



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una
institución educativa de Tacna, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORA:

Gamarra Quiroz, Sol Daniela ([orcid.org /0000-0002-2068-226X](https://orcid.org/0000-0002-2068-226X))

ASESOR:

Dr. Concha Huarcaya, Manuel Alejandro ([orcid.org /0000-0002-8564-7537](https://orcid.org/0000-0002-8564-7537))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación con el cual concluyó mi educación universitaria a mi padre que está en los cielos y a mi madre, que dedicaron su vida a que pudiera lograr este objetivo, a ellos y a toda mi familia con amor

Agradecimiento

Deseo empezar mostrando mi gratitud a Dios por haberme ayudado a finalizar mi trabajo de investigación, a mi docente quien ha compartido conmigo su amplio conocimiento en elaboración de tesis y a mi familia por apoyarme incondicionalmente.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. Introducción	1
II. Marco teórico	5
III. Metodología.....	9
3.1. Tipo y diseño de investigación	9
3.2. Variables y operacionalización	9
3.3. Población, muestra y muestreo	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.5. Procedimiento	15
3.6. Método de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	16
IV. Resultados.....	17
V. Discusión	25
VI. Conclusiones	30
VII. Recomendaciones.....	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXO.....	38

Índice de tablas

Tabla 1 Especificaciones que comparte la muestra para su aplicación (N=376).....	12
Tabla 2 Prueba de Kolmogorov-Smirnov según distribución de datos.....	17
Tabla 3 Correlación entre la variable dependencia a los videojuegos e impulsividad	18
Tabla 4 Frecuencia y porcentajes según el nivel de dependencia a los videojuegos	19
Tabla 5 Frecuencia y porcentajes según el nivel de impulsividad.....	20
Tabla 6 Correlaciones entre la dimensión Abstinencia y dimensiones de impulsividad	21
Tabla 7 Correlaciones entre la dimensión Abuso y Tolerancia y dimensiones de impulsividad.....	22
Tabla 8 Correlaciones entre la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos y dimensiones de impulsividad.....	23
Tabla 9 Correlaciones entre la dimensión Dificultad de Control y dimensiones de impulsividad.....	24

Resumen

La investigación tiene como principal objetivo determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en estudiantes de una Institución Educativa de Tacna, 2022. Como parte de la investigación aplicada a una muestra comprendida por 376 estudiantes que se encuentran en el nivel secundario del distrito de Tacna; la investigación es de nivel básico, corte transversal, no experimental y diseño correlacional. Los instrumentos de investigación aplicados son el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Test de Barratt (BIS-11) para medir el nivel de impulsividad. Se determinó que el grado de correlación entre la Dependencia a los videojuegos e impulsividad es positivo y alto ($\rho = 0,814$) siendo estadísticamente significativa y con un tamaño del efecto alto ($r^2 = 0.75$). Este resultado nos indica que, ante la presencia de altos indicadores de dependencia a los videojuegos, existe un incremento en la impulsividad de los estudiantes evaluados de educación secundaria.

Palabras clave: dependencia a los videojuegos, impulsividad, adolescentes

Abstract

The main objective of the research is to determine the relationship between dependence on video games and impulsivity in students of an Educational Institution of Tacna, 2022. As part of the research applied to a sample used by 376 students who are at the high school district of Tacna; the research is basic level, cross-sectional, non-experimental and correlational design. The research instruments applied are the Video Game Dependence Test (TDV) and the Barratt Test (BIS-11) to measure the level of impulsivity. It is determined that the degree of connection between Dependence on video games and impulsivity is positive and high according to the Spearman Correlation of 81.4%, which is statistically significant; with a high effect size ($r^2=0.75$). This result indicates that, in the presence of high indicators of dependence on video games, there is an increase in the impulsiveness of the students evaluated in secondary education.

Keywords: addiction to video games, impulsivity, adolescents

I. INTRODUCCIÓN

Los expertos de la salud han hecho mención sobre el uso excesivo de los videojuegos en general, sobre sus beneficios y sus repercusiones; se puede precisar en la duración de los videojuegos han ido evolucionando desde su contenido hasta llegar a ser un instrumento de diversión masiva, pues actualmente ya no es necesario salir del hogar, dicha actividad de jugar con amigos se puede hacer efectiva ingresando a diversas plataformas, fomentando incluso, la interacción en tiempo real de los jugadores.

Desde que inició la pandemia ocasionada por el virus COVID-19, hemos podido visualizar un incremento en la adicción por los videojuegos tanto en la población juvenil como adolescente, esto ocasionado por la pandemia y el estado de emergencia en que nos encontrábamos, debido a una falta de socialización, declararon especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera (Ministerio de Salud [MINSA] 2021). Es por ello que es de suma importancia entender y conocer qué tanto influye el aumento del uso de los videojuegos en modificaciones de la conducta como el incremento de la conducta impulsiva en adolescentes. La educación se ha virtualizado, manteniendo a los estudiantes en sus hogares con sus familias y aumentando el uso de las tecnologías educativas y por la misma permanencia en los computadores también el uso de los videojuegos. Dicho consumo desregularizado genera variaciones en las actitudes de los estudiantes, justificados por el aumento de niveles agresivos. (Flores, 2022)

La adicción a los videojuegos ayuda a la pérdida de la capacidad de tener un control sobre el juego, esto sumado a otros factores ambientales y personales, da cabida al uso excesivo, dando lugar a una conducta adictiva en los adolescentes. (Rodríguez et al., 2021)

En España podemos apreciar la media de los adictos a videojuegos, se considera que los videojuegos son actualmente la principal opción para el entretenimiento audiovisual, llegando a facturar en el año 2017 un promedio de 1.359 millones de euros. Diversas investigaciones desarrolladas determinan que el 9% y el 23% de los adolescentes en España utilizan estos juegos diariamente, incrementando

su uso durante los fines de semana. El uso de los videojuegos se incrementa según el rango de edad, con un aproximado de 6.2 horas a la semana. En el 2017 llegó a alcanzar los 15,8 millones de jugadores adolescentes españoles.

La muestra de jugadores está compuesta del 56% de varones y el 44% son damas, y mayoritariamente se dan desde los 6 hasta los 34 años, la mayor población está integrada por estudiantes de un rango de 11 y 14 años; de ellos, el 79% juega videojuegos. Según los estudios el 21% de adolescentes españoles entre 14 y 18 años abusan de la tecnología. (Paoli, 2018).

En el Perú, según el Ministerio de Cultura (MINCUL) la adquisición de videojuegos ese año se elevó, también el uso excesivo de consumo en el año 2020. En el 2016, el 11.9% de adolescentes entre 12 a 17 años indicaron haber usado videojuegos por medio de descargas o por el acceso a internet, esta cifra incrementa al 16% el año 2017, según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES, 2017), se reflejó incrementos de esta cifra en el 2020. El 11.9% de adolescentes entre 12 a 17 años manifestaban que consumían de forma diaria y continua estos juegos en línea, y en el último año esta cifra incrementó un a 17.5% (Pichihua, 2021)

La impulsividad es considerada como un rasgo de la personalidad que básicamente se observa según la reacción inmediata, desmedida e inesperada ante las circunstancias. Se presenta un factor condicionante mediante el cual los adolescentes no pueden medir sus impulsos, deseos o una tentación que sienten y suelen actuar sin medir riesgos y no toman en consideración las consecuencias de sus actos. (Savin, 2022).

