UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS – HUÁNUCO, 2019

TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGIA

TESISTA: JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

ASESORA: MG. YÉSSICA MARÍA RIVERA MANSILLA

HUÁNUCO – PERÚ

2021

A mi familia por todo el apoyo brindado en mi realización personal y por su apoyo incondicional.

Agradecimiento

A los docentes de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan que me brindaron una orientación de gran calidad y me otorgaron una instrucción académica para obtener los conocimientos necesarios que me permitieran el desarrollo exitoso de mi formación profesional como psicólogo durante los cinco años de estudio de la carrera profesional de Psicología.

A la docente. Mg. Yessica M. Rivera Mansilla quien con su amplia experiencia docente y profesional me orientó y asesoró durante todo el proceso del proyecto de investigación, con asesorías, capacitaciones y materiales que impulsaron mi desarrollo personal y profesional con ética y especialización.

A los docentes. Mg. Jesús Calle Ilizarbe y la Dra. Flor María Ayala Albites, que con su amplia experiencia y compromiso realizaron una orientación de calidad hacia mi proyecto como parte de la labor del jurado calificador.

A los docentes y directivos de las Instituciones Educativas Públicas del distrito de Huánuco que, gracias a su profesionalismo y compromiso, brindaron las facilidades para el desarrollo de mi proyecto de investigación, así como el apoyo en la aplicación de la investigación.

A los estudiantes de las Instituciones Educativas Públicas del distrito de Huánuco por acceder a formar parte de la investigación con honestidad y compromiso, brindando respuestas válidas y confiables.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la Adicción a los Videojuegos en estudiantes de quinto de secundaria de las Instituciones Educativas Públicas del distrito de Huánuco. La investigación fue de tipo descriptivo simple, la muestra evaluada fue de 307 estudiantes, a quienes se les aplicó el instrumento denominado "Test de dependencia a los videojuegos" creado por Marco y Choliz (2011). Los resultados nos indican que la mayoría de los estudiantes manifiesta un nivel muy bajo hacia la Adicción a los Videojuegos, lo que quiere decir que no evidencian tener indicadores de conductas adictivas o dificultades hacia estos medios de entretenimiento. Del mismo modo se evaluó las cuatro dimensiones: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas Ocasionados y Dificultad en el Control, obteniendo resultados en el nivel muy bajo, evidenciando que la mayoría de estudiantes no presentan indicadores de desarrollar en algún aspecto estas dimensiones.

***Palabras Clave*:** adicción, videojuegos, niveles, estudiantes de secundaria.

Abstract

The present investigation had as general objective to determine the Addiction to the Videogames in students of fifth of secondary of the Public Educational Institutions of the district of Huánuco. The research was of a simple descriptive type, the sample covered was 307 students, to whom the instrument called the Dependency Test was applied to video games created by Marco and Choliz (2011). The result was that most of the students show a Very Low level towards Video Game Addiction, which means that they do not show indicators of addictive behaviors or difficulties towards these entertainment media. In the same way, the four dimensions were evaluated: Abstinence, Abuse and Tolerance, Caused Problems and Difficulty in Control, obtaining results at the Very Low level, showing that most students do not present indicators of developing these dimensions in some aspect.

***Key Words*:** addiction, video games, levels, high school students.

Índice

Pág

DEDICATORIA 2

AGRADECIMIENTO 3

RESUMEN 4

INTRODUCCIÓN 9

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 11

1.1 Fundamentación del Problema de Investigación 11

1.2 Formulación del Problema de Investigación General y Específicos 16

1.3 Formulación del Objetivo General y Específicos 17

1.4 Justificación 18

1.5 Limitaciones 18

1.6 Formulación de hipótesis general y específica 19

1.7 Variables 19

1.8 Definición teórica y operacionalización de variables 19

CAPÍTULO II. MARCO TEORICO 22

2.1 Antecedentes 22

2.1.1 A nivel Internacional 22

2.1.2 A nivel Nacional 24

2.1.3 A nivel Local 27

2.2 Bases Teóricas 28

2.2.1 Orígenes de los Videojuegos 28

2.2.2 Clasificación de los Videojuegos 29

2.2.3 Adicción por uso Constante de los Videojuegos 30

2.2.4 Trastorno por Uso de Videojuegos 31

2.2.5 Efectos Psicosociales 32

2.2.6 Actitudes hacia los Videojuegos 34

2.2.7 El Cerebro Adolescente 35

2.3 Bases Conceptuales 37

2.3.1 Adicción 37

2.3.2 Videojuegos 38

2.3.3 Adicción a los Videojuegos 38

2.3.4 Adolescencia 39

CAPITULO III. METODOLOGIA 40

3.1 Ámbito 40

3.2 Población 42

3.3 Muestra 44

3.4 Nivel y tipo de estudio 45

3.5 Diseño de investigación 45

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos 46

3.7 Validación y Confiabilidad del Instrumento 48

3.8 Procedimiento 49

3.9 Tabulación y análisis de datos 49

3.10 Consideraciones Éticas 50

CAPITULO IV. RESULTADOS 52

4.1 Presentación de los Resultados 52

4.1.1 Resultado General 52

4.1.2 Medidas de Tendencia Central 55

4.1.3 Resultado por Dimensiones 57

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN 65

5.1 Discusión de Resultados 65

CONCLUSIONES 67

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS 69

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS..... 70

ANEXOS 75

Introducción

En la actualidad el uso de los videojuegos ha incrementado más de lo habitual, aumentando su consumo cada año, esta problemática pasa desapercibida en nuestra sociedad, ya que en ocasiones se asocia como un medio de entretenimiento, sin embargo, si no se observa y se establecen límites puede traer como consecuencia un daño hacia la vida del ser humano, afectando diversos aspectos como lo personal, familiar, social y así como la salud física y mental de quien padezca este problema.

