



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de
secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima,
2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología**

AUTORAS:

Aguilar Laura, Fiorella Victoria (orcid.org/0000-0002-4098-4695)
Davila Hurtado, Mercedes Erika (orcid.org/0000-0002-5268-7962)

ASESOR:

Mg. García García, Eddy Eugenio (orcid.org/0000-0003-3267-6980)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la Salud, Nutrición y Salud Alimentaria

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a mi familia, en particular a mis padres y a mi hermano, que han sido y seguirán siendo mi mayor inspiración para luchar por mejorar cada día.

Agradecimiento

Quiero agradecer a Dios por ser mi roca y mi fuerza por guiarme con su amor y paciencia. También quiero agradecer a mis padres por estar siempre ahí para apoyarme y no dejarme caer en los momentos difíciles.

Además, quiero agradecer a mis instructores y a la Universidad César Vallejo por brindarme toda la información en el proceso.

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipos y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	26
VII. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	35

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Prueba de relación entre la dependencia a los videos y la impulsividad	18
Tabla 2. Prueba de relación entre la abstinencia y la impulsividad	19
Tabla 3. Prueba de relación entre el abuso y tolerancia y la impulsividad	20
Tabla 4. Prueba de relación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la impulsividad	21
Tabla 5. Prueba de relación entre la dificultad en el control y la impulsividad	22

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar si existe relación entre Dependencia a los videojuegos e Impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2022. Comprende a una investigación de tipo básica, con un diseño no experimental y de corte transversal. La población estuvo conformada por 350 estudiantes de segundo a quinto año entre varones y mujeres del nivel secundaria. Los instrumentos utilizados fue el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad UPP-S. se aplicó el instrumento a la muestra donde se obtuvo los resultados obtenidos mostraron que se logra determinar que existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,458$) Se concluye que en la mayoría de las dimensiones se obtuvieron una relación positiva y con intensidad moderada.

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

Abstract

The objective of this study was to determine if there is a relationship between Dependence on video games and Impulsivity in high school students from two state educational institutions in Lima, 2022. It includes a basic type of research, with a non-experimental and cross-sectional design. The population consisted of 350 students from second to fifth year between men and women of the secondary level. The instruments used were the Video Game Dependence Test (TDV) and the UPP-S Impulsivity Scale. The instrument was applied to the sample where the results obtained showed that it was possible to determine that there is a relationship, positive and with moderate intensity, between dependence on video games and impulsivity in high school students from two state educational institutions in Lima ($p = < .01$ and $Rho = .458$) It is concluded that in most of the dimensions a positive relationship was obtained and with moderate intensity.

Keywords: Dependence on video games, impulsiveness, students.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el empleo descontrolado de los juegos de ordenador puede asumir una irregularidad entusiasta en los adolescentes y más en esta época de pandemia en la que el estrés, la tensión y la impulsividad son evidentes. Por lo tanto, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), hizo referencia a que el nivel de personas que se ven afectadas por el manejo incontrolado de los juegos de computadora en línea se encuentra en el rango del 1% y el 10% en las naciones occidentales. De igual manera, con un 30% en el número de habitantes en Europa - América del Norte y la mitad en Asia. Asimismo, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2020), alude a que unas sumas de 15,8 millones de personas practican de forma consistente juegos de ordenador, lo que implica que el 44% de la población española ha cedido a la atracción de estos juegos con mayor número de jugadores siendo la población joven y juvenil. Por lo tanto, es inquietante que cada año la frecuencia general de dependencia de los juegos de computadora en la edad pre-adulta siga expandiéndose con casi ninguna actividad exitosa para verificarlo.

Por otra parte, a nivel público, el Ministerio de Salud (MINSA, 2019), informa que los atendidos en 2018 fueron 1,051 pacientes en algún lugar en el rango de 12 y 17 años, siendo posteriormente la población generalmente impactada por la dependencia de juegos de computadora. Recordando que estas cifras solo se comparan con la mente en los enfoques clínicos estatales y no consideran los casos que podrían estar siendo tratados con expertos privados en la materia. Por lo tanto, tenga la opción de instruir a los adolescentes sobre las causas y los resultados de la dependencia de los juegos de computadora. Como reafirma la Dirección de Redes Integradas de Salud Lima Este (DIRIS, 2019), se contabilizaron más de 3.000 casos por dependencia de los videojuegos en niños y jóvenes.

Adicionalmente, en la licenciatura de Lima Metropolitana, el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO, 2018), destacó que son los estudiantes suplentes (principalmente hombres, menores de 20 años) quienes tienden a los juegos basados en la web y las ciberadicciones son

su recurrencia del uso diario. Asimismo, muestra que el 45% de los casos tratados por videojuegos en 2017 fueron Compuesto por jóvenes en etapa escolar y universitaria, entre 12 y 19 años. Esto lleva a la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) a conectar la conducta imprudente con la utilización innecesaria de juegos de computadora en la población juvenil. Esto se debe a que muchos juegos muestran niveles estresantes de crueldad y animosidad. Tales acciones podrán a los jóvenes, esto referido a que no tendrá los medios necesarios y será incapaz de hacer frente a las obligaciones que tiene que cumplir

Por lo tanto, esta exploración intenta responder a la pregunta que la acompaña: ¿Existe relación entre la Dependencia de los videojuegos de computadora y la Impulsividad en los estudiantes de secundaria de dos fundaciones instructivas estatales en Lima, 2022?

El presente proyecto de investigación será teórico a la luz de que existen trabajos anteriores, fuentes bibliográficas e hipótesis que permitirán un levantamiento detallado del tema de la exploración. Simultáneamente, con el objetivo de que pueda quedar como prueba para la asistencia de futuras distribuciones. Asimismo, busca esclarecer la relación entre los dos factores del trabajo de exploración en jóvenes de establecimientos estatales. Por lo tanto, es social, ya que ayudará a los adolescentes a sacar a la luz los problemas de su dependencia de los juegos de computadora con las consecuencias de dicha investigación.

Del mismo modo, permitirá realizar mejoras en video jugos y hacer que las distintas áreas tengan un mejor manejo, ya que llevar una gestión óptima es relevante para que una I.E pueda mantenerse y posicionarse. Cabe señalar que esta investigación garantiza conocimientos de posibles que se puedan estar dando en otras IE, ayudando a tener un buen manejo y gestión.

Los hallazgos de la investigación ayudarán a las IIEE puedan conocer más acerca de la parte de la enseñanza y tener una mejor visión de cómo se debe llevar a cabo una gestión óptima.

Siendo, el objetivo general es Determinar si existe relación entre Dependencia a los videojuegos e Impulsividad en estudiantes de secundaria de

dos instituciones educativas estatales de Lima, 2022 y como objetivos específicos:
(1) Determinar si existe relación entre Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los video juegos y dificultad en el control en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2022

La hipótesis formulada es Existe relación entre Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2022. Hipótesis específicas: existe relación entre Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los video juegos y dificultad en el control en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Barbosa et al. (2015), hicieron un examen que pretendía relacionar los factores de impulsividad, dependencia de la web y teléfono celular. El enfoque que utilizaron fue elucidar correlacional con un ejemplo de 425 estudiantes en algún lugar en el rango de 12 y 16 años de edad en la capital de Colombia. Los instrumentos utilizados son la Escala de Impulsividad (UPPS), encuestas de límites de uso de web y teléfono, así como el Test de Dependencia Móvil (TDM) y el Test de Dependencia de Internet (TDI). Los resultados adquiridos muestran que hay una correspondencia entre la confianza en la comunicación versátil y la impulsividad ($Rho = .22 < 0.01$) y la confianza en la web y la impulsividad ($Rho = .280, < 0.01$). Asimismo, alude a que las mujeres tienen más dependencia de Internet ($= 35,75$) a $= 43,84$) y de la tecnología inalámbrica (examen de los hombres, la impulsividad es algo similar para ambos sexos).

Navas et al. (2014), destinado a relacionar la impulsividad, los resultados 4 desafortunados de la utilización de licores y el uso de la web. La filosofía que utilizaron fue ilustrativa correlacional, utilizando un ejemplo compuesto por 709 alumnos de primer año de secundaria de los recursos de asuntos financieros, ciencias del bienestar, investigación del cerebro y trabajo social en la Universidad de Granada. Los instrumentos utilizados fueron UPPS-P y MULTICAGE GAD-4. Se presume que el aspecto de seriedad negativa se muestra como una marca neurótica de compulsión por el licor y, en relación con la utilización de la red, no hay existencia de ningún indicador profético. También, se halló una conexión contraria entre la edad y las dificultades relacionadas con el uso de la web ($r = -.17, p < .01$); y entre las valoraciones de Multicage para licores e Internet ($r = .24, p < .01$).

Clemente et al. (2018), ejecutaron la exploración con el objetivo de relacionar la dependencia de las comunidades informales y la impulsividad, incluyendo a 566 estudiantes suplentes de una universidad en Cusco, utilizando un procedimiento expresivo correlacional donde se utilizó el Cuestionario de Adicciones a Redes Sociales (ARS) y la Escala de Conducta Impulsiva UPPS P. Provocar el factor de conexión de Spearman, a pesar de la relación de dependencia con la dependencia de las comunidades informales y la impulsividad;

particularmente la fijación en organizaciones interpersonales con ausencia de intención ($Rho = 0.222$, $p < 0.01$) y direccionalidad contraria ($Rho = -0.149$, $p < 0.01$). En esta línea razonando que la sensación busca un factor que presenta una correspondencia positiva con la conducta de utilización de las comunidades informales, este es un marcador de peligro.

