2	3	1	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	3	3	4	0	4	1	2	3	3	4	4	2
11	3	1	4	3	0	3	0	3	4	4	3	4	1	4	4	1	3	4	2	0	1	2	2	1	0
12	2	3	2	3	1	3	3	2	0	3	3	0	1	2	3	3	3	2	1	1	3	2	3	1	3
13	1	0	0	4	4	2	3	1	3	4	2	1	1	2	4	4	4	4	2	0	3	3	2	0	0
14	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	2	1	4	0	3	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2
15	3	3	1	1	2	2	1	0	3	3	3	1	1	2	2	4	0	2	0	0	3	1	2	2	2
16	1	0	2	1	1	0	1	3	1	0	2	1	1	0	2	3	0	1	2	1	1	4	1	4	1
17	4	4	3	4	0	1	2	4	2	4	0	3	1	0	1	3	3	3	1	2	4	4	4	1	1
18	1	3	0	0	1	1	1	3	3	3	3	1	0	1	0	1	1	1	0	4	3	3	3	0	0
19	4	3	1	2	1	0	1	0	1	1	2	2	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	0
20	4	2	3	3	4	3	2	1	4	4	2	1	0	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,869	25

7. Autorizaciones

RJ. N° 2630-2022-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 2630-2022-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Lima, 10 de junio de 2022

VISTO:

El proyecto de investigación denominado: **Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022**; presentado por el (la) Br. **REYES NUÑEZ YANNET VANESA** con código de estudiante N° **7002662091** del programa de Maestría en Psicología Educativa – grupo **A2**; y **CONSIDERANDO**:

Que, la normativa de la Universidad César Vallejo, señala que el estudiante deberá presentar un proyecto de

investigación para su aprobación y posterior sustentación con fines de graduación;

Que, el proyecto mencionado cuenta con opinión favorable del docente de la experiencia curricular de “Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación” Cuenca Robles Nancy Elena.

Que, es política de la Universidad velar por el adecuado manejo administrativo de los documentos para cumplir las políticas internas de gestión;

Que, el (la) Jefe (a) de la Unidad de Posgrado, en uso de sus facultades y atribuciones; **RESUELVE**:

Art. 1°.- APROBAR, el Proyecto de Investigación denominado: **Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022**, presentado por el (la) Br. **REYES NUÑEZ YANNET VANESA** con código de estudiante N° **7002662091**.

Art. 2°.- DESIGNAR, al docente de la experiencia curricular de “Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación” **Cuenca Robles Nancy Elena** como asesor(a) del proyecto de investigación mencionado en el artículo 1°.

Art. 3°.- PRECISAR, que el (la) autor (a) del proyecto de investigación deberá desarrollarlo en el semestre en curso y excepcionalmente hasta el semestre siguiente.
Regístrese, comuníquese y archívese.




Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres” “Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Lima, 30 de junio de 2022
Carta P. 0671-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic.
Tomás Jurado Zevallos
Director
Institución Educativa Pública Técnica N.º 34 - Chancay

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a REYES NÚÑEZ, YANNET VANESA; identificada con DNI N° 43763314 y con código de matrícula N° 7002662091; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador REYES NÚÑEZ, YANNET VANESA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



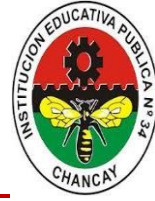
Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 34

Honradez – Disciplina – Trabajo

Calle Mariscal Cáceres N° 162 - Chanca
Teléfono -182
R.M. N° -57



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

CONSTANCIA

QUIEN SUSCRIBE, EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 34 DE LA JURISDICCIÓN DEL DISTRITO DE CHANCAY, PROVINCIA DE HUARAL

HACE CONSTAR:

Que la **Lic. Yannet Reyes Núñez**, en el marco del proceso de su contrastación de su proyecto de investigación científica y elaboración de tesis de maestría de la Universidad Cesar Vallejo, denominado **Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022**, aplicó en esta institución sus instrumentos de recojo de información; comprometiéndose a comunicar los resultados, conclusiones y recomendaciones obtenidas del proceso de investigación

Se expide la presente a solicitud de los interesados, para los fines que crea conveniente, a los 30 días del mes de julio del 2022.

Atentamente

Lic. Tomás Adnan Jorado Zavallón
DIRECTOR
INSTITUCIÓN EDUC. PÚBL. N° 34 - CHANCAY

Consentimiento informado

Estimado padre de familia, mi nombre es Yannet Reyes Núñez, docente de profesión, estudiante de posgrado de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Privada César Vallejo. El motivo del presente es para invitar a su hijo(a) a participar en una evaluación de una investigación que tiene como objetivo conocer las emociones que experimenta en diferentes situaciones y conductas que presenta con frecuencia relacionado a los videojuegos, que serán de mucha importancia para posteriormente adoptar medidas a favor del aprendizaje escolar. La evaluación consiste en la aplicación de un cuestionario breve con una duración aproximada de 20 minutos en total. Se enfatiza además que la participación en esta investigación es voluntaria, por lo tanto, de aceptar sus datos personales serán tratados con confidencialidad, se garantiza el anonimato y el cuidado de su integridad personal. En caso tenga alguna duda sobre los aspectos éticos de esta investigación u otro, podrá ponerse en contacto a través del email: Vanesareyes@gmail.com y el

Gracias por su participación.

Autorización

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

Día:...../...../.....

Firma