Marco y Chóliz (2011), definen a la dependencia hacia los videojuegos como el uso excesivo de estos medios de entretenimiento hasta llegar a interferir diversos aspectos de la vida de la persona resultando en un componente adictivo que definen como una adicción hacia los videojuegos, para medir ello, en sus investigaciones construyen el instrumento denominado Test de Dependencia de Videojuegos que mediante cuatro dimensiones denominadas Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas Ocasionados y Dificultad en el Control, permiten observar en que aspectos el individuo manifiesta tener dificultades y que mediante una escala de tipo Likert permite evidenciar en qué nivel se puede encontrar afectado y concluir si manifiesta una adicción o indicadores que puedan evidenciar un posible desarrollo de la misma.

Condor (2019) indica que en la generación actual que hace mención a los adolescentes que surgieron desde el año 2000 hacia adelante, quienes en su desarrollo han permanecido rodeados de la tecnología, por lo cual de manera continua la utilizan y son herramientas de su día a día, los adolescentes están más tiempo conectados con la tecnología a diferencia a otros grupos de edades como son los adultos que no tienen un nivel tan alto de conexión.

En este contexto de la afiliación a la tecnología, en la adolescencia es probable encontrar que se desarrollen conductas adictivas hacia los videojuegos lo cual podría afectar el desarrollo académico, personal, social y familiar del estudiante, así como otros efectos en la salud física

o mental.

De manera sistemática el contenido de la presente investigación se encuentra organizado y desarrollado en los siguientes cinco capítulos:

En el capítulo I, se presenta el Problema de Investigación, que contiene la Fundamentación del Problema, la Formulación del Problema de Investigación, la Formulación de Objetivos, la Justificación, las Limitaciones, Formulación de Hipótesis, las Variables, la Definición Teórica y Operacionalización de las Variables.

En el capítulo II, se desarrolla el Marco Teórico, que permitirá sustentar la investigación mediante los Antecedentes, las Bases Teóricas y las Bases Conceptuales.

En el capítulo III, se muestra la Metodología, la cual permitió el desarrollo y aplicación. Contiene el Ámbito, la Población, la Muestra, el Nivel y Tipo de Estudio, el Diseño de la Investigación, los Métodos, Técnicas e Instrumentos, la Validación y Confiabilidad del Instrumento, el Procedimiento, la Tabulación y Análisis de Datos y las Consideraciones Éticas.

En el capítulo IV, se evidencian los resultados obtenidos en la investigación, contiene la Presentación de Resultados y el Análisis e Interpretación de los Resultados.

En el capítulo V se presenta la Discusión de los resultados de la investigación.

Finalmente se presentan las Conclusiones de la Investigación, las Recomendaciones o Sugerencias que propone esta investigación en los múltiples aspectos, las Referencias Bibliográficas y los Anexos que contienen los consentimientos informados de las Instituciones Educativas, la Ficha Técnica del instrumento usado para la investigación, las Matrices de Consistencia y la Operacionalización de las Variables de la Investigación

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del Problema de Investigación

La globalización se entiende como la diversidad de los vínculos e interconexiones que existe entre estados y sociedades, que conforman el sistema mundial de la actualidad. Así es como la globalización describe los procesos mediante los cuales las decisiones, actividades y acontecimientos, en un lugar del mundo tienen resultados significativos para los individuos, grupos y comunidades en lugares alejados del planeta. Existen dos fenómenos que caracterizan a la globalización: la amplitud o también definido como alargamiento y la intensidad o también definida como profundidad. La primera parte, propone que un conjunto de procesos conforma a la mayor parte del planeta y que opera a escala de todo el mundo; por lo tanto, esta definición posee una connotación especial. La segunda parte, implica un mayor nivel de interrelación, interacción o interdependencia entre los estados y las sociedades que forman parte de la comunidad a nivel mundial. Avanzando al mismo nivel de la extensión y la profundización de los procesos que se presentan a nivel global. (McGrew y Lewis, 1992)

La globalización puede conceptualizarse no solo como la expansión de los vínculos, interacciones y relaciones sociales a nivel mundial, sino también como el aumento de su contacto directo con todas las partes del mundo. Por lo tanto, no se trata de movimientos y conexiones “transfronterizas”, sino de relaciones instantáneas, donde los propios habitantes son la realidad de hechos lejanos. (Mateus y Brasset, 2002).

Al estar conectados de manera global, se permite a los videojuegos llegar más allá de los límites que los países poseen, brindando la experiencia a las personas y permitiéndoles disfrutar de su característica principal que es el entretenimiento,

también se tiene en cuenta que los videojuegos presentan un coste para acceder a ellos y no puede estar disponible para aquellas personas que se encuentren en una situación económica que limite su acceso, esto se debe, que para el uso de un videojuego se deben cumplir ciertos requisitos que funcionan como un medio para el desempeño del mismo, estos se caracterizan como una consola o un ordenador, del mismo modo los videojuegos presentan una amplia variedad de costos esto debido a factores como duración, público objetivo, marca del desarrollador y la reputación que posee entre los jugadores, todo estos factores pueden generar una limitación al acceso a aquellas personas con un nivel económico bajo o mínimo. (Mateus y Brasset, 2002).

Marco y Chóliz (2014) mencionan que los videojuegos son dispositivos digitales que en la actualidad es la principal manera en la que se entretienen los adolescentes y jóvenes. Su uso continuo va en aumento y se incrementa en las distintas etapas del desarrollo humano. También McLean y Griffiths (2013) mencionan que la cantidad de niñas que juega videojuegos está en un continuo crecimiento, aproximándose al porcentaje de niños que se entretienen mediante el uso de estos. Son muchas personas adultas que consideran a los videojuegos como un refugio lúdico y usan un número considerable de horas para entretenerse con el uso de estos dispositivos. Son muchas las características y alternativas que ofrecen los videojuegos con el propósito de promover su uso, esto se debe también por sus llamativas características visuales, auditivas y también por poder jugar con otras personas al mismo tiempo sin la necesidad de salir del lugar de confort. (Ameneiros y Ricoy, 2015)

Los videojuegos también pueden presentar diversas ventajas. Estas dependen de la actividad que puedan elegir las personas. Una de ellas puede ser educativa

(Griffiths, 2002a; de Freitas y Griffiths, 2007), social (Cole y Griffiths, 2007; Hussain y Griffiths, 2008) o terapéutica (Griffiths, 2005a; 2005b). Pero también se observa cuando una persona los puede usar de manera excesiva, volviéndose de característica adictiva en ciertos casos (Griffiths, 2000; 2008a).