Chambi y Sucari (2017), hicieron un informe lógico que pretendía relacionar la compulsión web, la dependencia portátil, la conducta imprudente y las habilidades sociales en alumnos de grado secundario de una organización instructiva en Juliaca. El examen es ilustrativo correlacional. Es así que la adicción desarrollada a los videojuegos ha sido y es objeto de muchas investigaciones ya sea a nivel nacional como internacional, pues se quiere identificar cuáles son las consecuencias que deja a las personas dicha adicción. Así mismo, estas investigaciones han dado a conocer que hay problemas directos relacionados, tales como la baja autoestima, la ausencia de habilidades blandas y sociales; y la agresividad personal a sus pares. El ejemplo estuvo compuesto por 123 estudiantes suplentes de ambos sexos. Los resultados que se encontraron fueron la conexión en la esclavitud portátil y web ($r = 0.528$, $p < 0.05$), la impulsividad y la fijación web ($r = -0.262$, $p < 0.05$), así como la confianza versátil y las habilidades sociales ($r = -0.205$, $p < 0.05$). Con todo, se demostró una conexión entre los factores.

Flores (2020), el examen pretendía decidir la conexión entre la dependencia de los juegos de computadora y la contundencia en los jóvenes de nivel optativo desde una fundación instructiva en la ciudad de Tacna. El examen se compara con la metodología cuantitativa y tiene un plan no exploratorio, transversal y correlacional. Los resultados muestran la presencia de una asociación rápida de baja expansión ($Rho = 0.325$) y básica ($p < 0.005$), así mismo se encontraron conexiones entre los elementos Dependencia de los videojuegos y la perspectiva Fuerza verbal ($Rho = 0.314$), ($p < 0,001$), asociación entre la dependencia de los juegos de ordenador y el punto de vista del antagonismo físico en adolescentes ($Rho = 0.326$; $p < 0,001$), existe una conexión entre la variable Dependencia de los juegos de ordenador y el ángulo de la ira en los jóvenes Dávila y Pumarrumi (2018), completaron una prueba cuyo objetivo era relacionar la

dependencia celular y la impulsividad. Esta prueba incluyó a 371 escolares en algún lugar del rango de los suplentes de 12 y 16 años de una fundación educativa privada en Lima Este. El instrumento utilizado son UPPS-P de Navas et al. (2014), sin sesgo al TDM de Chóliz y Villanueva (2012). Los resultados muestran una asociación significativa entre la impulsividad y la dependencia del PDA ($\rho = .291$, $p < .05$).

Vara (2018), dirigió un examen que pretendía construir la conexión entre la dependencia de los videojuegos y la contundencia en alumnos de secundaria de dos escuelas no públicas de Villa Mara del Triunfo. Utilizó una técnica de reciprocidad fascinante en la que se aplicaban como instrumentos de Estimación: Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco y Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Prueba de confianza en juegos de computadora de Chóliz y Marco y encuesta de animosidad de Buss y Perry. Por lo tanto, se determinó que existe una relación positiva, decente, baja y significativamente enorme ($\rho = 0,268$; $p < 0,001$) entre la confianza en los juegos de PC y la contundencia. El nivel de dependencia de los juegos de ordenador se utilizó con regularidad en el 26,5% (81) y el nivel de contundencia fue normal con el 32,4% (99). De igual manera, se supuso que, para la obsesión por los juegos de computadora y sus ángulos, existen contrastes ($p < 0.001$), como lo indica el sexo y extensos tramos de juegos de computadora que se utilizan cada semana.

Campos et al. (2019), realizaron un examen cuyo objetivo fue determinar la conexión entre la dependencia de las organizaciones interpersonales. Su procedimiento fue: plan no experimental, metodología cuantitativa, transversal y correlacional. Es así que la adicción desarrollada a los videojuegos ha sido y es objeto de muchas investigaciones ya sea a nivel nacional como internacional, pues se quiere identificar cuáles son las consecuencias que deja a las personas dicha adicción. Así mismo, estas investigaciones han dado a conocer que hay problemas directos relacionados, tales como la baja autoestima, la ausencia de habilidades blandas y sociales; y la agresividad personal a sus pares. Los resultados rastrearon la conexión entre la impulsividad y la dependencia de organizaciones informales ($\rho = .445$, $p < .01$). Con todo, los suplentes con innegables grados de

impulsividad se relacionan con un mayor peligro de dependencia de las comunidades informáticas.

Es así que la adicción desarrollada a los videojuegos ha sido y es objeto de muchas investigaciones ya sea a nivel nacional como internacional, pues se quiere identificar cuáles son las consecuencias que deja a las personas dicha adicción. Así mismo, estas investigaciones han dado a conocer que hay problemas directos relacionados, tales como la baja autoestima, la ausencia de habilidades blandas y sociales; y la agresividad personal a sus pares. En ese sentido, es fundamental entender lo que significa el término adicción a los videojuegos, también llamado (por otros autores) videojuego patológico. (King y Delfabbro, 2014).

Fuentes y Pérez (2019) desglosaron el impacto del uso de juegos de computadora en la exhibición escolar y la conducta de 480 estudiantes varones que usan juegos de computadora. La estrategia de revisión fue cuantitativa y gráfica. Se realizó una prueba retratada en cinco establecimientos públicos educativos, de capa económica baja del local de Sincelejo-Sucre; La ayuda de los suplentes tuvo un propósito. Para esta encuesta se utilizó un esquema con conferencias abiertas y cerradas. La evaluación de datos arrojó que el 81,8% de los suplentes presenta bajo rendimiento escolar. Además, se asumió que entre los cambios básicos realizados por la utilización de los juegos de PC están: cuestiones de impulso, contundencia, aislamiento, sexismo y asistencia gubernamental. Sin embargo, se ha inclinado hacia en sus habilidades y marcos de pensamiento.

En ese mismo año, Ricoy y Ameneiros (2020) rompieron las inclinaciones de los jóvenes en relación con los videojuegos, así como saber cuál es su compromiso y los problemas que generan, considerando principalmente la variable orientación sexual. La revisión mantuvo una metodología sistémica cuantitativo-subjetivo, partiendo del surtido de información con una encuesta y la estrategia de recolección de conversación. 151 jóvenes participaron en la investigación. "124 al utilizar un estudio cerrado (62 hombres y 62 mujeres) y 27 al percibir 6 experiencias de conversación (17 hombres y 10 mujeres)". Los resultados y las razones del estándar afirmaron que existen contrastes en la utilización de juegos de PC según la edad y el sexo de los individuos. Además, las mujeres expusieron

un compromiso más notorio en este arreglo, tanto en la hora de dedicación como en la carrera política. "Los jóvenes gastan una parte enorme de su experiencia en juegos de PC con sustancia cruda, mientras que las jóvenes se inclinan por aquellos con técnica". En términos ordinarios, jugar juegos de computadora no genera problemas y debates serios, aunque algunas personas muestran rastros de un humor terrible.

Por otro lado, las teorías que describen la dependencia los videojuegos y la impulsividad son: la Teoría del Flujo o (Flow Theory) hecha por el famoso psicólogo húngaro Mihály Csikszentmihalyi (1990), la cual expresa cuatro principios: El juego de computadora necesita mantener una armonía entre el cansancio y la energía, alivio y la tensión, el estrés y el control, para que de esta manera nos lleve de la falta de respuesta al stream (la zona) y todo lo anterior se ajuste entre el nivel de prueba / desafío y el nivel de experiencia del jugador.

Es imperante hacer una previa diferencia en base al uso normal de este tipo de tecnología, ya que la realidad de jugar durante un período de tiempo controlado no hace que el sujeto dependa de los juegos de computadora. Con seguridad, se podría decir que cuando un sujeto realiza esta acción sin control, es una indicación de que algo no está funcionando de manera positiva y debería merecer una consideración conveniente. En consecuencia, Brockmyer, J. (2015) hace referencia a que como lo indica la Asociación Estadounidense de Pediatría recomiendan que los niños con más de dos años establecidos no deben pasar dos horas ante una pantalla, ya sea con o sin juegos de computadora, ya que trae consecuencias en el desarrollo del infante.

Ahora bien, otras dificultades también se pueden evidenciar que se asocian al uso excesivo de los videojuegos, tal como dice Gentile et al. (2011) lo cuales declaran que diversidad de estudios afirman que los infantes, jóvenes y niños adictos a los videojuegos suelen tener una mayor posibilidad de desarrollar problemas relacionados a la salud mental hasta inclusive afectar al desarrollo de su vida diaria.

Chóliz y Marco (2011), dependieron de la psicopatología para la compulsión de sustancias propuesta en el DSM-IV (2005), actuando como un ejemplo desadaptativo que desencadena un desmoronamiento crítico y angustia

clínica, por lo que consideraron los mismos indicadores que se utilizan para construir como conclusión, la dependencia de las sustancias, en cualquier caso, sustituyeron su ingestión por la utilización del juego. En consecuencia, la compulsión de los juegos de computadora se describiría con estas medidas: abuso y resistencia, problemas provocados por los juegos de computadora, problemas en el cargo y moderación. Respecto a la resiliencia, aluden al segundo en el que el singular juega más de lo que solía hacerlo al principio, como tal, el ejemplo impermanente de juego que utilizaron de antemano es a partir de ahora insuficiente y como resultado hay un cambio en el apasionante nivel. En cuanto a la segunda medida, los problemas provocados por los juegos de computadora, se identifica con los impactos de la utilización excesiva del tiempo en los ejercicios que se identifican con los juegos de computadora y como resultado hay una impedancia en la exhibición de los ejercicios de cada día, creando en consecuencia intrapsíquicos enfrentamientos relacionados con otros. En cuanto a la medida, la molestia del control tiene que ver con la inclinación a retroceder sucesivamente en los ejemplos donde intervienen los videojuegos, obteniendo incluso apresuradamente el reclamo de aquellos ejemplos más escandalosos después de un tiempo de tolerancia o control. Es decir, querer detener el juego, pero no tener la opción de hacerlo. Es más, con respecto a la última base, la paciencia alude a la angustia apasionada que se experimenta cuando el individuo no las ha utilizado durante bastante tiempo, mostrando mal humor y / o ahora mismo en el que se inmiscuye el juego, etc.

Modelo hipotético de Cols (2009), muestra que la contendencia se puede caracterizar como una especie de conducta directa o que de una forma u otra tiene el objetivo de hacer daño o incomodar a otros o elementos. Esta hipótesis es dinámica ya que subraya el inicio de la hostilidad en la motivación o condiciones internas. Posteriormente, la contendencia es innata, ya que va con la persona desde la instantánea del nacimiento y es intrínseca al individuo.