La impulsividad se puede entender como la acción sin una toma de conciencia, juicio anticipado o valoración. Se puede decir que hablamos de un patrón de conducta, según el nivel de premeditación que se tiene en sus efectos causales, que conlleva acciones no planificadas, rápidas y es donde prima la urgencia de un refuerzo inmediato. Si bien existe una impulsividad situacional, adaptativa y útil pues refiere a la impulsividad como rasgo, constantemente vinculada con conductas perjudiciales

para la persona o que ocasiona actos sociales poco considerables en donde existe un alto grado de desinhibición conductual. (Sola et al., 2018)

El doctor Salvador Ros, uno de los coordinadores de la publicación y consultor del Servicio del área de Psiquiatría del Hospital del Mar de Barcelona, manifestó que la durabilidad de los trastornos en relación a la impulsividad, sin estar vinculados a otras enfermedades psiquiátricas, se considera "baja" como es el caso de piromanía, cleptomanía o juego patológico. (Rodriguez)

En el Perú se ve afectado entre el 5% y 10% del adolescente, es manifestada con comportamientos impulsivos y poca concentración en sus actividades y esta requiere de un diagnóstico pronto y una intervención inmediata. En esa circunstancia, el Ministerio de Salud en ese año atendió a más de 5850 casos de niños y adolescentes con impulsividad (MINSa, 2019).

Por lo tanto, como ya se mencionó en líneas anteriores va a depender del uso constante que tengan los adolescentes y cómo influye, si ellos tuvieran un mayor control, probablemente puedan reducir algunas conductas impulsivas, por el contrario, el adolescente se mostrará con ciertas conductas violentas o de impulsividad.

Por lo mencionado se plantea la siguiente pregunta general: ¿Cuál es la relación de dependencia a los videojuegos y la impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022?

A nivel teórico la justificación del estudio a realizar nos ayudaría a conocer y complementar los conocimientos teóricos frente a las variables, ayudando en un futuro a poder realizar investigaciones y profundizar nuestros discernimientos.

En cuanto al nivel práctico, nos ayudaría a partir de los resultados, para poder trabajarlo en el área de Psicología de la institución educativa y ayudar a promover diferentes programas que se llevarían a cabo una vez por mes para que los padres logren tener una mayor interacción y comunicación con sus hijos en familia, como docentes y los propios adolescentes con el fin de realizar un correcto uso de las redes sociales y poder reducir las diferentes conductas impulsivas entre ellos.

A continuación, como objetivo general plantea: Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022. Posteriormente como objetivos específicos se plantearon:

Describir el nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes.

Describir el nivel de impulsividad en adolescentes

Determinar la relación entre la abstinencia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes

Determinar la relación entre la abuso y tolerancia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes

Determinar la relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad en adolescentes

Determinar la relación entre la dificultad de control y las dimensiones de impulsividad en adolescentes

Asimismo, se planteó como hipótesis general lo siguiente: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022.

En cuanto a las hipótesis específicas:

Existe relación significativa entre la abstinencia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes.

Existe relación significativa entre el abuso y tolerancia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes

Existe relación significativa entre los problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad en adolescentes

Existe relación significativa entre la dificultad de control y las dimensiones de impulsividad en adolescentes

II. MARCO TEÓRICO

En miras del desarrollo del presente proyecto se han encontrado investigaciones relacionadas a los temas abordados, para ello se utilizó como referencia los siguientes antecedentes nacionales e internacionales.

Chambi & Sucari (2017) realizó un proyecto de tipo descriptivo-correlacional, su diseño de investigación no experimental en una institución educativa de la ciudad de Juliaca, se llevó a cabo con el objetivo de informar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en alumnos preuniversitarios para esto se utilizó el test de dependencia al móvil (TDV) y la escala de impulsividad de Barrat (BIS-11) y se concluye que se presenta una relación de carácter significativo y de nivel alto entre dichas variables planteadas.

Por su parte, Ayala (2021) realizó una investigación no experimental, de nivel descriptivo-correlacional con una población de 104 estudiantes entre 12 a 15 años en la ciudad de Lima, distrito de Pachacamac, utilizando las pruebas de test de dependencia de videojuegos (TDV) en la escala de conducta impulsiva UPPS-P este trabajo teniendo como principal objetivo generar relacionar las dimensiones y se concluyó que existe una correlación positiva.

González (2020) desarrolla su investigación en una institución educativa que pertenece a la ciudad de Trujillo, con una población de 374 estudiantes, se utilizó como instrumento de medición el test de dependencia a videojuegos (TDV) y también el cuestionario de agresión (AQ) se aplicó el diseño de investigación correlacional, y se concluyó que un valor superior al 50% de los estudiantes se encuentran entre el nivel medio de agresividad y en adición a los videojuegos nivel moderado.

Arteta (2021) realizó una investigación de tipo correlacional en la ciudad de Huánuco con los alumnos de las diferentes Instituciones públicas del distrito obteniendo como muestra a 307 estudiantes entre los 12 a 16 años, en el cual se les aplicó el “test de dependencia a los videojuegos (TDV) por tanto se concluyó que el gran porcentaje de evaluador tiene un nivel inferior de consumo a los diferentes videojuegos.

Guevara (2020) la investigación se permitió realizar en una Institución educativa de Pimentel, la población fue conformada por 49 alumnos en un rango de edad de 11 y 12 años, el tipo de diseño fue correlacional teniendo como objetivo identificar la relación entre sus variables, para ello se usó el test de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de agresión, en el cual se concluyó que hay alta relación entre los dos instrumentos utilizados en el proyecto.

A nivel internacional, Sánchez-Domínguez (2021) desarrolló una investigación de corte transversal en la ciudad de México, considerando como muestra a 581 estudiantes de una Institución Educativa se realizó con la finalidad de de validar los instrumentos de medición en este caso el TDV en este proyecto se concluyó que el test es de fácil aplicación y posterior a ello se les puede intervenir y diagnosticar a los adolescentes.

Barbado & Díaz (2021) su proyecto tiene como objetivo general plantea, identificación de una probable relación existente, entre el instrumento dependencia a los videojuegos (TDV) su población está conformada por 213 adolescentes entre los 12 y 18 años en el país argentino. utilizando un diseño de investigación se concluyó que se presenta una notable relación inversa registrada en la dependencia a los videojuegos y control de impulsos.

Telumbre (2021) realizó un proyecto aporta en la descripción de los modos de uso de las variables, esta investigación se planteó en la ciudad del Carmen, México. con un total de 581 adolescentes para esto se utilizó el test de dependencia a los videojuegos (TDV) realizando medidas de tendencia central que reflejan un mayor uso en los varones adolescentes, se concluye que hay un alto nivel de correlación en dichas variables.

Fontemachi (2014) realiza un proyecto de diseño correlacional, su muestra está constituida por 601 adolescentes de Argentina se aplicó el test de dependencia a los videojuegos (TDV) con el objetivo de poder presentar un programa de intervención adaptándose a esa realidad, se llega a la conclusión que los adolescentes tienen puntuación alta en lo que corresponde a frecuencia del uso de la tecnología.

Corrales (2019) realizó un proyecto cuantitativo de tipo transeccional exploratorio, en 200 adolescentes de Colombia, con el objetivo de hallar la correlación entre el TDV y el test de cambios que mide la flexibilidad cognitiva, se llegó a la conclusión que mientras mayor es el consumo de videojuegos más drásticos son los cambios.

Para establecer las dimensiones que facilitarían la medición de la dependencia de videojuegos, se tiene que identificar que desde los años noventa se viene notando cambios en la población, tanto a nivel social como tecnológico es por ellos que hay diversas denominaciones para pronunciarse sobre estos fenómenos.