La popularidad con la cual se expandieron los videojuegos se manifestó entre distintos estratos sociales, así como entre las distintas etapas del desarrollo humano. En Estados Unidos, se encontró que un 42% de la población juega videojuegos, con una edad promedio de 35 años. En este contexto, el 56% de los hombres que participaron en la encuesta, informó que juegan videojuegos, a diferencia del 44% que manifestaron ser mujeres que usaban este medio de entretenimiento (Entertainment Software Association, 2015).

Según la investigación realizada por Newzoo (2015) la población de los jugadores a nivel de todo el mundo es estadísticamente heterogénea, con un 36% en Asia, 32% en América del Norte, 28% en Europa y sólo el 4% en América Latina. En tanto, en Latinoamérica los relevamientos sobre uso de videojuegos en distintas poblaciones son inexistentes. Según los resultados se puede observar que la mayor concentración de los jugadores está en Asia, esto debido a dos factores explicativos: (a) al tener una mayor masa de población urbana, esta es directamente proporcional al número de jugadores (b) debido a la ubicación del país donde, cultural e históricamente, presenta una gran demanda de dispositivos tecnológicos. Sin embargo, estas tendencias han comenzado a preocupar recientemente a la comunidad científica mundial, principalmente por el riesgo potencial de causar adicción en las personas que consumen regularmente dispositivos y herramientas tecnológicas tales como computadoras, consolas de videojuegos e incluso Internet.

Vara (2017), menciona que la adicción a las nuevas tecnologías se caracteriza

por un consumo excesivo y descontrolado, siendo la de mayor impacto el uso de los videojuegos en red o por consolas, las que causan mayor desadaptación. Dicha adicción puede afectar a todas las edades, pero surgir un mayor interés principalmente en los jóvenes y adolescentes, el uso de internet no solo les permite estar comunicado con otras personas de forma anónima, sino que ahora es un medio de ocio y diversión a través de una serie de videojuegos que provee los servidores virtuales. A ello, se debe sumar la presencia de contenidos violentos y agresivos que exhiben estos videojuegos online, pudiendo influir en la adquisición de esas conductas en la vida real de dicha población, esto lo confirma mediante una investigación realizada en estudiantes de secundaria, donde encontró al evaluar con el Test de Dependencia de Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011) que un 24,8% de la muestra manifestaba características de adicción crónica, denotando un uso descontrolado y desproporcionado frente a los video juegos, en adición a esto, manifiesta que la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad altamente significativa

En un artículo de Redacción Perú 21 (2014), refieren que no se evidencia cifras de manera oficial sobre la adicción a los videojuegos en población peruana, cada año más menores y jóvenes que presentan dependencia a esta clase de entretenimiento acuden al Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO), del mismo modo en el año 2013, un 10% de los casos atendidos estaba relacionado con la ludopatía y el uso perjudicial de videojuegos. Esto representa una problemática que posiblemente aumentara de manera exponencial, ya que, los padres por las ocupaciones y responsabilidades dejan a los hijos en casa sin supervisión de este medio de entretenimiento siendo esto la principal manera de ocupar su tiempo, además de que el dinero brindado por los padres puede

ser gastado en cabinas de internet o invertirlo en los propios videojuegos.

Amaneiros y Ricoy (2015) hacen mención sobre el uso de los videojuegos y las controversias que pueden generar, esto se debe a factores externos que no están asociados directamente a los videojuegos en sí mismos, sino a factores como el tiempo dedicado al juego o la frecuencia con la que es utilizado. Además, si una persona presenta una personalidad con dificultades en el control de impulsos primarios puede desarrollar conductas compulsivas o impulsivas, generando un grado de adicción que puede variar de menor a mayor ante cualquier objeto y por lo tanto asociándose como una probabilidad hacia el sujeto y no como una consecuencia de su contacto o interacción con los videojuegos.

Tejeiro y Pelegrina del Río (2008), plantearon la siguiente pregunta ¿Qué es lo que buscan las personas en los videojuegos? cuando analizaron lo que opinan los jugadores encontraron que: primero la motivación para el uso de videojuegos se manifiesta como algo intrínseco: una gran cantidad de personas manifiestan los videojuegos para divertirse, entretenerse, por crear emociones o porque les gusta. También se incluye en este aspecto intrínseco el deseo de tener un control sobre su propia conducta y de incrementar la competencia, sea hacia los propios retos que propone el videojuego o la competencia creada al interactuar con otras personas mediante este medio. De esta manera concluyen que una cantidad considerable de personas señalan que el reto, la competencia, la dificultad y la emoción son un motivo para considerar el uso de videojuegos.

En la actualidad la OMS reconoció el trastorno por uso de videojuegos mediante un uso persistente de estos o al mostrar un patrón de comportamiento de juego recurrente que puede ser al estar conectado a la red como fuera de esta, de la misma forma esta problemática puede verse reflejada en los adolescentes del distrito

de Huánuco debido al aumento de las cifras en las estadísticas que se presentan cada año en la población peruana. Esta investigación permitirá evaluar los niveles de adicción a los videojuegos en el cual se encuentran los adolescentes que cursan el quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco con el propósito de brindar información del estado en el cual se encuentran los adolescentes frente al uso de los videojuegos así como brindar información para la creación de programas de prevención e intervención para esta nueva problemática que puede afectar tanto a niños, adolescentes y adultos.

1.2. Formulación del problema de Investigación General y Específicos

1.2.1. Problema General

¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de educación secundaria de Instituciones Educativas Públicas del distrito de Huánuco - 2019?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Cuáles son los niveles de adicción en la dimensión “Abstinencia” hacia los Videojuegos que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco - 2019?

¿Cuáles son los niveles de adicción en la dimensión “Abuso y Tolerancia” hacia los videojuegos que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco - 2019?

