



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y  
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

**Videojuegos y la salud mental en estudiantes de educación  
secundaria.**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD  
EMPRENDEDORA**

**AUTORA:**

Mendo Cieza, Liliana Concepcion (orcid.org/0009-0003-0224-9379)

**ASESORA:**

Dra. Herrera Alvarez, Angela Maria (orcid.org/0000-0002-6399-3850)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO - PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

El regalo más grande que Dios me entrega es mi amado hijo, quien me entiende y acompaña, es la fuente de inspiración y por él fuerzas para seguir adelante.

## **AGRADECIMIENTO**

A las personas que impulsaron este nuevo reto y dieron su tiempo para guiarme en este nuevo peldaño de mi formación profesional.

Agradezco también a todos los participantes de este estudio, quienes generosamente dedicaron su tiempo, haciendo posible la recopilación de datos necesaria para este proyecto.

Agradezco al Directivo de la Institución Educativa quien permitió dicho proceder brindando un entorno académico adecuado para llevar a cabo la investigación.

Así mismo, a mi familia y amigos por su apoyo y motivación durante este camino.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y  
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, HERRERA ALVAREZ ANGELA MARIA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico titulado: "Videojuegos y la salud mental en estudiantes de educación secundaria", cuyo autor es MENDO CIEZA LILIANA CONCEPCION, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10%, 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 el Trabajo Académico 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.

TRUJILLO, 10 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
HERRERA ALVAREZ ANGELA MARIA DNI: 42130286 ORCID: 0000-0002-6399-3850	Firmado electrónicamente por: AHERRERAA el 17- 07-2024 17:29:22

Código documento Trilce: TRI - 0809221



# DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

## **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, MENDO CIEZA LILIANA CONCEPCION estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Videojuegos y la salud mental en estudiantes de educación secundaria", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
LILIANA CONCEPCION MENDO CIEZA DNI: 42497745 ORCID: 0009-0003-0224-9379	Firmado electrónicamente por: LCMENDO el 10-07-2024 21:34:34

Código documento Trilce: TRI - 0809219

# ÍNDICE

Pág.

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR .....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR .....	v
ÍNDICE .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. MÉTODO.....	10
3.1. Tipo y diseño de investigación. ....	10
3.2. Variables .....	10
3.3. Población, muestra y muestreo .....	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:.....	11
3.5. Procedimiento .....	11
3.6. Método de análisis de datos.....	12
3.7. Aspectos éticos.....	12
IV. RESULTADOS .....	14
V. DISCUSIÓN.....	20
VI. CONCLUSIONES.....	22
VII. RECOMENDACIONES .....	23
REFERENCIAS .....	24
ANEXOS.....	31

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. <b>Prueba de normalidad</b>	<b>14</b>
Tabla 2. <b>Correlación de Spearman de la variable 1 Videojuegos y la variable 2 Salud mental de los estudiantes de cuarto grado de secundaria.</b>	<b>15</b>
Tabla 3. <b>Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Abstinencia y salud mental de los estudiantes.</b>	<b>16</b>
<i>Tabla 4.</i> <b>Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Abuso y Tolerancia y salud mental de los estudiantes.</b>	<b>17</b>
Tabla 5. <b>Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Problemas causados por los videojuegos y salud mental de los estudiantes.</b>	<b>18</b>
Tabla 6. <b>Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Dificultad en el control y salud mental de los estudiantes.</b>	<b>19</b>

## **RESUMEN**

Este estudio pretendía establecer una conexión entre el uso de videojuegos por parte de los estudiantes de secundaria y la salud mental. Se planteó un diseño correlacional y la muestra estaba formada por 80 estudiantes de educación secundaria del cuarto grado. Las herramientas que se emplearon fueron la Escala de Salud Mental Positiva, un cuestionario diseñado por Lluch, y el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), que fue propuesto por Chóliz y Marco. Los resultados muestran una fuerte correlación entre la salud mental de los estudiantes de secundaria y los videojuegos, siendo el coeficiente de correlación = 0,551 y el nivel de significancia = ,0. También cabe resaltar que existe relación significativa entre las dimensiones abstinencia y salud mental, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, así como también la dimensión dificultad en el control y la salud mental.

**Palabras clave:** videojuegos, salud mental, estudiantes.

## **ABSTRACT**

This study aimed to establish a connection between the use of video games by high school students and mental health. A correlational design was used and the sample consisted of 80 fourth grade high school students. The tools used were the Positive Mental Health Scale, a questionnaire designed by Lluch, and the Video Game Dependence Test (TDV), which was proposed by Chóliz and Marco. The results show a strong correlation between the mental health of high school students and video games, with the correlation coefficient = 0.551 and the significance level = ,0. It should also be noted that there is a significant relationship between the dimensions abstinence and mental health, abuse and tolerance, problems caused by video games, as well as the dimension difficulty in control and mental health.

**Key words:** video games, mental health, students

## I. INTRODUCCIÓN

La internet como herramienta tecnológica a nivel mundial se ha convertido en prioridad en la sociedad aliviando las labores; sin embargo, el uso se ha intensificado por los jóvenes y adolescentes; recayendo en el uso excesivo de videojuegos, acarreando una posible adicción y dependencia (Morales. 2020).

En este contexto es importante determinar de qué forma esta dependencia cala en los estudiantes y su desarrollo; ya que se viene identificando una diversidad de nuevas conductas o comportamientos relacionados a uso de los videojuegos (Morales. 2020).

El objetivo principal de un proyecto en España por Chacón et al. (2018) era determinar cómo se relacionan el uso problemático de videojuegos y el autoconcepto. El investigador señala que existe una fuerte correlación entre ambos factores y que jugar a videojuegos de forma problemática aumenta la probabilidad de desarrollar un mal concepto de uno mismo.

Para conocer la conexión entre la problemática de la virtualidad en la que están los universitarios y el bienestar psicológico, Huaranga y Yactayo (2019) realizaron una investigación en la capital del Perú. Dicho estudio llega a la conclusión de que los estudiantes presentan cambios psíquicos cuanto más descontroladamente utilizan las redes sociales.

Para conocer la correlación entre el uso de videojuegos por parte de los alumnos y sus habilidades sociales, Pillaca (2020) diseñó un proyecto de investigación en la ciudad de Lima. El estudio concluye que cuantos más videojuegos utilizan los alumnos de un centro educativo, peores son sus habilidades sociales. Los resultados mostraron una asociación de relación significativa la inmersión en los videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en la muestra de estudio.

En Arequipa, Arana y Butrón (2016) investigaron la conexión del temperamento de los estudiantes de ingeniería y la adicción a los videojuegos. Según el investigador, el temperamento con el uso de videojuegos están relacionadas.