Psicoanalítica, el compromiso que tuvo Hill (1936) encabezado por Freud, implica que la animosidad tiene una condición intrínseca. A decir verdad, es una de las motivaciones esenciales que acompañan al sexo: "thanatos" (entendido como inclinación a aniquilar, hostilidad y desaparición) y "eros" (imaginado como

propensión al deleite y la vida). Para los psicoanalistas, el encubrimiento y la pauta de la conducta contundente se deriva de la desintegración del Edipo complicado, la disposición progresiva del superyó y la unión de las normas del mundo real; es decir, la contundencia se comunica como una especie de naturaleza situada. Otros, en lugar de entrar en conflicto con su propio camino. Como lo indica la especulación de Freud, aceptó que los individuos están hechos de un tipo de energía llamada cuántica (naturaleza contundente), que es peligrosa. Esto se puede comunicar de muchas formas; Sea como fuere, en caso de que haya algún problema en su ejecución, puede provocar la aniquilación del singular mismo. La animosidad se considera una característica de los anhelos orgánicos crudos (sentidos enérgicos) sobre la base de que estos antojos son los más enérgicos y peligrosos. En todo caso, el avance del individuo permite la disminución de la primera persona, en consecuencia, su persona contundente se disminuye adicionalmente, suplantando la primera conducta por otras prácticas más desconcertantes, logrando posteriormente una disminución del tormento.

Lorenz (1978), señaló que la agresión se compone de elementos genéticos. La hipótesis del autor se basa en el hecho de que nuestros antepasados fueron animales instintivamente violentos y nosotros evolucionamos a partir de ellos, Asimismo, deberíamos ser conductores de motivaciones peligrosas en nuestra cosmética hereditaria; es decir, exige que la conducta contundente sea su propia condición y pueda suceder de forma rutinaria sin una incitación previa, sobre la base de que la energía instintiva se reúne y entrega 10 consistentemente en los niveles intraespecies e interespecies.

En ese sentido, Adan (2012) manifiesta que una de las características de la personalidad de aquellos que padecen adicciones son: la impulsividad, evitar el estrés y buscar el placer de una forma rápida. En la misma línea, Fernández et al. (2019) señala que la carencia de control y la dependencia, se comprenden como elementos importantes en los trastornos adictivos. Sumado a esto, la deficiencia de control se comprende como un indicio que se manifiesta en infructuosos esfuerzos por controlar las apuestas a través de la web. En muchas ocasiones, dicha adicción ha puesto en peligro la misma integridad de los jóvenes, pues en

muchas ocasiones existe una pérdida de conciencia de lo grave que es la problemática (American Psychiatric Association, 2001).

Minedu (2016) nos señala que la educación secundaria constituye el tercer nivel de la Educación Básica Regular y dura cinco grados. Brinda una escolarización orientada a potenciar las habilidades de los alumnos a través de una preparación humanística, lógica e innovadora, cuya información está en continua evolución. Desarrolla los aprendizajes logrados en el nivel de Educación Primaria. Este nivel estructura para siempre, el trabajo, la conjunción basada en el voto, la acción de la ciudadanía y llegar a niveles de estudios más significativos. Piensa en las características, necesidades y ventajas de los jóvenes y trabaja en coordinación duradera con las familias. Teorías reactivas son teorías que muestran que la agresión se origina en el entorno circundante de una persona, y observan la agresión como una respuesta de emergencia a un evento ambiental. Por ello, la teoría de la reacción se puede dividir en teoría de los impulsos y teoría de la interacción. (Berna, 1996; Delfos, 2004) donde conseguimos incorporar la hipótesis del aprendizaje social (Bandura, 1973). El examen basado en valores de Berna intenta mostrar la colaboración entre la inclinación y el clima. En consecuencia, la consistencia de la dependencia de los juegos de computadora en esta temporada de pandemia por parte de los adolescentes.

Teorías del impulso planteados inicialmente por el supuesto de la frustración – agresión de Dollard et al. (1939). Posteriormente fueron ampliados por Berkowitz (1962) y Feshbach (1970). Mencionaron que la agresión es la principal respuesta natural a la frustración. La frustración puede estimular impulsos agresivos y ciertas respuestas emocionales, que solo pueden reducirse 11 mediante alguna forma de respuesta agresiva. Esta teoría es demasiado simple, aunque muchos estudios han demostrado que la agresión aumenta después de la frustración, otros encuentran que la conducta agresiva disminuye o incluso no se desahoga. Por su parte, afirmó que las respuestas agresivas se pueden aprender imitando u observando el comportamiento de modelos agresivos.

Teoría de aprendizaje social, pone más énfasis en el aprendizaje por observación, el apoyo contundente y la especulación contundente. Básicamente, la hipótesis hostil depende sin pensar realmente, por lo que proteger la decepción

representa una motivación, que debe ser debilitada por una conducta contundente. La visión del aprendizaje social acepta que la insatisfacción es una condición para el avance, no una condición fundamental para ello (Bandura, 1973). Como tal, la insatisfacción desencadena una condición de excitación apasionada general, que puede provocar una variedad de respuestas, dependiendo del tipo de respuesta que se haya asimilado recientemente. Es una hipótesis de conexión, ya que se piensa en el impacto de las variables primarias y naturales en la conducta, ya que su etapa inicial es que a pesar de que existen factores orgánicos que inciden en la conducta contundente, los jóvenes y señoritas no están preparados para hacerlo. verdaderamente atacando a los demás. otros al entrar al mundo. O luego de nuevo gritando a los demás, y así sucesivamente, o algún otro tipo de conducta.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación es básica. Se sitúa en la búsqueda de nueva información sin una razón razonable particular y rápida. Búsqueda de normas y leyes lógicas, teniendo la opción de coordinar una hipótesis lógica (Sánchez, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

El proyecto de investigación es de Diseño no experimental: Transversal descriptivo - correlacional. Que retratan conexiones entre al menos dos clasificaciones, ideas o factores en un momento dado, ya sea en términos correlacionales, o como un elemento de la relación razón-impacto (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual: La dependencia de los juegos de computadora es un ejemplo de conducta y pensamiento por el cual la satisfacción personal y la independencia del individuo se ve restringida por la necesidad de invertir una tonelada de energía jugando este tipo de recreación electrónica. Por lo general, esta confianza no solo se refleja en la realidad de querer comenzar un juego en cualquier momento, sin embargo, también hay problemas para terminar el juego (Marco y Chóliz, 2017).

Definición operacional: La variable se descompone en dimensiones y en indicadores que forman los ítems dependencia a los videojuegos.

Indicadores: Preocupación - nivel anímico - deseo de dejar el juego.

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Impulsividad

Definición conceptual: La impulsividad es una respuesta desenfrenada causada por la falta de inhibición de la conducta. Se define por la propensión a realizar juicios precipitados sin sopesar las repercusiones en la vida propia y en la de los demás

entorno (Betancourt y García, 2015).

Definición operacional: La variable actual de impulsividad se evaluará a través de las dimensiones de Urgencia Positiva (UP), Urgencia Negativa (UN), Falta de Perseverancia, Falta de Premeditación y, por último, la Búsqueda de Sensaciones.

Indicadores: Alegría – euforia – felicidad – entusiasmo - incapacidad de mantenerse constante - incapacidad para pensar y reflexionar - preferencia de seguir conductas novedosas y arriesgadas.

Escala de medición: Ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población está conformada por 3950 alumnos del primero al quinto año de escolaridad en dos establecimientos instructivos estatales de Lima. La población es la disposición de la multitud de casos que coincide con una serie específica de determinaciones (Chaudhuri, 2018).

Criterios de Inclusión: Se considerará la participación de estudiantes de secundaria matriculados en una de las dos instituciones educativas estatales donde se realizará el estudio.

Criterios de Exclusión: Alumnos que no estén dispuestos a participar o terminar los instrumentos de medición y alumnos inclusivos.

3.3.2. Muestra

La muestra estuvo compuesta por 350 alumnos de primero a quinto año de secundaria de dos colegios públicos de Lima.

La muestra es un subconjunto de la población o universo que despierta su interés, sobre el cual se recogerán los datos pertinentes, y debe ser representativa de esa población (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.3.3. Muestreo

La forma de muestreo que se usó en este estudio es el muestreo no probabilístico. El muestreo no probabilístico es la selección de unidades que no se basa en la probabilidad, sino en las cualidades y la configuración de la prueba. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Los alumnos de bachillerato servirán como unidad de análisis para el presente esfuerzo de estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Arias (2020) “la técnica empleada es la encuesta aplicada a la unidad de análisis llamada también muestra para obtener los datos que se requiere para probar que tanto el objetivo general como los objetivos específicos planteados se cumplan.

El instrumento es el sistema que emplea el especialista para adquirir los datos del ejemplo. Uno de ellos es la encuesta que consta de un montón de consultas sobre al menos uno de los factores a estimar (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Que es el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad UPP-S (Forma abreviada en español).

Test Dependencia de Videojuegos (TDV)

Chóliz y Marco (2011) diseñaron el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) utilizando los criterios del DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000) para la compulsión a las drogas. Se trata de una encuesta que utiliza una escala ordinal, con puntuaciones de cero (0) para una respuesta totalmente desviada, uno (1) para una cierta disputa, dos (2) para una respuesta imparcial, tres (3) para cierta comprensión y cuatro (4) para un acuerdo total. Inicialmente, había 55 ítems; sin embargo, tras pasar la prueba psicométrica, se redujeron a los 25 ítems finales que componen la escala TDV. La consistencia interna de la puntuación absoluta es fuerte (0,94). La escala consta de cuatro componentes: Abstinencia, con los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 que ilustran la angustia del individuo cuando no puede jugar a los videojuegos; Abuso y Tolerancia consta de los ítems 1, 5, 8, 9 y 12, que especifican el juego moderado y descontrolado; Problemas causados por los juegos de ordenador se compone de los ítems 16, 17, 19 y 23, que demuestran los efectos negativos del uso excesivo de los juegos de ordenador; y Dificultad de control se compone de los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24, que reflejan las dificultades para poner fin al juego (Marco y Chóliz, 2017).