¿Cuáles son los niveles de adicción en la dimensión “Problemas Ocasionados” por los videojuegos, ¿que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco - 2019?

¿Cuáles son los niveles de adicción en la dimensión “Dificultad en el Control” hacia los videojuegos, ¿que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco - 2019?

1.3. Formulación del Objetivo General y Específicos

1.3.1. General

Determinar los niveles de la adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de educación secundaria de Instituciones Educativas Públicas Huánuco 2019.

1.3.2. Específicos

a) Establecer los niveles de adicción en la dimensión “Abstinencia” hacia los Videojuegos que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas - Huánuco - 2019.

b) Establecer los niveles de adicción en la dimensión “Abuso y Tolerancia” hacia los Videojuegos que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas - Huánuco - 2019.

c) Establecer los niveles de adicción en la dimensión “Problemas Ocasionados” por los Videojuegos que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas - Huánuco - 2019.

d) Establecer los niveles de adicción en la dimensión “Dificultad en el Control” hacia los Videojuegos que presentan los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas - Huánuco - 2019.

1.4. Justificación

a. A nivel teórico

Esta investigación permite conocer las dimensiones de la adicción a los videojuegos que están predominando en los estudiantes que cursan el quinto año de educación secundaria en instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco, lo cual, es referencia teórica para estudios futuros, así como para la elaboración de proyectos y programas para tratar y prevenir.

b. A nivel práctico

Se asumirá los resultados que se encontraran en esta investigación para dar la posibilidad de ser utilizada como base teórica para la realización de programas de prevención e intervención, teniendo en cuenta las características de los estudiantes de quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas de la localidad de Huánuco.

c. A nivel metodológico

Los resultados de esta investigación serán de utilidad para posteriores investigaciones continuando con el estudio de la adicción a los videojuegos, tales como, estudio de relaciones, causas, consecuencias y otros factores que estén asociados a la adicción a los videojuegos, la creación de futuros instrumentos que permitan evaluar y tratar de formas más didácticas a adolescentes que presenten el trastorno y permitir la capacitación de más especialistas en este aspecto.

1.5. Limitaciones

Las limitaciones que se encontraron en esta investigación se presentaron en dos aspectos.

- En el aspecto administrativo como paralizaciones y huelgas de docentes, así como del personal de la Institución Educativa, también actividades escolares como

aniversarios y otras actividades escolares que retrasó la evaluación a los estudiantes.

- En el aspecto económico debido a que la investigación no contó con el financiamiento de ninguna entidad pública o privada, estando a cargo el investigador de financiar la investigación.

1.6. Formulación de Hipótesis General y Específica

Debido a que la investigación es de carácter descriptivo y se busca describir un problema que se presenta en el mundo real, el investigador no propone el uso de hipótesis.

1.7. Variables

Tabla 1
Dimensiones e indicadores de la variable "Adicción a los Videojuegos"

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS	ABSTINENCIA	Rptas a los ítems 3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25 del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
	ABUSO Y TOLERANCIA	Rptas a los ítems 1, 5, 8, 9 y 12 del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
	PROBLEMAS OCASIONADOS	Rptas a los ítems 16, 17, 19 y 23 del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
	DIFICULTAD EN EL CONTROL	Rptas a los ítems 2, 15,18, 20, 22 y 24 del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Fuente: Test de Dependencia de Videojuegos
Elaboración Propia

1.8. Definición Teórica y Operacionalización de Variables

1.8.1 Definición Teórica

Adicción a los Videojuegos

Patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, y que se manifiesta por: Deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria y Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. (OMS, 2019)

El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves. (OMS, 2019)

Dimensiones

Abstinencia

El conjunto de signos y síntomas desagradables de grado de severidad variable que se presentan ante la interrupción o reducción del consumo repetido de un estímulo psicoactivo que ha sido consumido por tiempo prologando y/o en altas dosis. El síndrome puede ir acompañado de trastornos tanto físicos como psicológicos. (Velasco, 2012)

Abuso y Tolerancia

Una necesidad de cantidades marcadamente crecientes del estímulo para conseguir el efecto deseado. (American Psychiatric Association – DSM IV, 2000)

Problemas Ocasionados

Dificultades e interferencia en el desempeño de actividades sociales, laborales y familiares, debido al consumo excesivo. (Definición Propia)

Dificultad en el Control

Continuo acceso al estímulo a pesar de tener conciencia de problemas psicológicos o físicos recidivantes o persistentes, que parecen causados o exacerbados por el consumo de la sustancia o estímulo. (American Psychiatric Association – DSM IV, 2000)

1.8.2 Operacionalización de la Variable

Adicción a los Videojuegos:

Lo definimos como las respuestas afirmativas al Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) que superen el punto de corte del 50% de puntaje obtenido.

De las Dimensiones:

Abstinencia

Lo definimos como las Respuestas Afirmativas a los ítems 3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25 del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

Abuso y Tolerancia

Lo definimos como las Respuestas Afirmativas a los ítems 1, 5, 8, 9 y 12 del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

Problemas Ocasionados por los videojuegos

Lo definimos como las Respuestas Afirmativas a los ítems 16, 17, 19 y 23 del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

Dificultad en el Control

Lo definimos como las Respuestas Afirmativas a los ítems 2, 15,18, 20, 22 y 24 del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 A nivel internacional

Andrade, et al (2018) realizaron una investigación comparativa y transversal, en una muestra de 3.178 estudiantes de secundaria de 76 instituciones educativas de Ecuador, de los cuales el 52,8% fueron hombres y el 47,2% mujeres, con una edad comprendida entre 14 y 17 años (15,62±0,80). Los resultados evidenciaron que existe una prevalencia baja de uso problemático de videojuegos (1,13%), también evidenciaron que aquellos adolescentes de sexo masculino, que residían en zonas urbanas tuvieron una mayor probabilidad de presentar un mayor uso problemático de videojuegos a diferencia de las adolescentes de sexo femenino. Mediante los resultados evidenciaron que no existe relación entre la edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia de los que conformaron la muestra con el uso problemático de videojuegos.