Para determinar si hay conexión entre la adicción de jóvenes a las redes sociales con los niveles de bienestar psicológico (Valerio. et al, 2018) desarrollaron una investigación, no experimental y tuvo un alto grado de correlación.

Los instrumentos que Valerio y Serna emplearon fueron un Cuestionario de Intensidad de Uso de Redes Sociales y la E B P (Escala de bienestar psicológico).

Las discusiones mostraron una asociación poco significativa entre la cantidad de tiempo dedicado al uso de la tecnología digital de entretenimiento (redes sociales) y el bienestar psicológico. Según el resumen del investigador, los estudiantes universitarios con altos niveles de bienestar psicológico tienden a utilizar menos las redes sociales, y aquellos con adicción a las redes sociales tienden a tener niveles más bajos de bienestar psicológico tanto subjetivo como material.

Según Fernández (2013), relaciona la adicción a alguna sustancia nociva con las conductas y hábitos que se desprenden del elevado apego a la tecnología virtual. Así mismo afirma que los más vulnerables son las poblaciones de adolescentes.

El apego a video juegos se debe a que son atractivos por gran creatividad y presentación original, también debido a la presencia de personajes llamativos y/o legendarios, que gustan mucho a los estudiantes (Ledo.et al. 2015).

En opinión pública la mayoría acepta que usar de manera excesiva las portátiles es muy incidente para la salud social de las personas y estado mental de alumnos y alumnas, además de la dependencia trae diversas consecuencias,

entre ellas: se puede apreciar una atracción al contenido o potente, a la vez se puede convertir en pasivo o divertido, o quizá presente - ausente; pero al final puede ser muchas de las veces peligroso si no se tiene control; situación que conlleva a seguir investigando para determinar las diferentes incidencias en la conducta mental de los alumnos de nivel secundaria (Ledo.et al. 2015).

En concreto, se investiga en torno a los videojuegos debido a la relación directa con la salud mental de los estudiantes, la convivencia familiar, repercute en la educación de los estudiantes y en la distribución de su tiempo (Rodríguez. 2016).

Los videojuegos actualmente implican un patrón persistente y recurrente de juego que trae situaciones significativas en la sociedad, por ello es importante conocer alternativas positivas que estos generan para direccionarlas a ser de mayor provecho a su día a día (Carbonell, 2020).

Vinculado a ello, la salud mental del estudiante significa para la sociedad, una elevada satisfacción en sus vidas, tal vez un crecimiento personal y en ocasiones la realización, por ello la investigación tiene el propósito de encontrar alternativas que ayuden a los jugadores a seleccionar videojuegos que permitan impulsar cada potencial de los individuos y encaminar su prosperidad competente (Rangel y Alonso, 2010).

De lo anterior se redacta la pregunta que nos guiará ¿Cómo se relaciona los videojuegos con la salud mental en alumnos de nivel secundaria? Con el objetivo de buscar relacionar los videojuegos y la salud mental de alumnos de nivel secundaria. Así mismo, las preguntas específicas están en función a las dimensiones de cada variable, ¿Qué relación hay entre el nivel de abstinencia a los video juegos y la salud mental de los alumnos?, ¿Cómo el abuso y tolerancia de los videojuegos se relaciona con la salud mental?, ¿Cuál es la relación de los problemas ocasionados por los videojuegos con la salud mental? y ¿Cómo la dificultad en el control hacia los videos juegos se relaciona con la salud mental de los estudiantes?

Así mismo en cuanto a objetivos específicos tenemos: Analizar la relación la salud mental y la abstinencia a los videojuegos; Analizar la relación del abuso y tolerancia con la salud mental; analizar la relación de los problemas ocasionados por los videojuegos con la salud mental; analizar la relación de la dificultad en el control hacia los videojuegos y la salud mental.

En este sentido, la hipótesis es: Existe una conexión entre la salud mental de los alumnos de cuarto de secundaria y los videojuegos en un colegio público. Hay dos posibles resultados de este estudio: o no hay correlación entre los videojuegos y la salud mental o sí la hay y existe una correlación entre ambos.

La justificación de estudio a nivel teórico, es que los resultados, servirán para conocer los factores que intervienen en la inmersión de los estudiantes de secundaria en los juegos en línea y la relación con su salud mental; un estudio desde un punto globalizado hasta nuestra institución de aplicación. Relacionar los diversos videojuegos con la influencia en los estudiantes y su desarrollo mental positivo o negativo.

A nivel metodológico, a partir de los resultados, se implementarán alternativas de manejo de estos medios de entretenimiento encaminándolos al aprovechamiento oportuno de sus capacidades para plantear mejoras en su vida, en la IE o en la sociedad.

A nivel práctico, la información de esta investigación servirá para bien de los estudiantes, en la medida que aprenderán a elegir un videojuego y lo relacionarán con una buena práctica para su vida estudiantil, así como despertar el interés en números o investigaciones exploratorias y/o de descubrimiento de su entorno para darse calidad de vida.

## II. MARCO TEÓRICO

Es una aplicación cuyo fin es la interacción y entretenimiento que posibilita la simulación de vivencias por medio de la pantalla, creando diversas realidades según el punto de vista del usuario (Etxeberría, 2000).

Según Estallo (2006) dice que son juegos electrónicos a través de una ventana digital que permiten al usuario concebir gráficos para entretenerse con una o más personas.

Los videojuegos son herramientas electrónicas que permite la interacción de dos o más personas, con un sólo fin: entretenerse y divertirse por un determinado de tiempo haciendo mediante máquinas recreativas (Farray et al., 2002).

Fernández (2013) coincide que es un aplicativo (software) formando una red de interacción en donde se conectan varias personas especialmente los adolescentes a quienes les llama jugadores a través de celulares, PC, laptops y/o cualquier aparato electrónico y así obtener diversión o pasatiempo.

El uso de las nuevas tecnologías (TIC) ha alterado fundamentalmente la vida de las personas y ha influido en nuevos tipos de socialización desde que los avances científicos han hecho posible que la gente utilice la web (Lam-Figueroa et al., 2011).

Debido a que posibilita el empleo y ofrece acceso instantáneo a la información, conectividad y otros beneficios, Internet se ha convertido en un instrumento indispensable en la vida de las personas (Vicente-Escudero et al., 2019). Además, hizo posible el aprendizaje a distancia durante épocas de aislamiento social, ofreciendo a los adolescentes opciones digitales para terminar su educación.

Aunque tener acceso a internet tiene muchos beneficios, se ha informado de que algunos adolescentes lo utilizan en exceso, lo que puede dar lugar a

problemas psicológicos asociados a la salud mental (Rojas-Jara et al., 2018). Además, estas plataformas pueden aumentar los riesgos a los que se exponen los adolescentes, como la información falsa, el ciberacoso u otros contenidos inadecuados (De La Cruz, 2022).