Se caracteriza por una serie de comportamientos repetitivos en este caso la recurrente interacción con los videojuegos en línea, se manifiesta por:

El poco control en el uso y abuso del juego como la iniciación, intenso, frecuencia, durabilidad, terminar y aumento prioritario y exclusivo de tiempo brindado al juego anteponiendo actividades diarias o de mucha relevancia, aumenta horas de juego sin importar las posibles consecuencias negativas. Este patrón de comportamiento ante el juego puede darse de manera continua o episódica y sobre todo recurrente. Generalmente se denomina este comportamiento que conlleva al juego como un resultado de la preocupación definida en las diferentes áreas no solo personales si no también en las áreas sociales, familiares, ocupacionales u otras de suma importancia. Por lo normal se suele dar un diagnóstico pasado los 12 meses de repetición del comportamiento adictivo (Clasificación Internacional de Enfermedades, 2019).

- **Abstinencia:** Se entiende a la incomodidad que se presenta cuando no pueden hacer uso de los videojuegos, y abusan de los juegos en línea para poder aliviar algunos problemas de origen psicológico.
- **Abuso y tolerancia:** menciona que se juego se desarrolla de manera progresiva o en algunos casos de manera excesiva.
- **Problemas ocasionados por los videojuegos:** hace referencia a efectos que contrarrestan la regulación medida en video juegos.

- Dificultad de control: Se refiere a los problemas que conlleva dejar de jugar, a pesar de afectar de forma social, mental al adolescente o adulto.

Para establecer las dimensiones que facilitarán la medición de la dependencia de los videojuegos, se deben considerar las conductas agresivas e impulsivas de la misma forma que la reproducción y la supervivencia, es por ello que se trata constantemente de disminuir estos comportamientos para que puedan desenvolverse correctamente en la sociedad. También es considerada un constructo de nivel multidimensional ya que se determina 3 dimensiones: 1. La impulsividad atencional, es conceptualizado básicamente por la poca capacidad de poder sostener la atención y concentración en un contexto dado, 2. La impulsividad motora hace referencia al actuar de una manera rápida y continua sin pensar 3. La impulsividad no planeada nos dice que es una falta visión para hacia futuro. Asimismo, esta variable se caracteriza por las reacciones no planificadas frente a cualquier estímulo ya sea interno o externo antes de tener una completa información, según Moeller et al. (2001).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación está dentro de la clasificación como de tipo Pura o básica, considerando que se dispone de un amplio y desarrollado marco teórico para abordar la problemática identificada en las instituciones educativas de Tacna. Con la finalidad de brindar ampliar el conocimiento teórico para las posteriores investigaciones. (Arias, 2012)

Para ello se aplicará el tipo de investigación Correlacional – Descriptivo que se realiza después de haber establecido una relación previa entre las variables con sus respectivas dimensiones según la naturaleza de la investigación. Con la finalidad de entender las relaciones entre ellos tal como ocurren espontáneamente, sin la intervención de un especialista, según Medina (2021).

El diseño de investigación se conserva en No experimental – Transversal, puesto que no se realiza ninguna manipulación voluntaria durante el periodo de recolección de datos y dicha aplicación se realiza en un momento determinado para la captación de datos de cada variable a través del instrumento de investigación.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual

Según Pérez et al. (2011) establece que la dependencia a los videojuegos se manifiesta cuando un adolescente obligatoriamente necesita un estímulo externo para obtener una sensación de seguridad y bienestar, por lo tanto, se comprende como un estado de dependencia física y mental frente a ese estímulo consistente.

Definición operacional

Los datos fueron analizados por el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) desarrollado por Chóliz & Marco (2011).

Indicadores: La escala está constituida por 25 ítems distribuidos en 4 dimensiones,

Nivel de medición: Ordinal

Variable 2: Impulsividad

Definición conceptual

Según Logan et al. (1984) define impulsividad al conjunto de movimientos o reacciones que se desarrollan en una persona. Esta acción es asociada a la impulsividad que vendría a ser el movimiento excesivo o veloz en los adolescentes, considerándose una falta de control en las acciones.

Definición operacional

La variable será medida mediante la Escala de Impulsividad de Barratt (1959)

Indicadores: Consta de 30 ítems, medidos a través de las dimensiones de impulsividad no planeada, impulsividad cognitiva e impulsividad motora.

Nivel de medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Según Hernández et al. (2014) considera que la población debe representar una agrupación de características que comparten una particularidad o rasgos en común. Estuvo conformada por adolescentes entre un rango de 12 a 17 años de edad, integrada por los estudiantes del sexo hombre y mujer que pertenecen al nivel de Educación Básica Regular (EBR) que están matriculados en instituciones educativas del distrito de Tacna, provincia de Tacna. Según información proporcionada por MINEDU (2021) en su portal de Estadística de la Calidad Educativa (ESCALE) se establece que existen 15 743 estudiantes matriculados en el nivel de educación secundaria en instituciones educativas privadas y públicas.

Criterios de inclusión

- Participantes adolescentes que juegan más de dos horas al día.
- Participantes adolescentes que se encuentren en la edad de 12-17 años.
- Participantes adolescentes que actúan de manera impulsiva frente a sus compañeros de clase.
- Participantes adolescentes que se encuentren con la predisposición de realizar el estudio.

Criterios de exclusión

- Participantes que no pertenezcan a una institución.
- Participantes con rango de edad inferior o superior de 12 a 17 años, respectivamente.
- Participantes que no deseen realizar el llenado del instrumento.

Muestra

Según Hernández et al. (2014) afirma que la muestra se origina a través de un conjunto de características y valores que pueden representar toda la población. Además, según la fórmula de muestreo para poblaciones finitas se determina que la muestra representativa está conformada por 376 adolescentes que se encuentran en el nivel de educación secundaria.

Tabla 1*Especificaciones que comparte la muestra para su aplicación (N=376)*

	Concepto	Cantidad	%
Género	Masculino	187	49.67%
	Femenino	189	50.33%
	TOTAL	376	100%
Nivel de educación secundaria	Primer grado	75	19.91%
	Segundo grado	73	19.53%
	Tercer grado	75	20.02%
	Cuarto grado	75	20.05%
	Quinto grado	77	20.50%
	TOTAL	376	100%
Institución educativa	Privada	89	23.57%
	Pública	287	76.43%
	TOTAL	376	100%

Nota. Se establecen las cantidades con sus respectivos valores porcentuales.

Como se observa en la tabla 1, se establecen los géneros, nivel de educación secundaria y las instituciones educativas que tienen un régimen público o privado. De esta manera, se evidencia las características que comparten los adolescentes que cursan sus estudios secundarios en una institución educativa. Se observa que los adolescentes matriculados tienen una mínima diferencia entre los grados que cursan, puesto que los valores se encuentran en un rango de 19.53% a 20.50%; infiriendo que se medirá de manera eficiente en todos los grados para recopilar información fehaciente y veraz. No obstante, se observa que si existe una mayoría de adolescentes que se encuentran matriculados en instituciones públicas, representado por un 76.43% a comparación de las instituciones privadas que representan el 23.57% del total.

Muestreo

Según Hernández et al. (2014) establece que el tipo de muestreo corresponde a ser no probabilístico o comúnmente denominado no aleatorio. Puesto que la muestra se selecciona de acuerdo a criterios y parámetros ya establecidos según los requerimientos del investigador. Además, dar cumplimiento a las cualidades o características que se desean reunir de los adolescentes que pertenecen a una institución educativa.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Arias (2012) define que la encuesta por muestreo o comúnmente denominada “encuesta” es una estrategia de manera oral o escrita que tiene como principal propósito la obtención de información de un grupo de individuos para obtener datos que permitan conocer la opinión de un tema en específico. Dicha información obtenida es válida para el periodo en que se recolectó, considerando que las características y opiniones pueden sufrir alguna variación en el tiempo. Por tanto, la encuesta recibe la denominación de diseño transversal por poseer dicha característica en particular.