Chóliz y Marco (2011) realizaron una investigación en Valencia - España sobre el uso y dependencia a los videojuegos además de características como el género y edad (niños y adolescentes), ambos encontraron resultados en el género, donde los varones presentaban un patrón de uso con más frecuencia que las mujeres y una preferencia a juegos con temática deportiva, carreras, además de disparos y violencia, por otra parte, las mujeres preferían videojuegos con temática educativa o “árcade”. Coincidiendo con los estereotipos de género y encuestas realizadas anteriormente. Por parte de la edad niños de 10 a 12 años preferían jugar en consolas mientras que adolescentes de 16 preferían el ordenador personal.

Ameneiros y Ricoy (2015) realizaron una investigación en Pontevedra – España, cuyos objetivos fueron analizar el uso de los videojuegos por los/as

adolescentes, así como los lugares asociados a sus prácticas. De la misma manera, con su investigación pretendieron explicar la opinión que el público manifiesta en relación como los videojuegos pueden generar problemas en su uso cotidiano, fundamentándose mediante un nivel personal y social. El estudio se caracterizó mediante el uso de una metodología cuantitativa. De esta manera el instrumento que utilizaron para obtener datos fue un cuestionario tipo ad hoc, a partir de los objetivos planteados en la investigación. Para la muestra participaron 124 alumnos/as (62 mujeres y 62 hombres) de un colegio de educación secundaria de la provincia de Pontevedra donde se obtuvo como resultado que la mayoría de los estudiantes disfrutan jugar los fines de semana siendo el hogar como el lugar preferido para jugar. En cuanto al área social encontraron que los varones pueden hacer más amigos que las mujeres a través de los videojuegos, por parte de la opinión del colectivo descubrieron que la mayoría piensa que no influyen de manera positiva a los adolescentes además de que no influye en su personalidad y no causa problemas en la socialización.

Marco y Chóliz (2013) realizaron una investigación en Valencia – España, donde presentaron un tratamiento cognitivo – conductual para la adicción a Internet y videojuegos mediante un análisis de caso. El tratamiento se desarrolló a lo largo de 19 semanas mediante dos seguimientos. El objetivo principal fue el aprendizaje del uso controlado del ordenador, Internet y videojuegos, asumiendo que en las adicciones tecnológicas no es un requisito terapéutico la abstinencia total, sino centrarse en la promoción de un uso adaptativo. Los resultados muestran una reducción significativa del tiempo dedicado al juego y a Internet, así como del grado de pérdida de control. También se aprecia una disminución del malestar subjetivo y una mejoría en el funcionamiento personal.

Torres y Carbonell (2015) realizaron una investigación en Barcelona – España, donde diseñaron y aplicaron un programa de tratamiento psicoterapéutico para la adicción a las TIC evaluando su efectividad en un estudio de caso único de un paciente con un caso dual: Internet Gaming Disorder (IGD) y trastorno obsesivo-compulsivo (TOC). Los resultados mostraron una reducción significativa en la conducta de juego, frecuencia de conexión, el aumento de autocontrol y la inteligencia emocional.

Marco y Choliz (2012) realizaron una investigación en Valencia – España que tuvo como objetivo estudiar el papel de los distintos factores de la impulsividad en la dependencia de videojuegos, mediante el Test de Dependencia de Videojuegos (Marco y Choliz. 2011) y la versión abreviada del UPPS (Keye, Wilhelm y Oberauer, 2009). Para la muestra participaron 562 adolescentes de ocho centros educativos de la ciudad de Valencia. Los resultados evidenciaron que el 84.2% de la muestra evaluada manifiesta un uso no patológico de los videojuegos, el 10% abusa del uso de estos y puede desarrollar un uso patológico, mientras que el 5.7% evidencia síntomas de una dependencia a los videojuegos. De la misma manera al evaluar la relación con la impulsividad, los resultados evidencian que existe una relación entre la impulsividad, la dependencia hacia los videojuegos y el patrón que manifiestan las personas al hacer uso de estos, siendo el factor Urgencia una característica importante en la dependencia a las tecnologías debido a la búsqueda de sensaciones placenteras.

2.1.2 A nivel nacional

Condor (2019) realizó una investigación donde determinó la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019, mediante el uso

del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) creado por Chóliz & Marco en 2011 y el Cuestionario de Agresividad creado por Buss y Perry en 1992, siendo este adaptado por Matalinares en 2012. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional, la muestra fue de 300 estudiantes. El resultado que obtuvo fue que existe un alto nivel de agresividad entre los hombres y que predomina más en adolescentes, también pudo evidenciar que la dependencia a los videojuegos predomina más en hombres que en las mujeres y se manifiesta más en pre adolescentes que cursan el tercero de secundaria. Al correlacionar ambas variables obtuvo como resultado que existe una relación directa débil (Rho=0.261), y estadísticamente significativa ($p<0.05$) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad y que al analizar la relación que existe entre las dimensiones de ambos instrumentos, existe relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos pero que no siempre habrá una respuesta por parte de la otra variable estudiada.

Salas et al (2017) realizaron una investigación donde validaron en población peruana el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) creado por Chóliz & Marco en el 2011. Se evaluó a 467 escolares entre 11 y 18 años residentes de la ciudad de Lima. Los resultados obtenidos demostraron que se trata de una herramienta confiable y válida. Donde se encontró una estructura factorial, a diferencia de las cuatro dimensiones planteadas. Este factor fue denominado de manera general como: adicción a videojuegos, y permitió que se evidencie la existencia de este trastorno, que presentaría una coincidencia con el denominado ‘Trastorno de Juego por Internet’, que se manifiesta en la Sección III del DSM-5. Estos resultados se discuten por lo que Chóliz y Marco plantearon en sus investigaciones, al analizar las diferencias de sexo, edad y la estructura interna del instrumento. La

investigación permitió observar tres modelos: el primero, que explica que solo existe un factor debido a que los ítems del instrumento están altamente correlacionados; el segundo modelo, que busca establecer la existencia de los cuatro factores que fueron descritos por Chóliz y Marco, al encontrar altas correlaciones entre los ítems se propone la existencia de un solo factor principal y que se relaciona, proponiendo que los ítems puedan unirse en un único factor que sería la dependencia a videojuegos. Finalmente, el tercer modelo, el bifactor, determina el reconocimiento de la existencia de un único factor principal que sería la dependencia a videojuegos que unifica a todos los ítems del Test de Dependencia de Videojuegos. De la misma manera este hallazgo fue explicado por Chóliz y Marco dentro de un análisis realizado en una etapa inicial, pero luego en sus investigaciones concluyeron en determinar la existencia de cuatro factores para el desarrollo del instrumento, debido a que el constructo definido como dependencia esta caracterizado en múltiples dimensiones que no pueden ser independientes entre sí mismas.