Según Torres (2021), indica que la inmersión en los juegos en red es generada por la ilusión de una presencia espacial, aunque investigaciones muestran que también sucede con la literatura, la televisión y el cine.

Lee (2004) nos habla de inmersión refiriéndose a este como una experiencia virtual que se asume como real sea somático o no.

Entonces podemos caracterizar a la inmersión que surge primero con la idealización de un ambiente imaginario visual y espacial involucrando del nivel cognitivo y capacidad de dominio; luego de esta primera escala en el juego se forma la localización o ubicación en el mundo espacial y la continuidad de eventos en dicho evento virtual (Torres. et al. 2021).

Es importante enfatizar que estos momentos están asociados a factores del usuario y del medio.

El apego a los juegos en línea, igual que cualquier otra actividad, es toda emoción que percibe el jugador, mostrando deseos por seguir el juego a pesar de que la partida ya ha finalizado (Lemmens et al., 2009).

Funk (1992) especifica que la dependencia es la incapacidad para dejar los videos juegos, en donde su vida se torna en una rutina girando en torno al mundo de simulación produciéndose un círculo vicioso, generando consigo cambios físicos y psicológicos. Podemos decir también que dependencia es todo patrón o hábito que el participante asume como lo más importante a los juegos en línea ante las demás actitudes que se asume deberían ser de prioridad para él y lo que comenzó de forma pasajera se ha convertido en un apego profundo (Fromme, 2003).

Esta priorización de manera recurrente, crónica y progresiva, va generando alteraciones en la salud física y emocional afectando muchos ámbitos de la vida (Cuesta, 2006).

Fernández (2001) nos da entender que es una enfermedad caracterizada por una pretensión enérgica de conectarse constantemente a los videos de pantalla para jugar, aun sabiendo todas las consecuencias que interviene para bien o para mal en su vida emocional y mental.

Además, el uso excesivo o la adicción a los juegos digitales son toda conducta compulsiva para saciar necesidades, debido a ello y a pesar de las secuelas que se pueden acarrear en las conductas de los participantes los estudiantes busca de alguna manera estar inmersos e involucrarse de esta situación (Farray et al., 2002).

En 2018, la Organización Mundial de la Salud declara al Gaming Disorder, refiriéndose como una alteración que tiene la característica de una secuencia de actitudes de juego reiterativo ("juego en internet" o "videojuego"), manifestado por: Escasa determinación para controlar tiempo de juego; Darle demasiado interés al entretenimiento sobre otras actividades de la vida y responsabilidades diarias; El juego continuo a pesar de las posibles consecuencias negativas.

Hace unas 40 décadas la adicción era considerada como el uso excesivo de sustancias alucinógenas o tóxicas entre ellas hablamos del alcohol y el tabaco, sin embargo en los últimos 20 años, las diversas investigaciones nos presentan la posibilidad de desarrollar adicción a ciertos comportamiento (conducta), bajo la evidencia de conductas asociadas al juego (ejemplo: apostar) que activa al sistema de recompensas en el cerebro de manera parecida a las consecuencias de las sustancias alucinógenas; todo esto se puede apreciar hoy con ayuda de técnicas de neuro imagen (Zastrow. 2017).

Considerando lo anterior decimos que la adicción estaría ligada al cerebro especialmente al sistema de recompensas, de modo que el uso constante de videojuegos libera un neurotransmisor llamado dopamina, que incide en algunas

áreas del cerebro, conllevando a un estado de ansiedad y necesidad o estado de craving (Valido. 2019).

Llámesese salud mental al estado de bienestar de las personas, siendo éstas conscientes de sus capacidades para lograr potenciar sus competencias profesionales y sociales (Cuenca et al. 2020)

Según la OMS la etapa adolescente es única y formativa en los estudiantes, sin embargo el desarrollo emocional, físico y social propio de la edad, pueden hacerlos vulnerables a dificultades de salud mental. La atención oportuna en esta etapa es fundamental para garantizar el aprendizaje y bienestar psicológico de los estudiantes para así fortalecer la salud mental y construir bases sólidas para la edad adulta.

En la salud mental actúan un conjunto de variables como: características sociodemográficas ya sea la edad, género, estatus socioeconómico y hasta el lugar de procedencia, así mismo considera las conductas de salud como actividad física, la inserción a videojuegos y las variables psicológicas (sentido de coherencia, autoestima, bienestar, optimismo, etc.) (C Chau., et al 2017).

La OMS ya decía que la etapa crucial donde se desarrollan hábitos tanto emocionales como sociales, fundamentales para el bienestar mental de los estudiantes es la adolescencia; entre estos hábitos están los hábitos saludables de sueño; mantener una rutina de ejercicios físicos; habilidades para mantener relaciones interpersonales; gestionar emociones para enfrentar situaciones difíciles y resolver problemas de su entorno. Para asegurar el desarrollo óptimo de los hábitos saludables es imprescindible la presencia favorable y protectora del hogar, la institución educativa y en general la población (OMS. 2018).

La constante incidencia de los medios de comunicación como TV, redes sociales, juegos en red conllevan al estudiante a un conflicto entre la realidad y las percepciones para formar su personalidad. Se considera así mismo determinantes de la salud mental de un adolescente el nivel de relación con sus pares, el tipo de educación (severa o persuasiva), nivel socioeconómico y/o situaciones de bulling o violencia (OMS).

Pinillos (1975), ha definido emoción como: una agitación del ánimo acompañada de conmoción somática fuerte, por lo tanto, las emociones se entienden como perturbaciones del estado de ánimo.

La Real Academia Española define estado emocional: la alteración del estado anímico que puede ser agradable o penosa, intenso y pasajero que está acompañado de alguna asonada alteración somática: resonancia de los sentidos, ciertas ideas o recuerdos.

Por lo que se puede decir que las vivencias que experimenta una persona en un determinado momento influyen en los procesos psicológicos (memoria y pensamiento) y definen su estado emocional; la fuerza de estas vivencias depende de cuán significativa sea la situación dada para el estudiante (Casacuberta, 2003).

### **III. MÉTODO**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación.**

La investigación es de tipo básico, cuya característica es su permanencia en un marco teórico, no los contrasta con ningún aspecto práctico y solo incrementa los conocimientos científicos (Muntané, 2010). En consecuencia, esta investigación básica medirá cada variable para comprender la relación que tienen en su momento dado.