Escala de Conducta Impulsiva UPPS-P

Este instrumento fue diseñado para jóvenes y jóvenes entre las edades de 10 y 16 años. Esta prueba está hecha de 20 cosas, estimadas en una escala Likert que se desplaza en algún lugar en el rango de 1 y 4, demostrando frecuencias (1

"enfáticamente concurre", 2 "concurren hasta cierto punto", 3 "bastante conflictivos" y 4 "se desvían inequívocamente"). La encuesta se compone de cinco factores de impulsividad, cada uno de los cuales comprende 5 aspectos. La Urgencia Positiva primaria (UP), siendo las cosas 2, 10, 15 y 20 que notan los sentimientos positivos experimentados (dicha, euforia, alegría, energía y plenitud); Desesperación negativa (ONU), con cosas 4, 7, 12 y 17 que reflejan prácticas imprudentes debido a encuentros de sentimientos negativos (nerviosismo, insatisfacción, ira o amargura); Falta de diligencia siendo las cosas 5, 8, 11 y 16 que demuestren la falta de firmeza en la exhibición de sus compromisos o compromisos a pesar del cansancio o agotamiento; Falta de deliberación, con las cosas 1, 6, 13 y 19 reflejando la impotencia para anticipar los resultados potenciales de sus actividades antes de realizarlas; por último, Búsqueda de sensaciones, con las cosas 3, 9, 14 y 18 reflejando la inclinación a hacer ejercicios nuevos y arriesgados, buscando sensaciones extremas. Esta escala fue creada por Cándido, Orduña, Perales, Verdejo y Billieux (2012). La transformación al español ($\alpha = .71$ a $\alpha = .84$) tiene buenas cualidades de calidad inquebrantables para la población peruana.

3.5. Procedimientos

Se inició solicitando el permiso correspondiente a los directores de los dos centros educativos estatales en Lima, luego con su respaldo, los horarios académicos para cada grado se compusieron con la región y área de ciencia del cerebro y entrenamiento. "En cuanto al surtido de información, se aplicó en racimos en sus salas de estudio de cada grado y en su horario generalmente establecido, que comenzó con la parte de los destinos de exploración, a pesar de la privacidad de lo que se recopiló". Destacando el interés deliberado y misterioso. Luego, en ese punto, se les orientó los instrumentos configurados para el examen, siendo el registro sociodemográfico, la Escala de Conducta Impulsiva UPPS-P y el Test de Dependencia de Videojuegos. Además, se informó a los suplentes de que pueden plantear cualquier pregunta sobre las cosas. Por fin, a los 30 minutos, se recopiló la información de la utilización de los instrumentos de estimación. Los instrumentos se aplicaron en general, a las

personas que deliberadamente consintieron en unirse al examen.

3.6. Método de análisis de datos

Examen inicial de la información faltante y anómala en los instrumentos, supresión de las convenciones que se han diferenciado en cosas específicas, no sellado de las respuestas. Tras la validación y el perfeccionamiento de los instrumentos, se utilizó la versión 25 de Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) para Windows a fin de generar un conjunto de datos que replicara todos los desgloses cuantificables clave. Como primer paso, se siguió examinando la fiabilidad ($> 0,5$) de los instrumentos mentales empleados por Marco y Chóliz (2017) y Clemente, Guzmán y Salas (2018). Se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov para determinar que la adecuación de los hechos es no paramétrica, por lo que se empleó la prueba U de Mann-Whitney para determinar distinciones significativas entre los factores y los atributos constitutivos (Quispe et al., 2019). Utilizaron la relación de Spearman para determinar la fuerza del vínculo entre la impulsividad y el hábito de juego por ordenador ($Rho_{0,1}$, 0,01). Con el fin de realizar el análisis más completo de la información recibida durante el examen, los hallazgos se analizan en forma de tabla.

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación se realizó de acuerdo con los siguientes principios bioéticos: **Beneficencia:** Se controló el beneficio potencial a favor del personal de enfermería a partir de los hallazgos del estudio para dar mejores respuestas a los factores de riesgo. **Veracidad:** Las marcas de las cosas lógicas se mostraron de forma inalterada y única. **Justicia:** Se seleccionaron todas las cosas lógicas que cumplían los requisitos del tema. **Autonomía:** Se respetaron los criterios de los investigadores.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de correlación entre la abstinencia y la impulsividad

Correlación	Variable 2: Impulsividad	
Dimensión 1: Abstinencia	Rho	,371
	p	<,01
	r ²	,138
	n	350

Nota: Rho = Coeficiente de Spearman; p = Valor de probabilidad; r = tamaño del efecto; n = tamaño de la muestra

De acuerdo con la tabla 1, existe relación positiva y con intensidad moderada, entre abstinencia e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,371$). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis específica 1 nula y se acepta la hipótesis específica positiva 1. Por su parte, según el r^2 de ,138 se evidencia que el tamaño del efecto de la relación hallada fue débil (Cohen, 1988).

Tabla 2:

Prueba de correlación entre el abuso y tolerancia y la impulsividad

Correlación		Variable 2: Impulsividad
Dimensión 2: Abuso y tolerancia	Rho	,450
	p	<,01
	r ²	,203
	n	350

Nota: Rho = Coeficiente de Spearman; p = Valor de probabilidad; r = tamaño del efecto; n = tamaño de la muestra

Se evidencia en que la tabla 2, existe relación positiva y con intensidad moderada, entre abuso-tolerancia e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,450$). De manera que se rechaza la hipótesis específica 2 nula y se acepta la hipótesis específica positiva 2. Asimismo, según el r^2 de ,203 se observa que el tamaño del efecto de la relación hallada fue débil (Cohen, 1988).

Tabla 3

Prueba de correlación entre los problemas ocasionados por los videojuegos y la impulsividad

Correlación		Variable 2: Impulsividad
Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	Rho	,341
	p	<,01
	r ²	,116
	n	350

Nota: Rho = Coeficiente de Spearman; p = Valor de probabilidad; r = tamaño del efecto; n = tamaño de la muestra

De acuerdo con la tabla 3, existe relación positiva y con intensidad moderada, entre problemas ocasionados por videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,341$). De manera que se rechaza la hipótesis específica 3 nula y se acepta la hipótesis específica positiva 3. Por su parte, según el r^2 de ,116 se evidencia que el tamaño del efecto de la relación hallada fue débil (Cohen, 1988).

Tabla 4

Prueba de correlación entre la dificultad en el control y la impulsividad

Correlación		Variable 2: Impulsividad
Dimensión 4: Dificultad en el control	Rho	,431
	p	<,01
	r ²	,186
	n	350

Nota: Rho = Coeficiente de Spearman; p = Valor de probabilidad; r = tamaño del efecto; n = tamaño de la muestra

Se evidencia en la tabla 4, que existe relación positiva y con intensidad moderada, entre dificultad en el control e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,431$). De manera que se rechaza la hipótesis específica 4 nula y se acepta la hipótesis específica positiva 4. Asimismo, según el r^2 de ,186 se observa que el tamaño del efecto de la relación hallada fue débil (Cohen, 1988).

Tabla 5

Prueba de correlación entre la dependencia a los videos y la impulsividad

Correlación	Variable 2: Impulsividad
Variable 1: Dependencia a los videojuegos	Rho ,458
	p <,01
	r ² ,210
	n 350

Nota: Rho = Coeficiente de Spearman; p = Valor de probabilidad; r = tamaño del efecto; n = tamaño de la muestra

Se muestra en la tabla 5, que existe relación positiva y con intensidad moderada, entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,458$). Por lo cual se cumple con la hipótesis general. Asimismo, según el r^2 de ,201 se aprecia que el tamaño del efecto de la relación hallada fue débil (Cohen, 1988).

V. DISCUSIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos para el objetivo general se logra determinar que existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,254$). Estos resultados difieren con Peláez (2019), donde determino los resultados que fueron, el nivel de habilidades sociales es bajo y la dependencia al móvil se presenta en un nivel promedio. Relacionándose con la teoría de es el modelo teórico de Marlatt mencionada Zegarra (2020), donde es definida como un comportamiento conductual con predisposición biológica, psicológica y social. O sea, los individuos con pocas habilidades emocionales, cognitivas, tienden a poseer poco control y abusar del uso de los videojuegos conociendo aún las consecuencias que puede traer para la persona se adhiere también, Ricoy y Ameneiros (2020) rompieron las inclinaciones de los jóvenes en relación con los videojuegos, así como saber cuál es su compromiso y los problemas que generan, considerando principalmente la variable orientación sexual. La revisión mantuvo una metodología sistémica cuantitativo-subjetivo, partiendo del surtido de información con una encuesta y la estrategia de recolección de conversación. 151 jóvenes participaron en la investigación. "124 al utilizar un estudio cerrado (62 hombres y 62 mujeres) y 27 al percibir 6 experiencias de conversación" (17 hombres y 10 mujeres). Los resultados y las razones del estándar afirmaron que existen contrastes en la utilización de juegos de PC según la edad y el sexo de los individuos. Además, las mujeres expusieron un compromiso más notorio en este arreglo, tanto en la hora de dedicación como en la carrera política. "Los jóvenes gastan una parte enorme de su experiencia en juegos de PC con sustancia cruda, mientras que las jóvenes se inclinan por aquellos con técnica".

Para el primer objetivo específico donde se determina que existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre abstinencia e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,506$). Estos resultados difieren con Zegarra (2020), relacionándose con la teoría de Chacón (2018) donde nos señala que también pueden ser utilizados para satisfacer una necesidad específica, aunque se puede lograr estimular algunos

sistemas. Produce un efecto de distracción sentido por la dopamina, en el que los videojuegos refuerzan artificialmente y, en definitiva, estresan o el castigo se regula a través de la amígdala, ya que es la encargada de bloquear los efectos nocivos sobre el organismo del individuo, el cual es estimulado por el deseo de utilizar los videojuegos, que se ha convertido en un medio de escape de la realidad, una gratificación y estimulación placentera.