Instrumentos

El instrumento que se utilizará es el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de los autores Chóliz y Marco (2011), en la cual tiene como prioridad medir el comportamiento desadaptativo en los adolescentes, mediante la utilización de videojuegos, ocasionando un descuido en sus actividades diarias.

Dicho test está compuesto por 4 dimensiones tales como (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, y dificultad de control) estos reactivos se puntúan según la escala de Likert de 5 puntos, teniendo como puntuación mínima la opción totalmente en desacuerdo (1) y como puntuación máxima totalmente de acuerdo (5).

Validez y confiabilidad del test TDV

El test TDV fue validado por medio de V de Aiken, y se logró obtener como resultado un valor $> 0,8$, un valor aceptable. dando como resultado 0,938. como coeficiente de Omega de McDonald y Alfa de Cronbach general. Además, cada dimensión explica la varianza del constructo en un 40.43%, 5,49%, 4.19% y 4% según las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por videojuegos y dificultad en el control, respectivamente.

Es importante enfatizar que el TDV se creó inicialmente con 55 ítems con distintos criterios de dependencia que durante el análisis factorial se fueron reduciendo hasta consolidar la cifra de 25 ítems, proporcionándole mayor consistencia y confiabilidad para el instrumento y poder facilitar una óptima medición de la dependencia de videojuegos.

Finalmente, es sugestivo verificar la carga factorial con su respectivo Alfa de Cronbach en cada ítem integrado en test TDV. (Ver Anexo 1)

Asimismo, para la variable impulsividad, utilizará es el Test de impulsividad de Barratt (BIS-11) de los autores Ernest Barrat, Jim Patton y Mathew Standford (1985), en la cual tiene como prioridad medir los trastornos mentales, conductas auto y hetero agresivas en los adolescentes, mediante los comportamientos inesperados y de carácter reflexivo, ocasionando conductas riesgosas e inestables en los adolescentes que puede ser motivo de estudio.

Dicho test está compuesto por 3 dimensiones tales como impulsividad cognitiva, impulsividad motora e impulsividad no planeada; dichas dimensiones se contestan de acuerdo a la de 4 puntos, teniendo como puntuación mínima la opción raramente o nunca, ocasionalmente, a menudo, siempre o casi siempre.

Validez y confiabilidad del test Barratt (BIS-11)

El test Barratt (BIS-11) fue validado utilizando el Coeficiente V de Aiken, teniendo como resultado un valor $> 0,8$ presentando en el Coeficiente de Omega de McDonald (0,854) y Alfa de Cronbach (0,77) interpretándose como un grado aceptable de confiabilidad. (Salvo G. & Castro S., 2013)

Existen múltiples investigaciones en distintos campos de la psicología que resaltan la utilización del test Barratt (BIS-11) en adolescentes de educación secundaria, investigaciones realizadas por Martínez et al. (2015) y Quintana (2018) obtuvieron un Alfa de Cronbach de 0.87 y 0.699, respectivamente. Resaltando que autores como Katz (2006), establece que un valor apropiado y óptimo de dicho instrumento debe encontrarse en un rango de Alfa de Cronbach calculado de 0.70 a .090.

Finalmente, es sugestivo verificar la carga factorial con su respectivo Alfa de Cronbach en cada ítem integrado en test TDV. (Ver Anexo 1)

3.5. Procedimiento

La presente investigación se plantea con el fin de haber observado que hoy en día nuestra sociedad en especial nuestros adolescentes se veían muy involucrados con el uso de la tecnología, es por ello que nos llamó la atención ver que el uso de los dispositivos móviles se volvía cada vez más constantes, no solo para la búsqueda de información e investigación sino también para la dependencia a los diferentes videojuegos y su relación a la impulsividad que en su mayoría puede generar. Es así que se inició la recolección de información para poder tener la introducción planteada, así como la formulación de objetivo principal y los objetivos específicos.

3.6. Método de análisis de datos

Para el presente análisis se descargó la información a recopilar mediante Microsoft Excel, para luego digitalizar la información para un manejo más sencillo y

adecuado mediante SPSS versión 25 y JAMOVI v.2.2.5., posteriormente se procedieron a realizar los datos a los objetivos establecidos y se elaboraron figuras y tablas estadísticas descriptivas para los porcentajes y frecuencias y descripción de lo que presentan ambas variables.

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación persigue una serie de lineamientos que se encuentran estipulados en el Código de Ética Profesional del Psicólogo Peruano por el Colegio de Psicólogos del Perú (1993) con el objetivo de garantizar la responsabilidad, competencia, confidencialidad y relaciones con instituciones. Bajo dichos principios éticos se requiere del consentimiento de la institución educativa como de los estudiantes de nivel secundario para proporcionar información fehaciente.

IV. RESULTADOS

Tabla 2

Prueba de Kolmogorov-Smirnov según distribución de datos

	Estadístico	gl	p
Dependencia a los videojuegos	0.088	376	0,000
Abstinencia	0.097	376	0,000
Abuso y tolerancia	0.080	376	0,000
Problemas ocasionados por los videojuegos	0.094	376	0,000
Dificultad de control	0.090		0,000
Impulsividad	0.242	376	0,000
Impulsividad cognitiva	0.133	376	0,000
Impulsividad motora	0.155	376	0,000
Impulsividad no planeada	0.247	376	0,000

Nota. gl= grados de libertad, p= nivel de significancia

En la tabla 2, se puede observar los valores estadísticos y grados de libertad aplicados a la muestra de 376 estudiantes de educación secundaria, además se observa su nivel de significancia que es inferior a 0.05. Por ende, según la regla de decisión, la prueba no paramétrica a utilizar corresponde a la Correlación de Spearman para la contrastación de hipótesis. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

Tabla 3

Correlación entre la variable dependencia a los videojuegos e impulsividad

		Impulsividad
	r_s	0.814**
Dependencia a los videojuegos	p	0.000
	r^2	0,73
	N	376

Nota. La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral), r_s = Estadístico no paramétrico Rho Spearman, p = Grado de significancia, r^2 = Tamaño del efecto, N = Tamaño de muestra

Se determinó la relación entre la variable dependencia a los videojuegos e impulsividad y como se aprecia en la tabla 3, existe relación positiva muy fuerte ($r_s=0.814$) (Hernández & Mendoza, 2018) siendo estadísticamente significativa, siendo su tamaño del efecto grande ($r^2=0.73$). Los datos obtenidos permiten aceptar la hipótesis general formulada, ya que el valor p encontrado en dicha correlación es inferior al grado de significancia de 5% ($p<0,05$), según Rendón et al. (2021).

Tabla 4*Frecuencia y porcentajes según el nivel de dependencia a los videojuegos*

	f	%
Bajo	56	14,5
Medio	255	67,8
Alto	65	17,3
Total	376	100.0

Nota: f= frecuencia, %= porcentaje

De acuerdo con los datos de la tabla 4, el 67.8% (255 estudiantes), reportaron que la dependencia a los videojuegos está dentro de la categoría de nivel medio, seguido por el 17.3% (65 estudiantes), reportaron que su dependencia a los videojuegos está dentro de la categoría de nivel alto. Mientras que el 14.5% (56 estudiantes), reportaron que su dependencia a los videojuegos está dentro de la categoría de nivel bajo.

Tabla 5*Frecuencia y porcentajes según el nivel de impulsividad*

		f	%
Impulsividad	Bajo	19	5,1
	Medio	120	31,9
	Alto	237	63,0
	Total	376	100.0

Nota. f= frecuencia, %= porcentaje

De acuerdo con los datos de la tabla 5, el 31.9% (120 estudiantes), reportaron que su impulsividad está dentro de la categoría de nivel medio, seguido por el 5.1% (19 estudiantes), reportaron que su impulsividad está dentro de la categoría de nivel bajo. Mientras que el 63.0% (237 estudiantes), reportaron que su impulsividad está dentro de la categoría de nivel alto.