Diseño correlacional. Esta investigación correlacional proporciona información de la relación entre dos variables de estudio en un determinado periodo (Huaire, 2019). En este estudio se trata de relacionar la adicción a los videojuegos y la salud mental

#### **3.2. Variables:**

**Variable 1:** Los videojuegos

**Variable 2:** La salud mental de alumnos de nivel secundaria

#### **3.3. Población, muestra y muestreo:**

La población está constituida por 101 jóvenes de 4to grado de educación básica nivel secundario de un colegio de Cajamarca.

Se utilizará el muestreo probabilístico - tipo aleatorio simple en el que participará 80 alumnos de 4to grado de secundaria de un colegio público de Cajamarca. Los participantes todos son varones, con edades de 15 y 16. Con un margen de error del 5% y un nivel de confianza del 99%, este tamaño de muestra es suficiente. Este cómputo garantiza que las conclusiones del estudio serán tanto ampliamente aplicables como estadísticamente significativas.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:**

Se empleó una encuesta que consiste en aplicar dicho instrumento aprovechando el tiempo de manera eficaz para recolectar datos fehacientes de toda la muestra considerada. Como dice Huaire et al., esta técnica aparte de ser muy buena estrategia al reducir tiempo y espacio, también permite la comunicación rápida entre participantes e investigador de manera virtual.

Los datos se recogieron mediante dos pruebas: para la variable 1 se utilizará el test de dependencia de videojuegos (TDV), desarrollado por Chóliz y Marco en el área de Valencia (España). Disponemos de un instrumento con 25 ítems tras el proceso de validación y análisis psicométrico tipo Likert, ubicados en cuatro dimensiones: *Abstinencia*, que es la agonía experimentada al evitar los videojuegos, *Abuso y tolerancia*, se refieren a jugar demasiado o durante más tiempo del necesario, *Problemas ocasionados por los videojuegos*, se refieren a los inconvenientes de jugar demasiado a los videojuegos y *Dificultad en el control*, relacionados con los problemas que surgen cuando siguen jugando. La consistencia interna del TDV es alta, con  $\alpha = 0,94$  (Sánchez. et al, 2021).

Para medir la variable 2 se utilizará la escala de Salud Mental Positiva, un cuestionario de 39 ítems tipo Likert, diseñado por LLuch (1999). El índice alfa de Cronbach del instrumento es de 0,922. (Calizaya. et al, 2022)

Terminado la aplicación de instrumentos, la información será ingresada a un estadístico para codificar y valorar, que luego se hará un análisis de relación entre las variables a fin de determinar conclusiones y recomendaciones; se procesará los datos a través del software estadístico SPSS.

### **3.5. Procedimiento.**

Para la elaboración del marco teórico se partió de una revisión bibliográfica especializada en repositorios, entre otras fuentes. También se recabaron antecedentes e información a través de un cuestionario físico que se elaboró de

acuerdo con las dimensiones de cada variable, para lo cual la investigación indicó que se utilizaron los instrumentos validados anteriormente mencionados. Para la aplicación de los instrumentos se coordinó con el director y subdirector de la Institución Educativa para su respectiva aplicación. Así mismo se solicita la firma del consentimiento informado de sus padres con el propósito de dar a conocer la finalidad de la investigación y además se pide el asentimiento de los estudiantes muestra.

Una vez listos los instrumentos, se utilizaron físicamente y luego se procesaron en una base de datos de Excel para exportarlos al programa estadístico SPSS y generar los análisis pertinentes de acuerdo con los objetivos de este estudio. Tras el análisis de la información, se llevó a cabo una discusión y se elaboraron conclusiones para el trabajo académico.

**3.6. Método de análisis de datos.** Se empleó el aplicativo de apoyo estadístico SPSS para analizar la información de encuestas, el SPSS es considerado como el software que sirve para analizar datos y crear tablas y gráficas obteniendo importantes resultados y tomar decisiones importantes (Quezada, 2014).

Tras la obtención de los datos en Office Excel, se trabajó con el programa informático IBM SPSS para determinar las medidas estadísticas, así como para visualizar la correlación y el análisis.

Los datos al no presentar una normal distribución, se debe realizar una prueba no paramétrica de Rho de Spearman porque el tamaño de la muestra de 80 es superior a 50, lo que indica que se utiliza la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov y la Sig. es  $< 0,05$ .

**3.7. Aspectos éticos.** Se ha cumplido en esta investigación con los tres principios de la investigación científica.

Respeto por las Personas. Este estudio contiene una muestra de personas adolescentes quienes de manera voluntaria deciden participar, por lo que se debe brindar información suficiente y accedan con fundamento a ser parte de este estudio. En cuanto a la Beneficencia como otro aspecto ético el investigador

tendrá la obligación de proteger a los sujetos participantes ante alguna forma de daño, y finalmente tenemos como principio humano la justicia, que conlleva a ser equitativos en el manejo de información (Paz, 2018)

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Prueba de normalidad

En la tabla 1 se aprecia la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, se distingue que los valores no están con distribución normal por lo que se procedió con los estadísticos no paramétricos como el Rho de Spearman para realizar los análisis correspondientes.

**Tabla 1.**

*Pruebas de normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	GI	Sig.	Estadístico	GI	Sig.
Video_juegos	,140	80	,001	,959	80	,011
Salud_Mental	,121	80	,006	,880	80	,000

Fuente: Escala aplicada en estudiantes de cuarto grado de secundaria, 2024.

Analizando la tabla 1 se puede apreciar que como la muestra es  $80 > 50$ , entonces eso indica que se utiliza la prueba de Kolmogórov-Smirnov donde el nivel de Sig. es  $< 0.05$  se aplica una de Rho de Spearman (prueba no paramétrica) porque los datos no tienen una distribución normal.

## 4.2. Correlación de Spearman de la variable 1 Videojuegos y la variable 2 Salud mental de los estudiantes de cuarto grado de secundaria

**Tabla 2**

*Correlación Videojuego – salud mental*

		Video-juegos	Salud Mental
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,551
	Video-juegos	Sig. (bilateral)	,000
	N	80	80
	Coeficiente de correlación	,551	1,000
	Salud Mental	Sig. (bilateral)	,000
	N	80	80
		P	N
Videojuegos – Salud mental		,551	80

Fuente: Escala aplicada en estudiantes de cuarto grado de secundaria, 2024.

Se observa que los datos de la tabla 1 arroja que  $p < 0,05$ , por lo tanto, existe correlación positiva considerable entre los video juegos y la salud mental, es decir que los video juegos tienen una influencia considerable en la salud mental de los estudiantes, siendo el coeficiente de correlación = 0,551. Quiere decir que a mayor tendencia a los videos juegos la salud mental de los estudiantes de cuarto grado del nivel secundario de un colegio de gestión pública se ve afectada.