En lo que respecta a los resultados obtenidos para el segundo objetivo específico, se evidencia que existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre abuso-tolerancia e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima ($p = <,01$ y $Rho = ,442$). Estos resultados difieren con Cindea y Frant (2020) donde determina relacionándose con la teoría de Zapata (2021) menciona que pueden ser tratadas como los patrones de hábitos repetitivos que incrementan el riesgo de problemas personales y/o sociales. Dichos comportamientos adictivos son a menudo una experiencia fuera de control, un comportamiento que ocurre a pesar de la abstinencia intencional o el consumo moderado. Este conjunto de hábitos suele estar representado por una gratificación rápida, que suele ir acompañada de consecuencias nocivas tardías. Dadas las diversas medidas encaminadas a justificar las conductas adictivas, se aprecian altas tasas de recaída en la adicción.

En lo que respecta a los resultados obtenidos para el tercer objetivo específico, señala que existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre problemas ocasionados por videojuegos e impulsividad ($p = <,01$ y $Rho = ,408$). Este resultado discrepa con la investigación de Peñaloza (2018) presentaron una relación significativa y negativa entre el nivel de autocontrol y la presencia de dependencia a videojuegos. Los autores concluyeron que se considera la construcción de escalas donde se permita ampliar el número de reactivos diversificándose con relación a las áreas en que puede incidir un uso disfuncional de videojuegos. Relacionándose con la conceptualización de Zegarra (2020), donde es definida como un comportamiento conductual con predisposición biológica, psicológica y social. O sea, los individuos con pocas habilidades emocionales, cognitivas, tienden a poseer poco control y abusar del uso de los videojuegos conociendo aún las consecuencias que puede traer para la persona.

En lo que respecta a los resultados obtenidos para el cuarto objetivo específico, Se evidencia que existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre dificultad en el control e impulsividad ($p = <,01$ y $Rho = ,505$). Este resultado discrepa con En España, Alonso y Romero (2018) que el 31,8% de los participantes presentan un empleo problemático de internet y el 18,2% presenta uso problemático de los videojuegos (0,40, $p < 0.001$). donde el autor concluyo que, los niños y adolescentes que muestran uso problemático de nuevas tecnologías presentan menores niveles de apertura, responsabilidad, amabilidad, y mayor inestabilidad emocional, mayor impulsividad global, mayores problemas de conducta externalizante y problemas de atención. Relacionándose con la teoría de Córdor, (2019). Se adhiere Fuentes y Pérez (2019) desglosaron el impacto del uso de juegos de computadora en la exhibición escolar y la conducta de 480 estudiantes varones que usan juegos de computadora. La estrategia de revisión fue cuantitativa y gráfica. Se realizó una prueba retratada en cinco establecimientos públicos educativos, de capa económica baja del local de Sincelejo-Sucre; La ayuda de los suplentes tuvo un propósito. Para esta encuesta se utilizó un esquema con conferencias abiertas y cerradas. La evaluación de datos arrojó que el 81,8% de los suplentes presenta bajo rendimiento escolar. Además, se asumió que entre los cambios básicos realizados por la utilización de los juegos de PC están: cuestiones de impulso, contundencia, aislamiento, sexismo y asistencia gubernamental. Sin embargo, se ha inclinado hacia en sus habilidades y marcos de pensamiento.

La adicción se manifiesta en distintas formas, tales como: adicción sin sustancia química, adicciones conductuales y adicciones no convencionales, las cuales se refieren a un grupo de comportamientos que ocurren en sucesión y compulsión a someterse a ciertos comportamientos como malestar emocional porque sus actividades no se desarrollan porque existen sentimientos que les impiden controlar el medio ambiente cuando están expuestos a él.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se muestra que existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre dependencia a los videojuegos e impulsividad en ES de dos IEE Lima, Por lo cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1. Por su parte, según el r^2 de ,254 se evidencia que el tamaño del efecto de la relación hallada fue baja.

Segunda: Existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre abstinencia e impulsividad en ES de dos IEE de Lima, según el r^2 de ,506 se observa que el tamaño del efecto de la relación hallada fue moderado.

Tercera: Existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre abuso-tolerancia e impulsividad en ES de dos IEE de Lima, Por su parte, según el r^2 de ,442 se evidencia que el tamaño del efecto de la relación hallada fue moderado.

Cuarta: Existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre problemas ocasionados por videojuegos e impulsividad en ES de dos IEE de Lima, Asimismo, según el r^2 de ,408 se observa que el tamaño del efecto de la relación hallada fue moderado.

Quinta: Existe relación, positiva y con intensidad moderada, entre dificultad de control por videojuegos e impulsividad en ES de dos IEE de Lima, Asimismo, según el r^2 de ,505 se observa que el tamaño del efecto de la relación hallada fue moderado.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se plantea realizar investigaciones con una población diferente, con estudiantes de otros distritos para lograr resultados más precisos, que permitan mejorar la descripción de los resultados encontrados en la investigación.

Segunda: Efectuar estudios de dependencia a los videojuegos e impulsividad con empleo de las variables sociodemográficas, para obtener diferentes resultados de la evolución referente a las características en adolescentes.

Tercera: Se recomienda ejecutar talleres de padres en los centros educativos con el objetivo de sensibilizar a los padres sobre la importancia del control de los videojuegos en sus hijos.

Cuarta: Se propone que en los centros educativos detecten a tiempo los casos en adolescentes que padecen dificultad de problemas en el uso de videojuegos, buscando el seguimiento continuo hacia los padres y apoyar tanto en lo académico, afectivo y social.

Quinta: Elaborar charlas para los estudiantes con el fin de mejorar su capacidad de control hacia los videojuegos, así como brindar estrategias para mejorar dicha dificultad, de esta manera se obtendrán resultados de mejoras a nivel emocional y social principalmente.

REFERENCIAS

- Adan, A. (2012). Functional and dysfunctional impulsivity in young binge drinkers. *Adicciones*, 24(1), 17-22. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22508013/>
- American Psychiatric Association. (2001). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th edn, text revision) (DSM–IV–TR) Washington, DC: American Psychiatric Association. *The British Journal of Psychiatry*, 179(1), 85-85. <https://doi.org/10.1192/bjp.179.1.85-a>
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). *DSM-5. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. Panamericana. <https://www.medicapanamericana.com/es/libro/dsm-5-manual-diagnostico-y-estadistico-de-los-trastornos-mentales-incluye-version-digital>
- Ato, M., López J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. https://www.researchgate.net/publication/260769411_Un_sistema_de_clasificacion_de_los_disenos_de_investigacion_en_Psicologia
- Barbosa, Y., Beltrán, L. & Fraile, S. (2015). *Impulsividad, Dependencia a Internet y Telefonía Móvil en una muestra de Adolescentes de la Ciudad de Bogotá* [Tesis de licenciatura, Universidad Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/151/YERALDINBARBOSAMORENO.pdf?sequence>
- Billieux, J., Gay, P., Rochat, L. & Van der Linden, M. (2010). The role of urgency and its underlying psychological mechanisms in problematic behaviours. *Elsevier*, 48(11), 1085-1096. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2010.07.008>
- Brockmyer, J. (2015). Playing violent video games and desensitization to violence. *Child and adolescent psychiatric clinics of North America*, 24(1), 65-77. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2014.08.001>
- Campos, L., Vílchez, W. & Leiva, F. (2019). Relación entre adicción a las redes sociales e impulsividad en escolares de instituciones educativas públicas de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 12(2), 17-24.

https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1212/1542

Cándido, A., Orduña, E., Perales, J., Verdejo, A. & Billieux, J. (2012). Validation of a short Spanish version of the UPPS-P impulsive behaviour scale. *Elsevier*, 14(3), 73-78. [https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(12\)70048-X](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(12)70048-X)

Carbonell, X., Caparrós T., Beranuy, M., Oberst, U. & Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/144643/196463>

Chambi, S. & Sucari, B. (2017). *Adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en preuniversitarios de la Institución Educativa Privada Claudio Galeno, Juliaca 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/664>

Chóliz, M., & 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>

Clemente, L., Guzmán, I. & Salas, E. (2018). Adicción a redes sociales e impulsividad en universitarios en Cusco. *Revista de Psicología*, 8(1), 15-37. <https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/119/117>

Dávila, C. & Pumarrumi, F. (2018). *Dependencia al teléfono móvil e Impulsividad en estudiantes de 12 a 16 años de una Institución Educativa Privada de Lima Este* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1301>

Echeburúa, E. & Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista adicciones*, 22(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>

Fernández, A., Fuertes, A., Fernández, N., & Orgaz, B. (2019, 19 de mayo). *Sciene Direct*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S01907409183105>

21

- Fernández, C. (2016). *Análisis de la industria de los videojuegos e interno de la empresa "RIOT GAMES"* [Tesis de licenciatura, Universidad de León]. https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/5541/44434086H_GADE_julio16.pdf
- Flores I, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fundación Española de Psiquiatría y Salud Mental. (2017). *Los trastornos del control de los impulsos y las psicopatías: Psiquiatría y ley*. FEPSM. [https://fepsm.org/files/publicaciones/Los trastornos del control de los impulsos y las psicopat%C3%ADas.pdf](https://fepsm.org/files/publicaciones/Los%20trastornos%20del%20control%20de%20los%20impulsos%20y%20las%20psicopat%C3%ADas.pdf)
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21242221/>
- Gutiérrez, J., Valladolid, G. & Fonseca, F. (2013). La Impulsividad: ¿Antesala de las adicciones comportamentales?. *Salud y drogas*, 13(2), 145-155. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83929573007.pdf>
- Herdoiza, P. & Chóliz, M. (2018). Impulsividad en la Adolescencia: Utilización de una Versión Breve del Cuestionario UPPS en una Muestra de Jóvenes Latinoamericanos y españoles. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 1(50),123-135.<https://www.aidep.org/sites/default/files/2019-01/RIDEP50-Art10.pdf>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México. McGrawHill. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales%20de%20consulta/Drogas%20de%20Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2018). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en*