Vallejos y Capa (2010) realizaron una investigación correlacional donde evaluaron la relación entre la funcionalidad que existe dentro del grupo familiar, los estilos interactivos como son la toma de decisiones y tendencia al riesgo que manifiestan los adolescentes con la adicción a los video juegos, también evaluaron las consecuencias que genera la adicción a los juegos en múltiples aspectos como son la asertividad, agresividad y rendimiento académico. La muestra empleada fue de carácter probabilística estratificada y fue conformada por 4954 adolescentes de centros educativos estatales de secundaria de Lima Metropolitana, incluyendo escolares de sexo masculino y femenino con un rango de edad comprendido entre 11 y 18 años. Los resultados de la investigación indicaron que el 85% de los

adolescentes evaluados tenían acceso a los videojuegos, siendo los varones quienes dedican más su tiempo a los videojuegos, al analizar el uso, las mujeres (70.6%) y los hombres (94.7%) donde un 74.6% de la muestra presentaba un nivel de uso alto de los videojuegos, evidenciando un abuso o una dependencia directa hacia estos. Entre los lugares donde hacían uso de los videojuegos destaca, la propia casa (40%) y las cabinas de Internet (42%). Al analizar la relación del uso de videojuegos y las variables de carácter psicológico (funcionamiento familiar, toma de decisiones y comportamiento agresivo) hallaron que la variabilidad presentada del modelo era del 14%, teniendo como factor explicativo más importante, la funcionalidad familiar. De igual manera, encontraron que cuanto menor se presenta la asertividad y el nivel de agresividad es mayor, el rendimiento académico presenta un nivel es bajo, relación que está condicionada por tener un mayor acceso a videojuegos.

2.1.3 A nivel local

Jara et al (2017) realizaron en Huánuco, una investigación de tipo descriptivo - comparativo, tuvo como objetivo determinar las diferencias en adicción a los videojuegos obtenidos en la aplicación del instrumento de adicción a los videojuegos HAMM-1st de 656 estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco. Utilizando el estadístico t de student dio como resultado -2.439, determinando que sí existen diferencias significativas entre las puntuaciones generales obtenidas de las instituciones educativas públicas y privadas. Asimismo, observaron que en las dimensiones Modificación del estado de Ánimo y Síntomas de Abstinencia no encontraron diferencias significativas, por otro lado, en las dimensiones de Focalización, Tolerancia, Conflicto y Recaída, se encontraron diferencias estadísticamente significativas. Concluyendo que los estudiantes de las

instituciones educativas privadas presentaron mayor tendencia a la adicción a los videojuegos que los estudiantes de las instituciones educativas públicas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Orígenes de los Videojuegos

Según Tejeiro y Pelegrina del Río (2008), se tiene datos de la historia de los videojuegos desde el año 1961, en esta fecha Steve Russell, un estudiante del Massachusetts Institute of Technology (MIT) decidió mediante un antiguo ordenador de la institución crear un juego interactivo. Durante ese tiempo con los países poderosos interesados en la carrera espacial, el interés de Russell fue por escoger un escenario como el espacio exterior. Fue así, que durante 6 meses de trabajo creó un juego que mostraba un duelo entre dos naves espaciales, que podían desplazarse por una pantalla a velocidad y por direcciones que eran controladas dos jugadores mediante interruptores, de la misma forma que se disparaban la una a la otra. El nombre que tomo este juego fue “Spacewar”. Con surgía además uno de los elementos característicos de los videojuegos: el joystick, se caracterizaba por ser un controlador remoto que, mediante la ayuda de cables, podía ser conectado al ordenador. El videojuego causó sensación en el MIT, pero Russell nunca lo patentó y tampoco consiguió algún beneficio económico. En ese tiempo un ordenador era demasiado costoso y esto presentaba una limitación para incorporar el videojuego al mercado, de esta manera “Spacewar” acabó siendo utilizado como programa diagnóstico para probar equipos informáticos.

El primer videojuego puesto a la venta fue “Computer Space”, fue creado en 1971 por Nolan Bushnell, estudiante de ingeniería en Salt Lake City, este videojuego también fue desarrollado con los ordenadores de la universidad de la ciudad. Cuando se analizó este videojuego se observó que era en realidad una

versión del videojuego Spacewar, teniendo como propósito una batalla entre una nave espacial y platillos voladores. Nutting Associates fue la empresa encargada de la comercialización de Computer Space resultando la venta de este videojuego en fracaso, solo con ventas de 2.000 ejemplares, Bushnell a causa de este evento decidió bautizar a su empresa con la palabra que designa el fracaso: "Atari". (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008)

2.2.2 Clasificación de los Videojuegos

En la actualidad existen muchas maneras de clasificar los videojuegos, para ello se usas criterios como: el hardware que incorporan, el contenido que incluyen y que resulta atractivo para el público, las habilidades que se necesitan para jugarlos y el público al que va dirigido. Además, autores concuerdan que estas características no son ni exhaustivas ni mutuamente exclusivas de algún grupo o sistema, ya que al observar la complejidad en la que se desarrolla un videojuego se puede incluir simultáneamente varias categorías a la vez, lo que generaría lo opuesto a la exclusividad o limitación hacia cierto grupo o comunidad. De esta manera se puede hablar de dos enfoques distintos, esto por las clasificaciones que presentan, basándose en el hardware o en el software. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008)