### 4.3. Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Abstinencia y salud mental de los estudiantes.

**Tabla 3**

*Correlación abstinencia – salud mental.*

		Abstinencia	Salud_Mental
Rho de Spearman			
		Coefficiente de correlación	1,000
	Abstinencia	Sig. (bilateral)	,561**
		N	,000
	Salud_Mental	Coefficiente de correlación	80
		Sig. (bilateral)	80
	N	,561**	1,000
		,000	.
		80	80
		$\rho$	P
Abstinencia – Salud mental		,561	0
			N
			80

Fuente: Escala aplicada en estudiantes de cuarto grado de secundaria, 2024.

El resultado presentado de  $p < 0,05$ , indica que, existe correlación positiva considerable entre la abstinencia y la salud mental, es decir que la abstinencia tiene una influencia considerable en la salud mental de los estudiantes, siendo el coeficiente de correlación = 0,561.

#### 4.4. Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Abuso y Tolerancia y salud mental de los estudiantes.

**Tabla 4**

*Correlación abuso y tolerancia – salud mental-*

		Abuso	Salud_Mental
Rho de Spearman	Abuso	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,124
		N	80
	Salud_Mental	Coeficiente de correlación	,124
		Sig. (bilateral)	,274
		N	80
		$\rho$	P
Abuso y Tolerancia – Salud mental		,124	,274
			N
			80

Fuente: Escala aplicada en estudiantes de cuarto grado de secundaria, 2024.

De acuerdo a los datos obtenidos en esta dimensión se aprecia que si  $p > 0,05$ , y r es 0.124, afirma que, aunque la correlación es pequeña, sigue planteando la posibilidad de que el abuso, la tolerancia y la salud mental estén correlacionados positivamente. Esto indica que, en comparación con los que juegan menos o nada, los participantes de la muestra que juegan más a videojuegos tienden a informar de una intervención ligeramente mayor para su salud mental.

#### 4.5. Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Problemas causados por los videojuegos y salud mental de los estudiantes.

**Tabla 5**

*Correlación problemas causados por los videojuegos – salud mental.*

			Problemas videojuegos	Salud_Mental
Rho de Spearman	Problemas_ videojuegos	Coeficiente	de 1,000	,174
		correlación		
		Sig. (bilateral)	.	,123
	Salud_Mental	N	80	80
		Coeficiente	de ,174	1,000
		correlación		
	Sig. (bilateral)	,123	.	
	N	80	80	
		$\rho$	P	N
Problemas por los videojuegos – Salud mental		,174	123	80

Fuente: Escala aplicada en estudiantes de cuarto grado de secundaria, 2024.

Los resultados de la tabla 5 con un valor para  $p > 0,05$ , indica que hay pocas pruebas de que exista una relación sustancial entre los problemas relacionados con los videojuegos y los problemas de salud mental, No obstante, el coeficiente de correlación de 0,174 indica un patrón en los datos, lo que indica que algunas métricas de salud mental tienden a aumentar junto con las dificultades provocadas por los videojuegos. La muestra de 80 personas muestra una correlación moderadamente favorable, aunque no especialmente sustancial, entre los trastornos relacionados con los videojuegos y la salud mental. Investigar las posibles interacciones entre estas dos variables y sus posibles efectos en la salud mental de los encuestados es un punto de partida interesante.

#### 4.6. Correlación de Spearman de la dimensión de la variable 1 - Dificultad en el control y salud mental de los estudiantes.

**Tabla 6**

*Correlación dificultad en el control - salud mental.*

			Dificultad_control	Salud_Mental
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000	,426**
	Dificultad_control	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
		Coeficiente de correlación	,426**	1,000
	Salud_Mental	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80
		$\rho$	$p$	N
Dificultad en el control – Salud mental		,426	,000	80

Fuente: Escala aplicada en estudiantes de cuarto grado de secundaria, 2024.

Los resultados de la prueba Rho de Spearman muestran que existe una correlación positiva de moderada a fuerte ( $p < 0,05$ ) entre la dificultad de control y la salud mental. Esto significa que el autocontrol al jugar a videojuegos puede beneficiar la salud mental de los estudiantes (coeficiente de correlación = 0,426).

## V. DISCUSIÓN

Líneas arriba se señala que la OMS (2022) determina que la atracción excesiva a los videojuegos tiene persistencia en el comportamiento del estudiante que incide en la salud mental de las personas especialmente adolescente.

El objetivo principal de la presente era buscar si hay relación en la salud mental de alumnos de cuarto curso de secundaria y los videojuegos. Una vez recopilada y procesada la información, se determinó que existía una correlación positiva significativa (0,551) entre las dos variables relativas al uso de videojuegos y la salud mental en la muestra considerada. Esto sugiere que las personas que juegan más a videojuegos suelen tener tendencia a declarar incidentes de salud mental. Las conclusiones del estudio también coinciden con algunas de las demás conclusiones.

Con un grado de confianza muy alto, la correlación observada es estadísticamente significativa cuando se da el valor de  $p = 0$  (normalmente entendido como  $p < 0,001$ ). Esto indica que la probabilidad de que la relación sea producto del azar o de una muestra no representativa es bastante baja. Esto sugiere que existe una fuerte correlación en la muestra entre jugar a videojuegos y la salud mental.

También recordamos nuestra hipótesis planteada y nos damos cuenta que se valida ya que existe relación significativa entre los videojuegos y la salud mental en los estudiantes nivel secundario.

Los hallazgos son consistentes con un estudio de Chacón et al. (2018), que examinó la asociación del uso problemático de los videojuegos y la percepción de uno mismo en 490 estudiantes universitarios de la ciudad de Granada que tenían entre 20 y 29 años. El estudio encontró una significativa relación entre el uso de videojuegos y el auto concepto social y académico. Los bajos niveles de auto concepto social y académico pueden considerarse variables importantes para la aparición de la adhesión a los videojuegos, señalan los investigadores.

Sin embargo, Pillaca (2020) en Lima realizó un estudio sobre una muestra de 256 alumnos de ambos sexos para conocer la asociación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en alumnos que asisten a una institución educativa. Descubrió una fuerte correlación entre ambas variables, indicando que los niveles de habilidades sociales de los alumnos disminuyen a medida que aumenta el uso de videojuegos.

Retomando los objetivos de la investigación se encuentra validada por los resultados estadísticos con un nivel de correlación positiva y respaldada por el nivel de significancia = ,0. Así mismo contrastando las cuatro dimensiones de la variable 1 con la salud mental se ha encontrado que entre la *Abstinencia* referente al malestar cuando no usan videojuegos, el *Abuso y tolerancia*, refiriéndose a jugar más que al inicio o de forma excesiva; *los Problemas ocasionados por los videojuegos* refiriéndose a las consecuencias negativas por exceso de videojuegos y la dimensión *Dificultad en el control vinculado a los problemas que ocasiona cuando no dejan de jugar*, tienden a incidir con la salud mental de los estudiantes de nivel secundario de gestión pública.