Hogares. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3108832/Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20Informaci%C3%B3n%20y%20Comunicaci%C3%B3n%20en%20los%20Hogares%3A%20Julio%20%E2%80%93%20Agosto%20%E2%80%93%20Setiembre%202018.pdf>

Instituto Nacional de Salud Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. (2018). *Fomentar actividades recreativas en los niños evita adicción a los videojuegos*. <https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/003.html>

Jones, S., & Lynam, D. (2009). In the Eye of the impulsive Beholder: The interaction between impulsivity and perceived informal social control on offending. *Criminal Justice and behavior*, 36(3), 307-321. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0093854808328653>

King, D., & Delfabbro, P. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735814000658>

Ledo, A., De la Granada, J., García, M., & Gordo, R. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Revista Iberoamérica de psicología*, 117, 72-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>

Luque, L. (2009). *Uso abusivo y patológico de las tecnologías. Estudio descriptivo en jóvenes argentinos*. <https://psiquiatria.com/adicciones/uso-abusivo-y-patologico-de-las-tecnologias-estudio-descriptivo-en-jovenes-argentinos/>

Marco, C. & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. <https://www.scielo.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

Mobbs, O., Crepin, C., Thiéry, C., Golay, A. & Van der Linden, M. (2010). Obesity and the four facets of impulsivity. *Patient Education and Counseling*, 79(3), 372-377. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20399590/>

Moncada, J. & Chancón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas 30*

Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (21), 43-49.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Morales, F. (2007). *El efecto de la impulsividad sobre la agresividad y sus consecuencias en el rendimiento de los adolescentes* [Tesis de doctorado, Universitat Rovira I Virgili].
<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8962/1/Titol.pdf?sequenc>

Navas, J., Torres, A., Cándido, A. & Perales J. (2014) ¿'Nada' o 'un poco'? ¿'Mucho' o 'demasiado'? La impulsividad como marcador de gravedad en niveles problemático y no problemático de uso de alcohol e Internet. *Adicciones*, 26 (2), 159- 167. <http://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590008.pdf>

Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2019, 26 de mayo). *La OMS hace oficial la adicción a los videojuegos como trastorno mental*.
https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html

Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes* [Tesis de licenciatura, Universitat Jaume I].
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1

Ozten, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1) 227-232,
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Quispe, A., Calla, K., Yangali, J., Rodríguez, J., & Pumacayo, I. (2019). *Estadística no paramétrica aplicada a la investigación científica con software SPSS, MINITAB Y EXCEL. Enfoque práctico*. Eidec.
<https://www.editorialeidec.com/wpcontent/uploads/2020/01/Estad%C3%ADstica-no-param%C3%A9trica-aplicada.pdf>

Salas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura*, 28, 111-146.
https://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_28_1_adiccionespsicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf

Salas, E., & Escurra, M. (2014). Uso de redes sociales en estudiantes universitarios

- limeños. *Revista Peruana de Psicología y Trabajo Social*, 3(1),75-90. https://www.researchgate.net/publication/272681790_Uso_de_redes_sociales_entre_estudiantes_universitarios_limos
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://psycnet.apa.org/record/2018-19568-010>
- Salvo, L. & Castro, A. (2013). Confiabilidad y validez de la escala de impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes. *Revista Chilena Neuropsiquiatría*, 51(4), 245-254. <https://www.scielo.cl/pdf/rchnp/v51n4/art03.pdf>
- Sánchez, P., Giraldo, J. & Quiroz, M. (2013). Impulsividad: una visión desde la neurociencia del comportamiento y la psicología del desarrollo. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31(1), 241-251. <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v31n1/v31n1a19.pdf>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RA_QUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1),109-122. <https://www.redalyc.org/pdf/560/56012876009.pdf>
- Whiteside, S. & Lynam, D. (2001). The Five Factor Model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4),669-689. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0191886900000647>
- Whiteside, S. & Lynam, D. (2009). Understanding the role of impulsivity and externalizing psychopathology in alcohol abuse: Application of the UPPS Impulsive Behavior Scale. *Personality Disorders: Theory, Research, and Treatment*, 5(1), 69-79.

<https://www.researchgate.net/publication/281038877> Understanding the role of impulsivity and externalizing psychopathology in alcohol abuse Application of the UPPS Impulsive Behavior Scale

Whiteside, S., Lynam, D., Miller, J. & Reynolds, S. (2005). Validation of the UPPS impulsive behaviour scale: a four-factor model of impulsivity. *European Journal of Personality*, 19(7), 559-574.

<https://www.researchgate.net/publication/227644127> Validation of the UPPS impulsive behavior scale A four-factor model of impulsivity

Zegarra (2020) Functional and dysfunctional impulsivity: Personality and cognitive correlates. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(1), 95– 102.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/2308076/>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	MÉTODO
<p>¿Existe relación entre Dependencia a los videojuegos e Impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar si existe relación entre Dependencia a los videojuegos e Impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>(1) Determinar si existe relación entre Abstinencia e Impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021</p> <p>(2) Determinar si existe relación entre Abuso -Tolerancia e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021</p> <p>(3) Determinar si existe relación entre Problemas ocasionados por videojuegos y</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>H1: Existe relación entre Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021</p>	<p>VARIABLES a relacionar</p> <p>1. Adicción a los videojuegos: Variable de tipo cuantitativa, la cual será medida a través del <i>Test de Dependencia a los Videojuegos</i> de Chóliz y Marco (2011) constituida por los siguientes componentes: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control</p> <p>2. Impulsividad: Variable de tipo cuantitativa la cual será evaluada por medio del Escala de Conducta Impulsiva UPSS-P (Versión breve en español) de Cándido et al. (2012) constituida por las siguientes dimensiones: La</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>El tipo de investigación es básica.</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>El diseño de investigación es No Experimental de nivel descriptivo-correlacional.</p> <p>Población y muestra</p> <p>La población estará compuesta 1006 estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima.</p> <p>La muestra está compuesta por 279 estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima.</p>

	<p>la impulsividad en los estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021</p> <p>(4) Determinar si existe relación entre Dificultad de control e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021.</p>		<p>urgencia positiva, La urgencia negativa, La falta de perseverancia, La falta de premeditación y la búsqueda de sensaciones.</p>	
--	---	--	--	--

Anexo 2: Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	INDICADORES	ITEMS	MÉTODO
<p>Variable 1</p> <p>Dependencia a los videojuegos:</p> <p>Variable de tipo cuantitativa, la cual será medida a través del <i>Test de Dependencia a los Videojuegos</i> de Chóliz y Marco (2011) constituida por los siguientes componentes: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.</p>	ABSTINENCIA	<p>Herramientas</p> <p>Dependencia a los Videojuegos (TDV)</p> <p>Es un cuestionario que se utiliza una escala ordinal, califica cero (0) por responder totalmente en desacuerdo, uno (1) por un poco en desacuerdo, dos (2) por una respuesta neutral, tres (3) por un poco de acuerdo y cuatro (4) por totalmente de acuerdo. Inicialmente eran 55 ítems luego al pasar análisis psicométrico se redujeron a 25 ítems que componen finalmente la escala TDV. EL puntaje total que posee es elevada consistencia interna ($\alpha = 0.94$). La escala está compuesta por 4 dimensiones: Abstinencia, siendo los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25; Abuso y Tolerancia consta de los ítems 1, 5, 8, 9 y 12; Problemas ocasionados por los videojuegos conformado por los ítems</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>El tipo de la investigación es básica.</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>El diseño de investigación es No Experimental de nivel descriptivo-correlacional.</p> <p>Población y muestra</p> <p>La población estará compuesta 1006 estudiantes de segundo al quinto año de educación secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima.</p> <p>La muestra está compuesta por 279 estudiantes de segundo a quinto año de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima.</p>
	ABUSO Y TOLERANCIA		
	PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS		
	DIFICULTAD EN EL CONTROL		

		16, 17, 19 y 23, y Dificultad en el control siendo los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24.	
Variable 2 Impulsividad: Escala de Conducta Impulsiva UPSS-P (Versión breve en español) de Cándido et al. (2012) constituida por las siguientes dimensiones: la urgencia positiva, la urgencia negativa, la falta de perseverancia, la falta de premeditación y la búsqueda de sensaciones.	LA URGENCIA POSITIVA	Impulsiva UPSS-P Está compuesta por 20 ítems, medidos en escala Likert que varía entre 1 y 4, indicando frecuencias (1 “rotundamente de acuerdo”, 2 “algo de acuerdo”, 3 “algo en desacuerdo” y 4 “rotundamente en desacuerdo”). El cuestionario está compuesto por cinco factores de impulsividad cada uno consta de 5 dimensiones. La primera Urgencia positiva (UP), siendo los ítems 2, 10, 15 y 20; Urgencia negativa (UN), siendo 4, 7, 12 y 17; Falta de perseverancia siendo los ítems 5, 8, 11 y 16; Falta de premeditación siendo 1, 6, 13 y 19; y por último Búsqueda de sensaciones siendo los ítems 3, 9, 14 y 18.	
	LA URGENCIA NEGATIVA		
	LA FALTA DE PERSEVERANCIA		
	LA FALTA DE PREMEDITACIÓN		
	LA BÚSQUEDA DE SENSACIONES		

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos (cuestionario 1)

MODELO DE ENCUESTA DE LA VARIABLE 1: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Test de Dependencia a los Videojuegos

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

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

1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes 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 no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7.	Me irrita 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, cuando comencé					
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, 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					

Anexo 4. Instrumento de recolección de datos (cuestionario 2)

MODELO DE ENCUESTA DE LA VARIABLE 2: IMPULSIVIDAD

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** la alternativa que consideras válida de acuerdo al ítem en los siguientes casilleros:

Escala de Impulsividad B UPPS-P

Instrucciones: Las siguientes oraciones describen diferentes maneras de pensar y de actuar. Lea con atención cada oración y piense si lo que dice se parece o no a usted. Para cada afirmación, marca con un círculo el número que corresponde a su respuesta para indicar cuánto le describe la frase. Las opciones de respuesta son:

1 = Muy poco parecido a mí; 2 = Poco parecido a mí; 3 = Parecido a mí; 4 = Muy parecido a mí

		Muy poco parecido a mí	Poco parecido a mí	Parecido a mí	Muy parecido a mí
1	Si me siento mal y me dan ganas de hacer algo, lo hago por más que sea algo malo.				
2	Me gusta terminar las cosas que empiezo.				
3	Me gusta pensar las cosas antes de hacerlas.				
4	Cuando estoy de muy buen humor, hago cosas que podrían meterme en problemas.				
5	Cuando estoy muy, muy contento/a, hago cosas sin pensar.				
6	Me gustaría saltar en paracaídas.				
7	Trato de hacer las cosas de manera cuidadosa.				
8	Cuando estoy molesto/a, muchas veces hago cosas sin pensar.				
9	Me gustan las cosas nuevas y emocionantes, por más que den un poco de miedo.				
10	Hago las cosas a tiempo.				