Hardware

Con respecto al soporte en el que se sustentan los videojuegos, se clasifican dos sistemas o características: los que permiten a los usuarios jugar en su hogar (sistemas domésticos) y las máquinas que se operan a base de monedas que podemos encontrar en salones públicos, denominados con el término en inglés "Arcades". Por otro lado, dentro de los sistemas que se encuentran en el hogar se pueden diferenciar los juegos de ordenador y aquellas maquinas dedicadas

netamente al uso de videojuegos (consolas), existiendo un subgrupo aún dentro de estas llamadas máquinas portátiles o de bolsillo, denominadas habitualmente con el término inglés hand-held. En general a las consolas se las suele denominar "consolas domésticas" o "consolas que pueden estar conectadas a la televisión", y a las hand-held se las suele llamar "consolas portátiles". Actualmente las diferencias entre el medio y lugar se presentan de manera mínima. Durante los años 80 los videojuegos más comunes eran lanzados en formato de máquina que funcionaba con monedas, convirtiéndose en el futuro en las consolas domesticas o del hogar. Inicialmente eran consideradas de menor calidad que los juegos de las salas recreativas, pero a medida que avanzaba el tiempo esta diferencia fue disminuyendo haciendo que las consolas domesticas superaran a las salas recreativas. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008)

Software

En España, el psicólogo Juan Alberto Estallo propuso durante el año de 1994 una clasificación que presentaba dos criterios: (a) aspectos psicológicos: como eran las habilidades que una persona podía requerir o desarrollar y los recursos necesarios para el desempeño y uso de cada videojuego, y (b) contenido del juego: un desarrollo adecuado, una temática que fuera atractiva para el público consumidor y el grado de relación que presentaba el videojuego con la realidad.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento recurre a una clasificación mucho más sencilla, basada en siete categorías (aventura, acción, carreras, plataforma, deportes, estrategia, simulación) y un apartado de "otros". (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008)

2.2.3 Adicción por uso constante de los videojuegos

Según la Asociación Americana de Psicología en el Manual diagnóstico y

estadístico de los trastornos mentales DSM-V (2014) señala que los juegos deben causar "un impedimento o angustia significativa" en varios aspectos de la vida de una persona. Esta condición propuesta se limita a los juegos y no incluye problemas con el uso general de Internet, los juegos de azar en línea o el uso de redes sociales o teléfonos inteligentes. Los síntomas propuestos del trastorno de los juegos de Internet incluyen:

- Preocupación por los juegos
- Síntomas de abstinencia cuando se elimina el juego o no es posible (tristeza, ansiedad, irritabilidad)
- Tolerancia, la necesidad de pasar más tiempo jugando para satisfacer el impulso.
- Incapacidad para reducir el juego, intentos fallidos de dejar de jugar
- Renunciar a otras actividades, pérdida de interés en actividades que disfrutaba anteriormente debido a los juegos.
- Continuar jugando a pesar de los problemas.
- Engañar a los miembros de la familia u otras personas sobre la cantidad de tiempo dedicado a los juegos.
- El uso de juegos para aliviar estados de ánimo negativos, como la culpa o la desesperanza.
- Riesgo, haber puesto en peligro o perdido un trabajo o una relación debido a los juegos.

2.2.4 Trastorno por uso de Videojuegos

Según el CIE 11 (2019) el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera

de línea, y que se manifiesta por:

1. Deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto)
2. Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria
3. Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

2.2.5 Efectos Psicosociales

Los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además de aspectos presumiblemente psicopatológicos, abarcaban áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujetos a interpretaciones, pero la conclusión general extraída de la conferencia organizada por la Universidad de Harvard en 1983 parecía enfatizar los aspectos positivos, más que los negativos. Estas conclusiones, unidas a la crisis de la industria de los videojuegos de ese mismo año, motivaron un descenso en el interés científico por este ámbito. (Tejeiro et al, 2009)

Finalmente, en la última década el interés de los investigadores parece estar cambiando de orientación. A medida que estudios mejor planteados han ido acumulando evidencias sólidas, y sobre todo a medida que la sociedad no sólo se ha ido habituando a los videojuegos, sino que éstos han dejado de ser vistos como algo propio de niños y adolescentes ("problemáticos" por definición), y también a medida que ha ido creciendo la complejidad técnica de los juegos y de sus soportes, el interés de los académicos y profesionales se ha centrado más en aspectos motivacionales y, sobre todo, en el potencial de los videojuegos para el desarrollo o la recuperación de habilidades físicas y cognitivas. (Tejeiro et al, 2008)

Adicción

Tejeiro et al (2009) define que el potencial adictivo que puede existir hacia el uso de videojuegos puede representar un tema controversial, esto partiendo de la observación de jóvenes que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos; las investigaciones realizadas respecto al tema han basado de forma casi generalizada, en medidas de autoinforme, y las conclusiones de varios estudios disponibles informan la existencia de un grupo de personas entre el 1,5% y el 19% cuyo uso de videojuegos es considerado "adictivo".

Agresividad

Las principales críticas en contra de los videojuegos se manifiestan porque puede representar un problema por un elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios como refieren Anderson, Gentile y Buckley en el 2006 con frecuencia, tales críticas no tienen en cuenta que el argumento y personajes de los videojuegos no están directamente relacionados a acciones o mensajes que resulten agresivos, en otros casos, el contenido agresivo

es moderado, sin superar el nivel de agresividad establecido en la mayoría de los juegos para niños e incluso de un nivel mínimo al nivel de violencia que pueden manifestar otros medios de entretenimiento como como es el cine o la televisión, se debe tener en cuenta que algunos videojuegos incluyen temas que buscan un beneficio social, y una cantidad considerable de ellos contienen retos y estrategias para ser usados de manera cooperativa o también pueden adaptarse para un uso cooperativo. (Tejeiro et al, 2009)

Aislamiento Social

Se define que la actividad en los videojuegos se caracteriza por ser solitaria, que el individuo se aleja de aquellas personas que conforman su entorno como son sus amistades o familiares, reduciendo las interacciones, convirtiéndose en alguien menos sociable y poniendo en riesgo las habilidades sociales que pudo desarrollar a lo largo de su vida. En una reciente revisión de este aspecto realizada por Tejeiro en el 2002, se evidenció que una gran cantidad de los datos de la investigación surgieron de encuestas generales acerca de las características de la conducta que una persona tiene ante el juego, teniendo escasos estudios diseñados específicamente para la evaluación las relaciones sociales de las personas que consumen videojuegos.