Es imperativo reconocer las limitaciones de esta investigación, incluido el tamaño muy pequeño de la muestra de sólo 80 individuos y el posible sesgo de selección o respuesta de los encuestados. La aplicabilidad de sus conclusiones a diferentes poblaciones o circunstancias puede verse afectada por estas limitaciones.

Estos resultados ofrecen una base teórica para futuras investigaciones sobre los posibles efectos del uso de videojuegos en la salud mental de las personas, particularmente en los estudiantes de secundaria, y pueden tener ramificaciones para las intervenciones y la legislación relacionadas con la salud mental.

## **VI. CONCLUSIONES**

Tras considerar los datos anteriores, llegamos a la conclusión de que, entre los alumnos de cuarto curso de la escuela secundaria pública, los videojuegos y la salud mental están significativamente correlacionados.

De la misma forma hay relación en la salud mental y la abstinencia a los videojuegos; existe una ligera pero positiva asociación entre la salud mental y la tolerancia y el abuso con los videojuegos; en cuanto a la relación de los problemas ocasionados por los videojuegos con la salud mental la correlación tiende a aumentar o disminuir; y, finalmente la relación de la dificultad en el control hacia los videojuegos y la salud mental se encuentran significativamente relacionadas.

Adicionalmente, debido a que el uso de videojuegos impacta negativamente en la salud mental de los adolescentes, se determina que requiere de un esfuerzo multidisciplinario y minucioso en muchas, si no todas, las áreas académicas en la escuela y principalmente en la familia.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Para averiguar en qué sentido va la asociación entre jugar a videojuegos y la salud mental, así como para conocer mejor los mecanismos subyacentes y las repercusiones a largo plazo, podría ser útil una investigación longitudinal o experimental.

Los campos relacionados con la salud mental deberían investigar los factores mediadores que pueden influir en la relación entre los videojuegos y la salud mental para tener un conocimiento más profundo de esta relación.

En las normas de la casa, los padres deben especificar límites de tiempo frente a la pantalla, sugerir determinados géneros de videojuegos y vigilar de cerca el uso que hacen los adolescentes de los videojuegos.

A la hora de supervisar los procedimientos educativos, los administradores de los centros, tanto públicos como privados, deberían tener en cuenta el uso saludable de los videojuegos por parte de los alumnos, dadas las posibles ventajas para su bienestar mental.

Es crucial actuar con cautela a la hora de interpretar las conclusiones del análisis. Es necesario seguir investigando para determinar la importancia de la asociación señalada entre videojuegos y salud mental, ya que no es del todo concluyente. Además, hay que tener en cuenta que cada persona es única y que puede haber diferencias en la correlación entre videojuegos y salud mental.

## REFERENCIAS

- Calizaya López, J. M., Pacheco Quico, M. Ángel, Alemán Vilca, Y., Zapata Delgado, F. M., Caldichoury-Obando, N., López, N. Soto-Añari, M. (2022). Propiedades psicométricas de la escala de salud mental positiva en Arequipa (Perú). *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 38(1), 76–84. <https://doi.org/10.6018/analesps.472061>
- Casacuberta, D. (2003). Cultura, sociedad y emociones. En J. T. Limonero (Coord.). *Motivación y emoción*. Barcelona: UOC (Universidad Oberta de Catalunya).
- Cabarcas, J., & Mendoza, L. M. (2016). Validación del cuestionario salud mental positiva de Lluch en jóvenes estudiantes en el municipio del Carmen de Bolívar [Validation of Lluch's positive mental health questionnaire in young students in the municipality of Carmen de Bolívar] (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Bolívar, Bolívar, Colombia. <https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/1654>
- Chacón, R., Zurita, F., Castro, M., Espejo, T., Martínez, A. y Ruiz-Rico, G. (2018). Relación entre autoconcepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales. *Adicciones*, 30(3), 179-188. <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/872/869>
- Chau, Cecilia., Vilela, Patty. Determinantes de la salud mental en estudiantes universitarios de Lima y Huánuco. 2017. *Revista de Psicología* Vol. 35 (2), 2017 (ISSN 0254-9247). <http://dx.doi.org/10.18800/psico.201702.001>. PUCP
- Corral, Yadira. DISEÑO DE CUESTIONARIOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS REVISTA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Segunda Etapa / Año 2010 / Vol. 20 / N° 36 / Valencia, Julio – Diciembre <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/>

Cuenca Robles, Nancy Elena, Robladillo Bravo, Liz Maribel, Meneses La Riva, Mónica Eliza, Suyo Vega, Josefina Ananda. Salud Mental en Adolescentes. Universidad César Vallejo. Lima Perú. Doi 10.528/zenodo,4403731 AVFT COL 39, número 6. 2020

De La Cruz Tene, Gianella Marelyn. (2022). "Salud mental y adicción al internet en adolescentes de una institución educativa estatal en Sullana. Piura. Perú. [Tesis de licenciatura; Universidad Nacional San Agustín]. Repositorio institucional de la Universidad San Agustín <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3620/Psarme km.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Estrada-Araoz, E. G., Gallegos Ramos, N. A. ., & Paricahua Peralta, J. N. . (2023). Trastorno por uso de videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de educación secundaria: Un estudio transversal en Perú. *Gaceta Médica De Caracas*, 131(S3). Recuperado a partir de [http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev\\_gmc/article/view/26562](http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_gmc/article/view/26562)

Estrada Araoz, Edwin Gustavo. Adicción a los videojuegos en adolescentes peruanos de secundaria: un estudio transversal E-mail: [gestrada@unamad.edu.pe](mailto:gestrada@unamad.edu.pe) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4159-934X> 1 Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Perú

Etxeberría, F. (2000). Videojuegos y educación. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm)

Estallo, J. (2006): Videojuegos. Efectos sobre la conducta. Comunicación y Pedagogía, 216(2). <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>

Fernández Sánchez, Néstor. **Trastornos de conducta y redes sociales en Internet**. *Salud Ment*, Dic 2013, vol.36, no.6, p.521-527. ISSN 0185-3325

Fernández Sánchez, Néstor. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. *Salud mental*, 36(6), 521-527. Recuperado en 09 de octubre de 2023, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-33252013000600010&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252013000600010&lng=es&tlng=es).