11	Cuando me siento rechazado/a, muchas veces digo cosas de las que luego me arrepiento.				
12	Cuando estoy muy contento/a me descontrolo. 1 2 3 4				
13	Me gustaría aprender a volar un avión				
14	Siempre hago mis tareas (de la casa y del colegio).				
15	Soy muy cuidadoso/a.				
16	Casi siempre termino los proyectos que empiezo.				
17	Muchas veces, cuando estoy molesto/a, actuó sin pensar, lo que empeora las cosas				
18	Me gustaría bajar esquiando muy rápido por una montaña.				
19	Antes de hacer algo pienso lo bueno y lo malo de esa cosa.				
20	Cuando estoy muy contento/a, me dejo llevar y hago lo que se me ocurra.				

Nota. Todos los ítems se invierten para puntuar. Es decir, se debe recodificar el 1 a 4 (cuatro); el 2 a 3; el 3 a 2 y el 4 a 1. Para obtener las puntuaciones de cada subescala se deben de sumar los siguientes ítems:

Urgencia Negativa: ítems 1;8;11;17;

[falta de] Perseverancia: ítems 2;10;14;16;

[falta de] Premeditación: ítems 3;7;15;19;

Búsqueda de Sensaciones: ítems 6;9;13;18;

Urgencia positiva: ítems 4;5;12;2

Anexo 5: Autorización de uso del instrumento

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

AUTORIZACIÓN - TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV) Recibidos x



mercedes davila hurtado

mié, 3 nov 17:03



Buenas tardes Estimado Dr. Edwin Salas Blas Mi nombre es Mercedes Dávila Hurtado, estudiante de psicología de la Universidad César Vallejo - Ate del X CICLO. El



Edwin Salas

mié, 3 nov 20:47



para 100049752@cientifica.edu.pe, ROLANDO, Yeselin, evelinrodenasvera@gmail.com, javiercarlos842@gmail, javiercarlos842@gmail.com, mí

Estimados jóvenes

Me disculpan por enviarles este correo en grupo y a algunos tardíamente. La prueba TDV es un instrumento creado por los Drs. Mariano Chóliz y Clara Marco, de la Universidad de Valencia. Lo que publicamos en Universitas fue una validación con jóvenes peruanos. Sin embargo el Dr. Mariano Chóliz me ha pedido que autorice a quienes me piden hacer uso de la prueba y en ese contexto les doy el consentimiento para utilizarlo en sus respectivos estudios.

Cordialmente

Edwin Salas-Blas

Investigador de la Universidad de San Martín de Porres (Perú)

Investigador CONCYTEC: [Perfil](#)

Researchgate: https://www.researchgate.net/profile/Edwin_Salas2

ORCID: orcid.org/0000-0002-0625-0313

SCOPUS-ID: 57191970571: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorid=57191970571>

Scholar Google: <https://scholar.google.es/citations?user=RopGRugAAAAJ&hl=es>

Autores-Redalyc: <http://www.redalyc.org/BusquedaAutorPorNombre.oa?q=%22+Edwin++Salas-Blas%22>

LinkedIn: <https://pe.linkedin.com/in/edwin-salas-blas-1bb63755>

Anexo 6: Autorización de uso del instrumento

TEST DE IMPULSIVIDAD (BUPPS-P NA)

The screenshot shows a Gmail interface with a search bar at the top containing "Buscar en todas las conversaciones". The left sidebar lists folders: Correo, Recibidos (2.628), Destacados, Pospuestos, Importantes, Enviados, Borradores (21), Categorías (parafraseo, TESIS KENIA, Más), Chatear (+), Espacios (+), and Reunión (+). The main content area displays an email titled "Autorización." from Florencia Caneto (canetoflorencia@gmail.com) received 4:27 (hace 2 horas). The email body reads: "A solicitud de mi despacho. Por medio de la presente y de conformidad con la Ley Federal del Derecho de Autor, autorizo a las estudiantes de nacionalidad peruana, Fiorella Victoria Aguilar Laura y la Srta. Mercedes Erika Dávila Hurtado, pertenecientes de la Universidad César Vallejo para que realice el uso del instrumento revalidado por mi persona y equipo de investigación a cargo en la Validación de la versión breve en español de la escala UPPS-Pde impulsividad para niños y adolescentes (BUPPS-P NA), por lo tanto doy la autorización para que se aplique en la investigación titulada "Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021". Saludos." Below the email text are buttons for "Responder" and "Reenviar".

Anexo 7: Formulario Google del Test de Dependencia a los Videojuegos

← → ↻ docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeK2eQ18S1xdQkZCh8KbwkXBGaWRUff96bvFMjhhJ0ZnDRV-g/viewform

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

En desacuerdo	0
Algo en desacuerdo	1
Ni en desacuerdo ni en acuerdo	2
Algo de acuerdo	3
En acuerdo	4

Me siento inestable emocionalmente, desde tengo más horas de video juegos.

0 En desacuerdo

1 Algo en desacuerdo

2 Ni en desacuerdo ni en acuerdo

3 Algo de acuerdo

4 En acuerdo

Me cuesta conciliar el sueño por motivo de los video juegos.

0 En desacuerdo

1 Algo en desacuerdo



URL: <https://forms.gle/G8o1nGAGRo9gZGsV9>

Anexo 8: Formulario Google de la Escala de Impulsividad B UPPS-P

← → ↻ docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScar7sFOgS3SQDfYWydxv7g5LBJ24UDDFhdOKq1sZu5S9jcsA/viewform

Test de ENCUESTA DE LA IMPULSIVIDAD

Marque con una X la alternativa que consideras válida de acuerdo al ítem en los siguientes casilleros

 rgutierrezbr@ucvvirtual.edu.pe (no compartidos) 
[Cambiar de cuenta](#)

Si me siento mal y me dan ganas de hacer algo, lo realizo por más que sea malo.

1 Muy poco parecido a mí

2 Poco Parecido a mí

3 Parecido a mí

4 Muy parecido a mí

Cuando me siento molesto suelo hacer las cosas sin pensar

1 Muy poco parecido a mí

2 Poco Parecido a mí

3 Parecido a mí

4 Muy parecido a mí

URL: <https://forms.gle/8f7CEeX6vPkZq1Tb6>

Anexo 9: Carta de autorización



CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN

Habiendo recibido la Institución Educativa “Manuel González Prada” ubicado en Huaycán - Ate la solicitud presentada por la Srta. Fiorella Victoria Aguilar Laura identificada con DNI 76408526 y la Srta. Mercedes Dávila identificado con DNI :76408525, quienes pidieron que se les brinde las facilidades y se les autorice llevar a cabo el recojo de datos para desarrollar la investigación de pregrado en la carrera de Psicología, titulada **“Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021”**, se ha visto por conveniente .

Autorizar

A la Srta. Fiorella Victoria Aguilar Laura y la Srta. Mercedes Dávila la aplicación de las encuestas y el desarrollo del estudio del estudio respectivo; con el compromiso de que la información obtenida sea compartida con la Institución Educativa y se respeten las consideraciones y principios éticos en la investigación

Lima, 18 de Noviembre de 2021



Mg. JAIME PEÑALOZA CHUCO
DIRECTOR DE LA IE N° MANUEL GONZÁLEZ PRADA

Anexo 10: Carta de autorización



CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN

Habiendo recibido la Institución Educativa "Simón Bolívar" ubicado en Santa Eulalia - Huarochiri la solicitud presentada por la Srta. Fiorella Victoria Aguilar Laura identificada con DNI 76408526 y la Srta. Mercedes Erika Dávila Hurtado identificado con DNI:70878286, quienes pidieron que se les brinde las facilidades y se les autorice llevar a cabo el recojo de datos para desarrollar la investigación de pregrado en la carrera de Psicología, titulada "Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2021" se ha visto por conveniente .

Autorizar

A la Srta. Fiorella Victoria Aguilar Laura y la Srta. Mercedes Erika Dávila Hurtado la aplicación de las encuestas y el desarrollo del estudio del estudio respectivo; con el compromiso de que la información obtenida sea compartida con la Institución Educativa y se respeten las consideraciones y principios éticos en la investigación.