Tabla 6*Correlaciones entre la dimensión Abstinencia y dimensiones de impulsividad*

		Impulsividad Cognitiva	Impulsividad Motora	Impulsividad No planeada
Abstinencia	r_s	0.666**	0.718**	0.786**
	p	0.000	0.000	0.000
	r^2	0.482	0.561	0.691
	N	376	376	376

Nota. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral) r_s = Estadístico no paramétrico Rho de Spearman, p = Nivel de significancia, r^2 = Coeficiente de determinación, N = Tamaño de la muestra.

En la tabla 6, se aprecia una relación positiva considerable y estadísticamente significativa entre la dimensión Abstinencia y las dimensiones de impulsividad (impulsividad cognitiva ($r_s=0.666$), impulsividad motora ($r_s=0,718$) e impulsividad no planeada ($r_s=0,786$) (Hernández & Mendoza, 2018), con un tamaño del efecto de mediano a grande ($r^2= 0,482, 0.561$ y 0.691) (Cohen, 1992). La información calculada determina la contrastación y aceptación de la primera hipótesis específica, dado que en las relaciones observadas el p valor está dentro del parámetro esperado ($p<0,05$) (Rendón et al., 2021).

Tabla 7*Correlaciones entre la dimensión Abuso y Tolerancia y dimensiones de impulsividad*

		Impulsividad Cognitiva	Impulsividad Motora	Impulsividad No planeada
	r_s	0.501 **	0.583**	0.633**
Abuso y Tolerancia	p	0.000	0.000	0.000
	r^2	0.257	0.365	0.441
	N	376	376	376

Nota. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), r_s = Estadístico no paramétrico Rho de Spearman, p = Nivel de significancia, r^2 = Coeficiente de determinación, N = Tamaño de la muestra.

En la tabla 7, se aprecia una relación positiva moderada y estadísticamente significativa entre la dimensión Abuso y Tolerancia y las dimensiones de impulsividad (impulsividad cognitiva ($r_s=0.501$), impulsividad motora ($r_s=0,583$) e impulsividad no planeada ($r_s=0,633$) (Hernández y Mendoza, 2018), con tamaño del efecto bajo y moderado ($r^2= 0,257, 0.365$ y 0.441) (Cohen, 1992). La información calculada determina la contrastación y aceptación de la segunda hipótesis específica, dado que en las relaciones observadas el p valor está dentro del parámetro esperado ($p < ,05$) Rendón et al (2021).

Tabla 8

Correlaciones entre la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos y dimensiones de impulsividad

		Impulsividad Cognitiva	Impulsividad Motora	Impulsividad No planeada
Problemas ocasionados por los videojuegos	r_s	0.602**	0.691**	0.676**
	p	0.000	0.000	0.000
	r^2	0.384	0.506	0.494
	N	376	376	376

Nota. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), r_s = Estadístico no paramétrico Rho de Spearman, p = Nivel de significancia, r^2 = Coeficiente de determinación, N = Tamaño de la muestra.

En la tabla 8, se aprecia una relación positiva moderada y estadísticamente significativa entre la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad (impulsividad cognitiva ($r_s=0.602$), impulsividad motora ($r_s=0,691$) e impulsividad no planeada ($r_s=0,676$), y con un tamaño del efecto moderado ($r^2= 0,384, 0.506$ y 0.494), respectivamente (Cohen, 1992). Los datos obtenidos determinan la contrastación y aceptación de la tercera hipótesis específica, dado que en las relaciones observadas el p valor está dentro del parámetro esperado ($p < ,05$) Rendón et al (2021).

Tabla 9*Correlaciones entre la dimensión Dificultad de Control y dimensiones de impulsividad*

		Impulsividad Cognitiva	Impulsividad Motora	Impulsividad No planeada
	r_s	0.529**	0.595**	0.586**
Dificultad de	p	0.000	0.000	0.000
Control	r^2	0.307	0.373	0.374
	N	376	376	376

Nota. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), r_s = Estadístico no paramétrico Rho de Spearman, p = Nivel de significancia, r^2 = Coeficiente de determinación, N = Tamaño de la muestra.

En la tabla 9, se observa que existe relación positiva moderada y estadísticamente significativa entre la dimensión Dificultad de Control y las dimensiones de impulsividad (impulsividad cognitiva ($r_s=0.529$), impulsividad motora ($r_s=0,595$) e impulsividad no planeada ($r_s=0,586$), con un tamaño del efecto moderado ($r^2= 0,307$, 0.373 y 0.374), respectivamente (Cohen, 1992). La información calculada determina la contrastación y aceptación de la cuarta hipótesis específica, dado que en las relaciones observadas el p valor está dentro del parámetro esperado ($p<0,05$) Rendón et al (2021).

V. DISCUSIÓN

Según la naturaleza de la investigación y los datos estadísticos obtenidos para determinar la relación de dimensiones de impulsividad en función de las dimensiones de dependencia a los videojuegos de una institución educativa de Tacna, 2022.

Considerando el objetivo general planteado, se estableció que existe una correlación positiva alta y de carácter significativo ($r_s = 0,814$) entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad, lo cual denota que a mayores comportamientos de adicción a las redes sociales existe mayores comportamientos de impulsividad o viceversa, en los adolescentes de instituciones educativas de Tacna. Dichos resultados guardan relación con lo observado por Chambi & Sucari (2017) en alumnos de un nivel preuniversitario de Juliaca, de igual modo Sánchez (2021) y Fontemachi (2014) determinaron una correlación positiva alta entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de nivel de educación secundaria de México y Argentina, respectivamente.

Al respecto, Ayala (2021) sostiene que, ante la dependencia a los videojuegos, la calidad de enseñanza y orientación de la institución educativa permite aminorar las conductas impulsivas que predominan en los estudiantes. Por consiguiente, en su investigación se evidencia una correlación negativa baja entre la dependencia a videojuegos e impulsividad en estudiantes de educación secundaria; no evidenciando signos de adicción en sus estudiantes, ni conductas impulsivas que se relacionen con la dependencia a los videojuegos. Por otro lado, Barbado & Díaz (2021) determina una correlación negativa baja entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de 12 a 18 años de edad en el país argentino.

En este sentido, se estima que la dependencia a los videojuegos es una actividad que se convierte en una problemática y según el nivel, resulta en casos adictivos que tienen una tendencia creciente a lo largo del tiempo, si no se regula debidamente, principalmente porque requiere de mayor esfuerzo para hacer un uso medido a los videojuegos que pueden resultar en trastornos de control de impulsos, revelando un

comportamiento similar a trastornos adictivos que tienen una tendencia creciente a largo plazo Chóliz y Marco (2011).

Dentro de este contexto, se estima que la impulsividad tiene una tendencia positiva a presentar un comportamiento inesperado e irreflexivo, bajo un deseo con intensidad y de carácter repetido de realizar una actividad incluso sabiendo que traerá consecuencias perjudiciales para la persona. Esto revela la tendencia positiva de personas que tienen trastornos mentales y conductas agresivas que tienen relevancia en el campo de la genética y neurobiológica que guardan relación con el sistema neurológico.

Con respecto, al primer objetivo específico, se resalta que, en cuanto a la identificación del nivel de dependencia a los videojuegos en adolescentes, se conoció que de los adolescentes encuestados el porcentaje más destacado fue el nivel medio representado por un 67.8%. Reflejándose que la dependencia a los videojuegos en adolescentes es una situación que se presenta en más de la mitad de la muestra abordada en un nivel medio. Asimismo, Silva (2022) determina que el nivel de dependencia a los videojuegos en adolescentes se encuentra en el nivel medio y está justificado por una tendencia creciente según las actividades que realizan a diario.