Farray, J., Aguiar, V., Bonny, A. y Calvo, M. (2002). Videojuegos: instrumento de cultura vs cultura de la tortura. <http://dewey.uab.es/pmarques/evte/josefa1.doc>

Farber, D. y Dignan, L. (2006) Web 2.0 isn't dead, but Web 3.0 is bubbling up. <http://blogs.zdnet.com/BTL/?p=3934>

Fromme, J. (2003): Computer games as a part of children's culture. <http://gamestudies.org/0301/fromme/>

Funk, J. (1992). Video games: Benign or malignant?. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 13(1). <https://doi.org/10.1177/000992289303200205>

Gálvez de la Cuesta, M. (2006): Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/carmen%20galvez.pdf>

Huaire Inacio, Edson Jorge (2019). Método de investigación. Dirección estable: <https://www.aacademica.org/edson.jorge.huaire.inacio/78> ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pY8w/w8Y>

Huaranga, E. y Yactayo, M. (2019). Uso problemático de redes sociales, bienestar psicológico y soledad en estudiantes de una universidad privada de Lima

metropolitana [Tesis de licenciatura; Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9672/3/2019\\_Huaranga-Cerronresumen.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9672/3/2019_Huaranga-Cerronresumen.pdf)

Hosman, C., y Jané-Llopis, E. (1999). Retos políticos 2: Salud Mental. En: La evidencia de la efectividad de la promoción para la salud: conformando la salud pública en una nueva Europa. Bruselas, ECSC-EC-EAEC: 29-41.

Müggenburg Rodríguez V., M. C., & Pérez Cabrera, I. (2007). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. *Enfermería Universitaria*, 4(1), 35-38.

Lam-Figueroa, N., Contreras-Pulache, H., Mori-Quispe, E., Nizama-Valladolid, M., Gutiérrez, C., Hinostroza-Camposano, W.,... Hinostroza-Camposano, W. (2011). Adicción a internet: desarrollo y validación de un instrumento en escolares adolescentes de Lima, Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 28(3), 462-469. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36321259009>

Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Ledo Rubio, A. I., Jesús de la Gándara Martín, María Isabel García Alonso, Rocío Gordo Seco. (2016) Videojuegos y salud mental. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSaludMental-5564733%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSaludMental-5564733%20(1).pdf)

Masó, V., Salihat, (2022). Influencia de las horas invertidas en jugar a videojuegos y la aparición de trastornos antisociales. [https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/157739/Vicens\\_Mas%C3%B3\\_Salihat.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/157739/Vicens_Mas%C3%B3_Salihat.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Méndez, C. (2010). Capítulo 2. Aspectos metodológicos. Metodología: diseño y desarrollo de la investigación. 3º Edición pp. 133-147. Colombia: Mc Graw Hill.

Morales, Fernanda (2020). La salud mental, dependencia y adicción en jóvenes con videojuegos en América. *Revista Confluencia*, 2(1), 131-132.

<https://revistas.udd.cl/index.php/confluencia/article/view/521>

Muntané Relat, Jordi. Introducción a la investigación básica. RAPD ONLINE VOL.33 Nº . mayo – junio 2010. [jordi.muntane.exts@juntadeandalucia.es](mailto:jordi.muntane.exts@juntadeandalucia.es)

Paz Maldonado, Eddy Javier. La ética en la Investigación Educativa. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación* Vol. 6, Nº 1 (julio-diciembre 2018), pp.45-51 DOI <http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v6i1.219>. Universidad Nacional Autónoma de Honduras (UNAH). <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7787/1/UPSE-RCP-2018-Vol.6-No.1-006.pdf>

Pillaca, C. (2020). Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019 [Tesis de licenciatura; Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional de la Universidad Privada del Norte <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/24309>

Quezada, Lucio Nel. Estadística con SPSS 22 (2014) Empresa Editora Macro EIRL, Lima Perú.

Reynalte, F. (2021). Adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana, 2020 [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/28317>

Rojas Jara, C., Ramos Vera, J., Pardo-González, E., y Henríquez-Caroca, F. (2018). Adicción a internet en adolescentes: una breve revisión. *Drugs and Addictive Behavior*, 3(2), 267- 281. <http://dx.doi.org/10.21501/24631779.2876>

Salas, H. (2013). Investigación cuantitativa (monismo metodológico) y cualitativa (dualismo metodológico): el status epistémico de los resultados de la investigación en las disciplinas sociales. Recuperado en: . ISSN 0717-554X. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2011000100001>.

Sánchez Domínguez, Juan Pablo, Telumbre Terrero, Juan Yovani, Castillo Arcos, Lubia del Carmen, & Silveira Sosa, Eric Alexander. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, Villahermosa , v. 20, n. 1, p. 69-78, abr. 2021 [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74592021000100069&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74592021000100069&lng=es&nrm=iso) Epub 30-Ago-2021. <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>

Sarduy Domínguez, Yanetsys. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. *Revista Cubana de Salud Pública*, 33(3) Recuperado en 06 de julio de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-34662007000300020&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662007000300020&lng=es&tlng=es).

Torres Fernández, D., Blanca Moya, E., & Pérez Sánchez, R. (2021). Inmersión y activación de estados emocionales con videojuegos de realidad virtual. *Revista De Psicología*, 39(2), 531-551. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.002>

Valerio, G. y Serna, R. (2018). Redes sociales y bienestar psicológico del estudiante universitario. Revista electrónica de investigación educativa, 20(3), 20-28. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.3.1796>

Vicente-Escudero, J., Saura-Garre, P., López-Soler, C., Martínez, A. y Alcántara, M. (2019). Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con problemas psicopatológicos y variables protectoras. Escritos de Psicología, 21(2). <https://dx.doi.org/10.24310/espsiescpsi.v12i2.10065>

Xavier Carbonel. (2020) La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: el partido del siglo.

## ANEXOS

### Variables y operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>Variable 1:</b> <b>Los videojuegos</b>	Herramientas electrónicas que permite la interacción de dos o más personas, con un sólo fin: entretenerse y divertirse por un determinado de tiempo haciendo mediante máquinas recreativas (Farray et al., 2002).	Resultados del test de dependencia a los videojuegos.	<i>Abstinencia</i>	Ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25
			<i>Abuso y Tolerancia</i>	Ítems 1, 5, 8, 9 y 12
			<i>Problemas ocasionados por los videojuegos</i>	Ítems 16, 17, 19 y 23
			<i>Dificultad en el control</i>	Ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24
<b>Variable 2:</b> <b>La salud mental de alumnos de nivel secundaria</b>	Estado de bienestar de las personas, conscientes de sus capacidades para lograr potenciar sus competencias profesionales y sociales (Cuenca et al. 2020)	Resultados de la escala de Salud Mental Positiva	<i>Satisfacción personal</i>	4, 6, 7, 12, 14, 31, 38 y 39
			<i>Actitud pro social</i>	1, 3, 23, 25 y 37
			<i>Autocontrol</i>	2, 5, 21, 22 y 28
			<i>Autonomía</i>	10, 13, 19, 33 y 34
			<i>Resolución de problemas y auto actualización</i>	15, 16, 17, 27, 28, 29, 32, 35 y 36
<i>Habilidades de relación interpersonal</i>	8, 9, 11, 18, 20, 24 y 30			

### ASENTIMIENTO INFORMADO

Nombre del estudio: Los videojuegos y la salud mental.