Rosa Lidia Rosayre
DIRECTORA

Lima, 15 de noviembre de 2021

Anexo 11: Certificado de validez de contenido del cuestionario



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg. CRUZ VILCHEZ RUBI AZUCENA

DNI 44636866

Rubi Azucena Cruz Vilchez
Psicóloga
C.Ps. P. 22126

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	PSICOLOGIA EDUCATIVA	2019 - 2021
02	UNIVERSIDAD RICARDO PALMA	PSICOLOGIA ORGANIZACIONAL	2016 - 2018

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UCV	DOCENTE	LIMA	2018 - 2022	DOCENCIA
02	CICSA PERU	ANALISTA RRHH	LIMA	2017- 2018	RECLUTAMIENTO Y SELECCIÓN DE PERSONAL
03	CDA LINDLEY	ANALISTA GTH	LIMA	2015 - 2017	GESTION DEL TALENTO HUMANO

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

07 de abril de 2022

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador: SOLANO MELO CRISTIAN

DNI: 40289653

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	UNMSM	Magister en psicología clínica	2009-2010
02	UNFV	Terapia cognitivo conductual	2015-2016

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	UNMSM	Docente	Lima	2018-2022	Docente universitario
02	UCV	Docente	Lima	2018-2022	Docente universitario
03	MINJUS	Director	Lima	2019-2021	Director de CJDR-Lima

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³ **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

07 de abril de 2022

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO

Observaciones: Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Noel Bravo Gina Paola

DNI: 40435400

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad de San Martín de Porres	Psicóloga Organizacional	1998 2003
02	Universidad Cesar Vallejo	Maestría en Educación	2020

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Viva G & M	Psicóloga capacitadora	Av paseo de la república Surquillo	2014 actualidad	Elaboración de programas de intervención, talleres y capacitación.
02	ATP	Psicóloga	Av Javier Prado San Isidro	2008 2014	Evaluación y selección de personal
03					

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



07 de abril de 2022

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: BINDA CASAS, CECILIA

DNI: 07617069

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad César Vallejo	Licenciada en Psicología	2005 - 2010
02	Universidad de San Martín de <u>Porres</u>	Egresada de la Maestría en Psicología de las Organizaciones	2013 - 2015

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Reclutamiento y Selección de Personal	Coordinadora	Consultora de Gestión del Talento	2011 - 2015	Depuración curricular, filtros, evaluación y selección del mejor talento
02	Analista de Reclutamiento y Selección	Analista	Banco de la Nación	2015 - 2016	Comunicación interna, dinámicas grupales, evaluación y selección del mejor talento
03	Reclutamiento, Selección, análisis de perfiles	Jefa	<u>Fortis Laborum</u>	2016 - Actualidad	Comunicación con el cliente, reclutamiento, selección, evaluación e <u>informes psicolaborales.</u>

07 de abril de 2022



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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO

Observaciones: Especificar mas los ítems de acuerdo a las dimensiones. Felicitaciones, es un optimo y adecuado cuestionario.

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Tapia Amaya, Pedro Enrique**

DNI: 10729870

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

	Institución	Especialidad	Periodo formativo
01	Universidad Ricardo Palma de Perú	Maestría	2015 - 2016
02	Universidad <u>Norbert Wiener</u>	Diplomado en Neuropsicología Clínica	2012

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

	Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
01	Colegio de Psicólogos del Perú	Tercer Vocal	Jesús María	2018 - 2021	Fiscalización en gestión pública en la orden profesional de psicología.
02	Universidad Autónoma del Perú	Docente	Villa El Salvador	2015 hasta la actualidad	Docente de las asignaturas de Análisis Experimental de la Conducta, Psicología de la Personalidad, Psicología Clínica, Psicología de la Salud, Psicología de la Motivación y Emoción y Psicoterapia Cognitiva Conductual
03	Universidad César Vallejo	Docente	Ate - Callao	2015 – hasta la actualidad	Docente de las asignaturas de Bases Biológicas del Comportamiento, Psicofisiología, Neuropsicología y Psicología de la Familia Peruana.


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

07 de abril del 2022


Lic. Pedro E. Tapia Amaya
 Psicólogo
 C.Psic.P N° 11778

Anexo 12: Resultados de frecuencias sobre la dependencia a los videos

Frecuencias sobre la dependencia a los videos (n=350)

	Bajo		Medio		Alto	
	f	%	f	%	f	%
Variable 1: Dependencia a los videojuegos	62	17,7%	137	39,1%	151	43,1%
Dimensión 1: Abstinencia	55	15,7%	172	49,1%	123	35,1%
Dimensión 2: Abuso y tolerancia	65	18,6%	223	63,7%	62	17,7%
Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	50	14,3%	121	34,6%	179	51,1%
Dimensión 4: Dificultad en el control	110	31,4%	193	55,1%	47	13,4%

De acuerdo con la tabla, se muestra que en relación con la variable 1, el 43,1% de los estudiantes tuvo nivel alto de dependencia a los videojuegos; seguido por el 39,1% que tuvo nivel medio de dependencia. Por otro lado, sobre la dimensión 1, el 49,1% de los estudiantes tuvo nivel medio de dificultad para abstenerse de los videojuegos; seguido por el 35,1% que tuvo nivel alto. A su vez, en relación con la dimensión 2, el 63,7% presentó nivel medio de abuso y tolerancia sobre los videojuegos; seguido por el 18,6% que presentó nivel bajo. Por su parte, sobre la dimensión 3, el 51,1% de los estudiantes tuvo nivel alto de problemas ocasionados por los videojuegos; seguido por el 34,6% que tuvo nivel medio. Finalmente, en cuanto a la dimensión 4, se observa que el 55,1% de los estudiantes tuvo nivel medio de dificultad en el control; seguido por el 31,4% que tuvo nivel bajo de dificultad en el control.

Anexo 13: Resultados de frecuencias sobre la impulsividad

Frecuencias sobre la impulsividad (n=350)

	Bajo		Medio		Alto	
	f	%	f	%	f	%
Variable 2: Impulsividad	71	20,3%	147	42,0%	132	37,7%
Dimensión 1: Urgencia negativa	58	16,6%	204	58,3%	88	25,1%
Dimensión 2: Urgencia positiva	68	19,4%	208	59,4%	74	21,1%
Dimensión 3: Falta de perseverancia	15	4,3%	215	61,4%	120	34,3%
Dimensión 4: Falta de premeditación	136	38,9%	122	34,9%	92	26,3%
Dimensión 5: Búsqueda de sensaciones	180	51,4%	138	39,4%	32	9,1%

Según la tabla, se evidencia que sobre la variable 2, el 42,0% de los estudiantes presentó nivel medio de impulsividad; seguido por el 37,7% que tuvo nivel alto de impulsividad. Por su parte, en lo referente a la dimensión 1, se muestra que el 58,3% tuvo nivel medio de urgencia negativa; seguido por el 25,1% que tuvo nivel alto. Por otro lado, sobre la dimensión, 2 observa que el 59,4% tuvo nivel medio de urgencia positiva; seguido por el 21,1% que tuvo nivel alto. A su vez, en lo concerniente a la dimensión 3, el 61,4% tuvo nivel medio de falta de perseverancia; seguido por el 34,3% tuvo nivel alto. Por otro lado, en lo concerniente a la dimensión 4, el 38,9% tuvo nivel bajo de falta de premeditación; seguido por el 34,9% que tuvo nivel medio. Finalmente, acerca de la dimensión 5, el 51,4% de los estudiantes tuvo nivel bajo de búsqueda de sensaciones; seguido por el 39,4% que tuvo nivel medio de búsqueda de sensaciones.

Anexo 14: Prueba de normalidad

Prueba de normalidad (n=350)

	Z	p
Variable 1: Dependencia a los videojuegos	,125	<0,01
Dimensión 1: Abstinencia	,121	<0,01
Dimensión 2: Abuso y tolerancia	,113	<0,01
Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	,156	<0,01
Dimensión 4: Dificultad en el control	,135	<0,01
Variable 2: Impulsividad	,072	<0,01

Nota. Z = Valor calculado de Kolmogorov-Smirnov con corrección de significación de Lilliefors; p = Valor de probabilidad

Se aprecia en la tabla, que ambas variables y las dimensiones de Dependencia a los videojuegos presentan valores que no tienen distribución normal ($p < ,05$). Por lo cual es propicio utilizar la estadística no paramétrica, en específico la prueba de Spearman para realizar el análisis correlacional.

Anexo 15: Resultados de la prueba de confiabilidad

Coeficiente Alfa sobre la confiabilidad del instrumento sobre impulsividad

	Cantidad de ítems	Alfa
Dimensión 1: Urgencia negativa	4	,792
Dimensión 2: Urgencia positiva	4	,756
Dimensión 3: Falta de perseverancia	4	,754
Dimensión 4: Falta de premeditación	4	,724
Dimensión 5: Búsqueda de sensaciones	4	,862
Variable 2: Impulsividad	20	,764

En la tabla, se aprecian valores de Alfa de cada dimensión entre 0,724 hasta 0,862. De manera que las dimensiones de Impulsividad, de acuerdo a George y Mallery (2003), presentan aceptables confiabilidades. A su vez, la variable Impulsividad presentó un Alfa de ,764. De manera que la variable en su conjunto posee aceptable confiabilidad.

Anexo 16: Resultados de la validez del instrumento

V de Aiken sobre la validez del instrumento sobre impulsividad

Ítem	CLARIDAD							V de Aike	PERTINENCIA							V de Aike	RELEVANCIA							V de Aike
	Jueces					S	Jueces					S	Jueces					S						
	J 1	J 2	J 3	J 4	J 5		J 1		J 2	J 3	J 4		J 5	J 1	J 2		J 3		J 4	J 5				
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1			

Se observa en la tabla, que hubo valores de V de Aiken superiores a 0,8 con relación a cada cualidad analizada de cada pregunta evaluada por los 5 jueces expertos en el tema. Por lo cual el instrumento posee evidencias de validez de contenido (Robles, 2018).

Anexo 17: Percentiles de acuerdo con la encuesta piloto

Niveles y percentiles de la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones

Nivel	Variable 1	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3	Dimensión 3
Bajo	<43	<17	<8	<5	<12
Medio	43 59	17 25	08 13	05 09	12 16
Alto	59<	25<	13<	9<	16<

Niveles y percentiles de la dificultad en el control y sus dimensiones

Nivel	Variable 2	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3	Dimensión 3	Dimensión 3
Bajo	<51	<9	<10	<8	<11	<12
Medio	51 59	09 12	10 13	08 12	11 13	12 14
Alto	59<	12<	13<	12<	13<	14<



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GARCIA GARCIA EDDY EUGENIO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima,2022", cuyos autores son DAVILA HURTADO MERCEDES ERIKA, AGUILAR LAURA FIORELLA VICTORIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, 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 Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GARCIA GARCIA EDDY EUGENIO DNI: 07840149 ORCID: 0000-0003-3267-6980	Firmado electrónicamente por: EGARCIAGA el 18- 08-2022 18:16:12

Código documento Trilce: TRI - 0365919