No obstante, presenta diferencias notables con la investigación de Arteta (2021) que concluyó que la dependencia a videojuegos se encuentra en un nivel bajo según las actividades que realizan los estudiantes de la institución pública del distrito de Huánuco. Por tanto, se observan distintos ámbitos de investigación que pueden generar diferencias notables en los resultados, considerando que la edad comprendida entre ambas investigaciones fue de 12 a 17 años de edad.

Según la OMS (2018) menciona que el uso excesivo y desmedido de los videojuegos genera un trastorno que puede evidenciar una conducta impulsiva y representa un alto nivel de complejidad interrumpir o regular dicho consumo, puesto que abarca factores psicológicos como la personalidad, emocionales, autoestima y está vinculado a los

familiares directos que tienen un contacto directo con el individuo que presenta un comportamiento de juego recurrente y persistente en el tiempo.

Con respecto, al segundo objetivo específico, se resalta que, en cuanto a la identificación del nivel de impulsividad en adolescentes, se conoció que de los adolescentes encuestados el porcentaje más representativo se encuentra en el nivel alto con 63.0%. Asimismo, García & Romualdo (2021) establecen que la escala de impulsividad se encuentra en el nivel alto representado por un 40% de estudiantes universitarios que pertenecen al distrito de Lima Metropolitana.

No obstante, la investigación de Silva (2022) establece que el nivel de impulsividad es medio, concluyendo que los adolescentes que residen en el distrito San Martín de Porres – Lima, se encuentran en un nivel medio de impulsividad. (Silva Yarlequé, 2022)

Con respecto, al tercer objetivo específico, se describe la relación entre la dimensión abstinencia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes, donde se aprecia que existe una relación positiva significativa de nivel considerable en las dimensiones impulsividad cognitiva, motora y no planeada ($r_s = 0,666, 0,718$ y $0,786$) en función de la dimensión abstinencia y con un grado de significancia aceptable. Los datos de este estudio también muestran un tamaño del efecto moderado y alto, con una presencia del 0.482, 0.561, 691 del fenómeno en la muestra. Dichos resultados se complementan con la investigación González (2020) que establece que la relación entre ambas variables se encuentra en un nivel medio en una institución educativa de la ciudad de Trujillo, complementando que la adicción a videojuegos se encontró en un nivel moderado. Asimismo, Guevara (2020) realizó una investigación similar con la finalidad de evaluar la dependencia a videojuegos y agresión en estudiantes de un rango comprendido de 11 a 12 años, concluyendo que un alto grado de relación entre ambos Test aplicados a estudiantes de una institución educativa.

Con respecto, al cuarto objetivo específico, se describe la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes, donde se aprecia que existe una relación positiva significativa de nivel moderado en las

dimensiones impulsividad cognitiva, motora y no planeada ($r_s = 0,501, 0,583$ y $0,633$) en función de la dimensión abuso y tolerancia y con un grado de significancia aceptable. Los datos de este estudio también muestran un tamaño del efecto bajo y moderado, con una presencia del 0.257, 0.365 y 0.441 del fenómeno en la muestra. Dichos resultados se complementan con la tesis desarrollada por Sánchez-Domínguez (2021) que concluye que el Test de dependencia a videojuegos es un instrumento que tiene una comprensible aplicación y es de gran utilidad para medir y diagnosticar problemas en los adolescentes que tienen una rutina repetitiva.

Con respecto, al quinto objetivo específico, se describe la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad en adolescentes, donde se aprecia que existe una relación positiva significativa de nivel moderado en las dimensiones impulsividad cognitiva, motora y no planeada ($r_s = 0,602, 0,691$ y $0,676$) en función de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y con un grado de significancia aceptable. Los datos de este estudio también muestran un tamaño del efecto moderado, con una presencia del 0.384, 0.506 y 0.494 del fenómeno en la muestra. Dichos resultados se complementan con la investigación realizada por Telumbre (2021) se evalúa el nivel de dependencia de videojuegos en adolescentes medidos a través del TDV, evidenciando un alto nivel de correlación entre sus variables de estudio, interpretando una preocupación a largo plazo según los esfuerzos que realizan las instituciones educativas para implementar y desarrollar estrategias que mejoren estos indicadores y puedan ser un factor diferenciador a otras instituciones que prestan el mismo servicio. Además, Fontemachi (2014) realiza la aplicación del TDV en adolescentes de una institución educativa de Argentina, con la finalidad de evaluar el nivel de adaptación de los estudiantes a la realidad, concluyendo que existen altos índices de frecuencia en el uso y aplicación de tecnologías por parte de estudiantes que tienen una dependencia y apego en cualquier momento durante el día.

Con respecto, al sexto objetivo específico, se describe la relación entre la dimensión dificultad de control y las dimensiones de impulsividad en adolescentes, donde se

aprecia que existe una relación positiva significativa de nivel moderado en las dimensiones impulsividad cognitiva, motora y no planeada ($r_s = 0,529, 0,595$ y $0,586$) en función de la dimensión dificultad de control y con un grado de significancia aceptable. Los datos de este estudio también muestran un tamaño del efecto moderado, con una presencia del 0.307, 0373 y 0.374 del fenómeno en la muestra. Dichos resultados se complementan con la investigación de Corrales (2019) que compara y discute una correlación entre el test de dependencia a videojuegos y el test de cambios que permitirá la medición en la flexibilidad cognitiva de estudiantes. Gracias a dicha investigación se logra concluir que el consumo de videojuegos genera drásticos cambios en adolescentes en su aspecto cognitivo, es decir, en sus capacidades para captar información de sus docentes a cargo y limitando su rendimiento en sus actividades escolares a largo plazo.

Por tanto, existen múltiples investigaciones desarrolladas y validadas a través de test que están debidamente validados por indicadores como el Omega de McDonald y Alpha de Cronbach que evalúa cada ítem considerado en los cuestionarios que se aplican a adolescentes, es notable que distintas investigaciones han coincidido con la relación dependencia – impulso. Principalmente justificadas por relaciones altas según la Correlación de Spearman y pruebas no paramétricas que se desarrollan con una muestra significativa de estudiantes de una institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

En base a los resultados se llega a las siguientes conclusiones:

PRIMERA: Se obtuvo una relación positiva de nivel alto, con un tamaño del efecto alto entre la variable dependencia a los videojuegos e impulsividad de una Institución Educativa de Tacna, explicado por un Rho de Spearman de 81.4% de correlación. Ello denotaría que a mayor dependencia a los videojuegos mayor es la impulsividad de los estudiantes de educación secundaria.

SEGUNDA: Se determinó un nivel de dependencia a los videojuegos en adolescentes, se conoció que de los estudiantes de educación secundaria encuestados en un 67.8% presentaron un nivel medio, el 14.5% presenta un nivel bajo y el 17.3% presenta un nivel alto. Reflejándose que la dependencia a los videojuegos en adolescentes es una situación que se presenta en más de la mitad de la muestra abordada en un nivel medio.

TERCERA: Se determinó un nivel de impulsividad en adolescentes, se conoció que de los estudiantes de educación secundaria encuestados en un 31.9% presentaron un nivel medio, el 5.1% presenta un nivel bajo y el 63.0% presenta un nivel alto. Reflejándose que la impulsividad en adolescentes es una situación que se presenta en más de la mitad de la muestra abordada en un nivel alto.