Universidad Cesar Vallejo

Hola, me llamo Liliana Concepción Mendo Cieza y estudio en la Universidad Cesar Vallejo y quiero invitarte a participar en una investigación que denominada "Los video juegos y la salud mental en estudiantes de secundaria".

Esta investigación busca analizar la relación de los videojuegos y la salud mental de estudiantes en educación secundaria. Para eso necesito de tu ayuda completando un cuestionario. Con tu participación podré brindar pautas para un correcto uso de videojuegos. Esta ayuda es voluntaria. Si decides participar, pero luego quieres dejar de hacerlo también es posible. Toda información que será confidencial, por lo que nadie conocerá tus respuestas. Sólo los miembros de la investigación las conocerán y no se las entregarán a nadie. Entonces ¿quieres participar? Si quieres participar debes marcar con una "X" donde dice SI. Si no quieres participar solo basta con que dejes todo en blanco.

SI

Nombre y firma de la persona que obtiene el asentimiento:

\_\_\_\_\_

..... de ..... de 2024

Estimado participante:

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información sobre el Uso de Videojuegos por estudiantes de Secundaria. Consta de 25 preguntas; al leer cada una de ellas concentre su atención de manera que la respuesta que emita sea fidedigna y confiable. La información que se recabe tiene por objeto la realización de un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos.

No hace falta su identificación personal en el instrumento, sólo es de interés los datos que pueda aportar de manera sincera y la colaboración que pueda brindar para llevar a buen término la presente recolección de información que se emprende.

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 y celular), toma como referencia la siguiente escala.

Totalmente en desacuerdo (0), un poco en desacuerdo (1), neutral (2), un poco de acuerdo (3), totalmente de acuerdo (4)

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

Estimado participante:

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información sobre la Salud Mental de los estudiantes de Secundaria. Consta de 39 preguntas; al leer cada una de ellas concentre su atención de manera que la respuesta que emita sea fidedigna y confiable. La información que se recabe tiene por objeto la realización de un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos.

No hace falta su identificación personal en el instrumento, sólo es de interés los datos que pueda aportar de manera sincera y la colaboración que pueda brindar para llevar a buen término la presente recolección de información que se emprende.

*¡Muchas gracias, por su colaboración!*

En las proposiciones o reactivos que se presentan a continuación existen cuatro alternativas de respuesta, marque con una X según su apreciación, siguiendo la leyenda:

Siempre/casi siempre = 4, con bastante frecuencia = 3, algunas veces = 2, nunca/casi nunca= 1.

Nº	ITEM	RESPUESTA			
		4	3	2	1
1	Me resulta especialmente difícil aceptar a los otros cuando tienen actitudes distintas a las mías				
2	Los problemas me bloquean fácilmente				
3	Me resulta especialmente difícil escuchar a las personas que me cuentan sus problemas				
4	Me gusto como soy				
5	Soy capaz de controlarme cuando experimento emociones negativas.				
6	Me siento a punto de explotar				
7	Para mí, la vida es aburrida y monótona				
8	A mí, me resulta especialmente difícil dar apoyo emocional				
9	Tengo dificultades para establecer relaciones interpersonales profundas y satisfactorias con algunas personas				

10	Me preocupa mucho lo que los demás piensan de mi				
11	Creo que tengo mucha capacidad para ponerme en el lugar de los demás y comprender sus respuestas				
12	Veó mi futuro con pesimismo				
13	Las opiniones de los demás me influyen mucho a la hora de tomar mis decisiones				
14	Me considero una persona menos importante que el resto de las personas que me rodean				
15	Soy capaz de tomar decisiones por mí mismo				
16	Intento sacar los aspectos positivos de las cosas malas que me suceden				
17	Intento mejorar como persona				
18	Me considero "un buen estudiante", las personas vienen a mi cuando tienen problemas				
19	Me preocupa que la gente me critique				
20	Creo que soy una persona sociable				
21	Soy capaz de controlarme cuando tengo pensamientos negativos				
22	Soy capaz de mantener un buen nivel de autocontrol en las situaciones conflictivas de mi vida				
23	Pienso que soy una persona digna de confianza				
24	Me resulta difícil entender los sentimientos de los demás				
25	Pienso en las necesidades de los demás				
26	Si estoy viviendo presiones exteriores desfavorables soy capaz de continuar manteniendo mi equilibrio personal				
27	Cuando hay cambios en mi entorno intento adaptarme				
28	Delante de un problema soy capaz de solicitar información				
29	Los cambios que ocurren en mi rutina habitual me estimulan				
30	Tengo dificultades para relacionarme abiertamente con mis profesores				
31	Creo que soy un inútil y no sirvo para nada				
32	Trato de desarrollar y potenciar mis buenas aptitudes				
33	Me resulta difícil tener opiniones personales				

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.junehire.com/app/carta/es/?lang=es&ou=100001480&no=1030a-247723197&no=1

feedback studio LILIANA CONCEPCION MENDO CIEZA | Videojuegos y la salud mental en estudiantes de educación secundaria /100 < 25 de 68 > ?

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA ACADÉMICO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA

Trabajo de Investigación  
Los videojuegos y la salud mental de alumnos de nivel secundaria

Presentada por:  
Mendo Cieza Liliana Concepción (<https://orcid.org/0009-0003-0224-9379>)

Asesor:  
Huare Inacio Edson (<https://orcid.org/0000-0003-2925-8953>)

TRUJILLO - PERÚ  
2024

Resumen de coincidencias ✕

10 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	3 %	>
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %	>
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %	>
4	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %	>
5	prezi.com Fuente de Internet	<1 %	>
6	observatorio.campuse... Fuente de Internet	<1 %	>
7	repositorio.uladecb.ed... Fuente de Internet	<1 %	>
8	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %	>
9	vslip.info Fuente de Internet	<1 %	>
10	Leon Paglio, María Jose... Publicación	<1 %	>
11	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %	>

Página: 1 de 22    Número de palabras: 5350    Versión solo texto del informe | Alta resolución    Activado    100%    15/07/2024