CUARTA: En cuánto a la hipótesis específica 1, se obtuvo una relación positiva de nivel alto, con un tamaño del efecto moderada y alta entre la dimensión de abstinencia y las dimensiones de impulsividad de una Institución Educativa de Tacna. Ello denotaría que un incremento en la abstinencia genera incrementos notables en la impulsividad cognitiva, motora y no planeada de los estudiantes de educación secundaria.

QUINTA: En cuánto a la hipótesis específica 2, se obtuvo una relación positiva de nivel moderado, con un tamaño del efecto baja y moderada entre la dimensión de abuso y tolerancia y las dimensiones de impulsividad de una Institución Educativa de Tacna. Ello denotaría que un incremento del abuso y tolerancia genera incrementos notables en la impulsividad cognitiva, motora y no planeada de los estudiantes de educación secundaria.

SEXTA: En cuánto a la hipótesis específica 3, se obtuvo una relación positiva de nivel moderado, con un tamaño del efecto moderado entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad de una Institución Educativa de Tacna. Ello denotaría que un incremento de los problemas ocasionados por los videojuegos genera incrementos notables en la impulsividad cognitiva, motora y no planeada de los estudiantes de educación secundaria.

SÉPTIMA: En cuánto a la hipótesis específica 4, se obtuvo una relación positiva de nivel moderado, con un tamaño del efecto baja entre la dimensión de dificultad de control y las dimensiones de impulsividad de una Institución Educativa de Tacna. Ello denotaría que un incremento de la dificultad de control genera incrementos notables en la impulsividad cognitiva, motora y no planeada de los estudiantes de educación secundaria.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se sugiere que se realicen estudios que midan el comportamiento de los estudiantes y su apego a las tecnologías para su uso diario, a través de programas de orientación y motivación.

SEGUNDA: Se recomienda realizar e implementar planes de mejora en los estudiantes que tienen alta dependencia a la tecnología y retiros grupales que incentiven la lectura y otros medios de interacción.

TERCERA: Realizar diferencias entre los mismos estudiantes y orientaciones vocacionales según sus necesidades e intereses.

CUARTA: Se debe programar capacitaciones y charlas de familia que involucre a los padres de familia, para el uso medido de tecnologías de los estudiantes y la realización de sus tareas que tienen un tiempo prudente de uso.

QUINTA: Es sugestivo fortalecer las relaciones de carácter interpersonal entre los mismos estudiantes y grupos de trabajo.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica* (Sexta ed.). Editorial Episteme.
- Arteta Valdivieso, J. F. (2021). *Adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas – Huánuco, 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizan].
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6911/TPS00325A78.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ayala Leon, M. M. (2021). *Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana*. [Tesis de Bachillerato, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/12767e63-9ada-44bf-bcd7-fc0be5b44805/content>
- Barbado, A., & Díaz Maldonado, M. (2021). *Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca*. Argentina: Editorial de la Universidad Nacional del Sur.
<https://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/5876>
- Barratt, E. (1959). *Anxiety and impulsiveness related to psychomotor efficiency. Perceptual and Motor*.

- Barratt, E. (1985). *Impulsiveness subtraits: Arousal and information processing*. In Spence JT, Izard CE editors. *Motivation, Emotion and Personality*. Elsevier Science.
- Chambi Puma, S., & Sucari Huanca, B. A. (2017). *Adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en pre-universitarios de la Institución Educativa Privada Claudio Galeno, Juliaca 2017*. [Tesis de Titulación, Universidad Peruana Unión] https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/664/Santiago_Tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). *Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia*. Murcia - España: Anales de Psicología. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Clasificación Internacional de Enfermedades. (2019). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. CIE-11. <https://icd.who.int/browse11/l-m/es>
- Cohen, J. (1992). *A power primer*. *Psychological Bulletin*.
- Colegio de Psicólogos del Perú. (1993). *CÓDIGO DE ÉTICA PROFESIONAL DEL PSICÓLOGO PERUANO*. Perú. https://issuu.com/cursosenlineauamf/docs/gonzalezht_act.etica_psc.
- Corrales Llerena, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019*.

[Tesis de Titulación, Universidad Inca Garcilaso de la Vega].
http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Flores Quintana, G. G. (2018). *“Adaptación de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes de instituciones educativas de San Juan de Lurigancho, 2018.* [Tesis de Titulación, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30222>

Fontemachi Cornejo, M. A. (2014). *Prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes argentinos.* Valencia: Universitat de València.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=90173>

Gonzalez Alfaro, L. A. (2020). *Nivel de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N°1685, Trujillo-2020.* [Tesis de Titulación, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63199>

Guevara Coronel, G. I. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel.* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación.* México. McGraw-Hill.

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas*. Mc Graw Hill Educación.
- Katz, M. (2006). *Multivariable analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Logan, G., Cown, W., & Davis, K. (1984). *On the ability to inhibit simple and choice reaction time response: A model and a method*. Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance.
- Martínez-Loredo, V., Fernández-Hermida, J. R., Fernández-Artamendi, S., Carballo, J. L., & García-Rodríguez, O. (2015). *Spanish adaptation and validation of the barratt impulsiveness scale for early adolescents (BIS-11-A)*. International Journal of Clinical and Health Psychology.
- Medina Fernández, C. (2021). *Inteligencia emocional y habilidades sociales en personas con discapacidad auditiva en la Asociación de Sordos de Tacna, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad Privada de Tacna]. <https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/2203>
- Ministerio de Educación. (2021). *Estadística de Calidad Educativa*. Lima - Perú: MINEDU. <http://escale.minedu.gob.pe/magnitudes>
- Moeller, G., Barratt, E., Dougherty, D., Schmitz, J., & Swann, A. (2001). *Psychiatric Aspects of Impulsivity*. American Journal of Psychiatry. <http://dx.doi.org/10.1176/appi.ajp.158.11.1783>

- Pérez, M., Álvarez, J., Molero, M., Gázquez, J., & López, M. (2011). *Violencia Escolar y Rendimiento Académico (VERA): aplicación de realidad aumentada*. European Journal of Investigación in Health Education and Psychology.
- Rendón-Macías, M., Zarco-Villvicencio, I., & Villasís-Keever, M. (2021). *Métodos estadísticos para el análisis del tamaño del efecto*. Revista alergia. doi.org/10.29262/ram.v658i2.949
- Salvo G., L., & Castro S., A. (2013). *Confiabilidad y validez de la escala de impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes*. Chile. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272013000400003
- Sánchez Domínguez, J., Telumbre Terrero, J., Castillo Arcos, L., & Silveira Sosa, E. (2021). *Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74592021000100069&script=sci_arttext_plus&tlng=es
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J., & Castillo Arcos, L. (2021). *Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche*. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=558>

ANEXO

Anexo 1: Matriz de consistencia formato APA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e Ítems		Metodología
¿Cuál es la relación de dependencia a los videojuegos y la impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022?	General	General	Variable 1: Dependencia a los videojuegos		Tipo: Descriptivo-correlacional
	Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022	Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022	Dimensiones	Ítems	Diseño: No experimental
			Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad de control	1 al 25	Población Muestra Muestreo N = 15743 n = 376 Muestreo: No probabilístico
	Específicos	Específicos	Variable 2: Impulsividad		
	Detallar los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes	Existe relación significativa entre la abstinencia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes	Dimensiones	Ítems	
Detallar los niveles de impulsividad en adolescentes	Existe relación significativa entre la abuso y tolerancia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes	Impulsividad Cognitiva Impulsividad Motora Impulsividad No planeada	1 al 30		
Establecer la relación entre la abstinencia y las dimensiones de impulsividad en adolescentes	Existe relación significativa entre los problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad en				
Establecer la relación entre la abuso y tolerancia y las dimensiones de					

	<p>impulsividad en adolescentes</p> <p>Establecer la relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y las dimensiones de impulsividad en adolescentes</p> <p>Establecer la relación entre la dificultad de control y las dimensiones de impulsividad en adolescentes</p>	<p>adolescentes</p> <p>Existe relación significativa entre la dificultad de control y las dimensiones de impulsividad en adolescentes</p>			
Instrumentos	<p>Instrumento 1: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) por Chóliz & Marco (2011)</p>	<p>Propiedades psicométricas:</p> <p>El test TDV fue validado por medio de V de Aiken, y se logró obtener como resultado un valor > 0,8, un valor aceptable. dando como resultado 0,938. como coeficiente de Omega de McDonald y Alfa de Cronbach general.</p>			
	<p>Instrumento 2: Test de impulsividad de Barratt (BIS-11) de los autores Ernest Barrat, Jim Patton y Mathew Standford (1985)</p>	<p>Propiedades psicométricas:</p> <p>El test Barratt (BIS-11) fue validado utilizando el Coeficiente V de Aiken, teniendo como resultado un valor > 0,8 presentando en el Coeficiente de Omega de McDonald (0,854) y Alfa de Cronbach (0,77) interpretándose como un grado aceptable de confiabilidad</p>			

Anexo N° 2: Operacionalización de Variable Dependencia a los videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Dimensiones Dependencia a los videojuegos	Pérez et al. (2011) establece que la dependencia a los videojuegos se manifiesta cuando un adolescente obligatoriamente necesita un estímulo externo para obtener una sensación de seguridad y bienestar	Chóliz & Marco (2011) en el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y debidamente validados estadísticamente por la aplicación del análisis factorial, determina 25 ítems que deben medirse a través de 4 dimensiones, siendo: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y la dificultad en el control.	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Ordinal
			Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23	
			Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22 y 24	

Anexo N° 3: Operacionalización de Variable Impulsividad

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Dimensiones Impulsividad	Logan et al. (1984) define impulsividad al conjunto de movimientos o reacciones que se desarrollan en una persona. Esta acción es asociada a la impulsividad que vendría a ser el movimiento excesivo o veloz en los adolescentes.	Salvo & Castro (2013) mencionan que el BIS-11 es la versión actual de la Escala de Impulsividad de Barratt (1959) que se utiliza en las investigaciones de carácter psicométrico. corresponde a la escala ordinal, considerando que se medirá a través de la escala de Likert de 4 alternativas de opción múltiple para los 30 ítems.	Impulsividad cognitiva	4, 7, 10, 13, 16, 19, 24 y 27	Ordinal
			Impulsividad motora	2, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 23, 26 y 29	
			Impulsividad no planeada	1, 3, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 22, 25, 28 y 30	

Anexo N° 4: Instrumentos

Questionario Barratt (BIS-11) para adolescentes

Protocolo

Edad:Género: Varón..... Mujer..... Año que curso:

Estimado estudiante, lee con atención las frases y marca tu respuesta en cada una de ellas sobre lo que pensaste y sentiste durante el último mes. No dejes frases sin responder y marca *una equis (o aspa)*

	Rara mente o Nunca (0)	Ocasionalmente (1)	A menudo (3)	Siempre o casi siempre (4)
1. Planifico mis tareas con cuidado				
2. Hago las cosas sin pensarlas				
3. Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo fácilmente)				
4. Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (mis pensamientos van muy rápido en mi mente)				
5. Planifico mis viajes (actividades) con antelación				
6. Soy una persona con autocontrol				
7. Me concentro con facilidad				
8. Ahorro con regularidad				
9. Se me hace difícil estar quieto/a por largos períodos de tiempo				
10. Pienso las cosas cuidadosamente				
11. Planifico para tener un trabajo fijo (me esfuerzo para asegurarme que tendré dinero para mis gastos) (planifico mis estudios para asegurarme rendir bien)				
12. Digo las cosas sin pensarlas				
13. Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos)				
14. Cambio de trabajo frecuentemente (cambio de colegio con frecuencia)				
15. Actúo impulsivamente				
16. Me aburre pensar en algo por demasiado tiempo				
17. Visito al médico y al dentista con regularidad				
18. Hago las cosas en el momento en que se me ocurren				
19. Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo)				
20. Cambio de vivienda a menudo (no me gusta que mis padres vivan en el mismo sitio por mucho tiempo)				
21. Compró cosas impulsivamente				
22. Yo termino lo que empiezo				
23. Camino y me muevo con rapidez				
24. Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas tratando una posible solución y viendo si funciona)				
25. Gasto más dinero de lo que tengo/de lo que gano				
26. Hablo rápido				
27. Tengo pensamientos extraños (irrelevantes) cuando estoy pensando				
28. Me interesa más el presente que el futuro				
29. Me siento inquieto/a en clases (me siento inquieto/a si tengo que oír a alguien hablar demasiado tiempo)				
30. Planifico para el futuro (me interesa más el futuro que el presente)				

Cuestionario TDV para adolescentes

Chóliz & Marco (2011)

Protocolo

Edad: Género: Varón..... Mujer..... Año que curso:

Estimado estudiante, lee con atención las frases y marca tu respuesta en cada una de ellas sobre lo que pensaste y sentiste durante el último mes. No dejes frases sin responder y marca *una equis (o aspa)*

	Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2. Si no me funciona la videoconsola (PlayStation, etc.) o el PC le pido prestada una a familiares o amigos					
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc., del videojuego)					
6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío (soledad) y no sé qué hacer					
7. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, como cuando comencé					
9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo					
10. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos					
11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					
15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16. He llegado a estar jugando videojuegos más de tres horas seguidas					
17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18. Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					
19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21. Cuando estoy jugando videojuegos pierdo la noción del tiempo					
22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase es ponerme a jugar mis videojuegos					
23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

Anexo N° 5: Autorización de aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL CONGRESO DE LA REPUBLICA DEL PERU"

SEÑOR (A): Betylu Villanueva Gomez

DIRECTOR (A) I. C. A 28 de Julio

Presente:

Es grato dirigirme a Ud. Haciendo llegar mi cordial saludo y presentarme, mi nombre es **Sol Daniela, Gamarra Quiroz** Bachiller de Psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre; "Dependencia a los videojuegos e Impulsividad en Adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022", deseo contar con la participación de la Institución Educativa.

Para finalizar reciba mi estima y consideración me despido agradeciendo su atención.

Atentamente




Sol Daniela Gamarra Quiroz.
DNI: 73668412



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL CONGRESO DE LA REPUBLICA DEL PERU"

SEÑOR (A): Valentin Yirino Jaro Quipe

DIRECTOR (A) I.E. Champagnat



Presente:

Es grato dirigirme a Ud. Haciendo llegar mi cordial saludo y presentarme, mi nombre es **Sol Daniela, Gamarra Quiroz** Bachiller de Psicología de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre; "Dependencia a los videojuegos e impulsividad en Adolescentes de una institución educativa de Tachna, 2022", deseo contar con la participación de la Institución Educativa.

Para finalizar reciba mi estima y consideración me despido agradeciendo su atención.

Atentamente



Prof. Ana Luz Huayta Tintaya
Directora (a) de la I.E. Champagnat


Sol Daniela Gamarra Quiroz
DNI: 73668412



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CONCHA HUARCAYA MANUEL ALEJANDRO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022", cuyo autor es GAMARRA QUIROZ SOL DANIELA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 24 de Octubre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CONCHA HUARCAYA MANUEL ALEJANDRO DNI: 07285283 ORCID: 0000-0002-8564-7537	Firmado electrónicamente por: MACONCHAC el 27- 10-2022 20:59:36

Código documento Trilce: TRI - 0435474