2.2.6 Actitudes hacia los Videojuegos

Las actitudes que pueden manifestar los padres hacia el uso de los videojuegos por parte de sus hijos parecen tener influencia de características personales o físicas como la edad, el sexo y la experiencia que manifiestan con el uso de los ordenadores. Por otra parte, se ha sugerido que las protestas sobre los videojuegos por parte de los adultos llevan implícito un mensaje acerca de cómo se sienten las personas acerca de los ordenadores en general. Los padres o tutores

suelen no se sienten cómodos con la tecnología y por la rapidez con que se suceden los todos estos cambios de la tecnología. A diferencia de los niños que no manifiestan sentirse amenazados por la tecnología y se integran a ella con voluntad y entusiasmo. Los estudios se centraron en dos aspectos concretos: el conocimiento que tienen los adultos de este mundo, y el control que pueden ejercen ellos sobre dicha práctica. Y de manera general, las investigaciones coinciden en indicar que son pocos los padres que tienen un conocimiento y uso adecuado sobre los videojuegos por parte de sus hijos/as, y también existe un escaso porcentaje de los padres que presentan una preocupación por integrarse a dicha actividad o tener control sobre ella. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008)

2.2.7 El Cerebro Adolescente

Los estudios de imagen cerebral desde los 5 hasta los 20 años revelan un adelgazamiento progresivo de la substancia gris que progresa desde las regiones posteriores del cerebro hacia la región frontal, estas regiones que maduran más tardíamente están asociadas con funciones de alto nivel, como la planificación, el razonamiento y el control de impulsos. Muchos de los problemas relacionados con determinadas conductas de riesgo en la adolescencia podrían estar en relación con esta tardía maduración de determinadas funciones cerebrales.

Sin embargo, el adolescente de 12 a 14 años generalmente ha sustituido el pensamiento concreto por una mayor capacidad de abstracción que lo va capacitando cognitiva, ética y conductualmente para saber distinguir con claridad los riesgos que puede correr al tomar algunas decisiones arriesgadas, otra cuestión es que el deseo y la posibilidad de experimentar supere a la prudencia. Con todo, el adolescente más joven, por esa restricción del pensamiento abstracto complejo, tiende a tener dificultades para evaluar riesgos a largo plazo para la salud

(hipertensión, colesterol en la dieta, etc.) En el desarrollo psicosocial valoraremos cuatro aspectos de crucial importancia. (Diz, 2013)

La Lucha Dependencia-Independencia: Diz, (2013) menciona que en la primera adolescencia (12 a 14 años), la relación con los padres se hace más difícil, existe mayor recelo y confrontación; el humor es variable y existe un "vacío" emocional. En la adolescencia media (15 a 17 años) estos conflictos llegan a su apogeo para ir declinando posteriormente, con una creciente mayor integración, mayor independencia y madurez, con una vuelta a los valores de la familia en una especie de "regreso al hogar" (18 a 21 años).

Preocupación por el aspecto corporal: Los cambios físicos y psicológicos que acompañan la aparición de la pubertad generan una gran preocupación en los adolescentes, sobre todo en los primeros años, con extrañamiento y rechazo del propio cuerpo, inseguridad respecto a su atractivo, al mismo tiempo que crece el interés por la sexualidad. En la adolescencia media, se produce una mejor aceptación del cuerpo, pero sigue preocupándoles mucho la apariencia externa. Las relaciones sexuales son más frecuentes. Entre los 18 y 21 años el aspecto externo tiene ya una menor importancia, con mayor aceptación de la propia corporalidad. (Diz, 2013)

Integración en el grupo de amigos: Vital para el desarrollo de aptitudes sociales. La amistad es lo más importante y desplaza el apego que se sentía hasta entonces por los padres. Las relaciones son fuertemente emocionales y aparecen las relaciones con el sexo opuesto. En la adolescencia media, estas relaciones son intensas, surgen las pandillas, los clubs, el deporte; se decantan los gustos por la música, salir con los amigos, se adoptan signos comunes de identidad (piercing, tatuajes, moda, conductas de riesgo), luego (18 a 21 años) la relación con los amigos se vuelve más débil, centrándose en pocas personas y/o en relaciones más o menos

estables de pareja. (Diz, 2013)

Desarrollo de la identidad: En la primera adolescencia hay una visión utópica del mundo, con objetivos irreales, un pobre control de los impulsos y dudas. Sienten la necesidad de una mayor intimidad y rechazan la intervención de los padres en sus asuntos. Posteriormente, aparece una mayor empatía, creatividad y un progreso cognitivo con un pensamiento abstracto más acentuado y, aunque la vocación se vuelve más realista, se sienten "omnipotentes" y asumen, en ocasiones, como ya dijimos, conductas de riesgo. Entre los 18 y 21 años los adolescentes suelen ser más realistas, racionales y comprometidos, con objetivos vocacionales prácticos, consolidándose sus valores morales, religiosos y sexuales, así como comportamientos próximos a los del adulto maduro. (Diz, 2013)

2.3 Bases Conceptuales.

2.3.1 Adicción

Según la Organización Mundial de la Salud (2010) la adicción es denominada como una enfermedad que se puede presentar de manera física y psicoemocional, que crea una necesidad o dependencia hacia una sustancia, actividad o relación. También, se caracteriza cuando se presentan un conjunto de signos y síntomas, en los que están involucrados factores que pueden ser de carácter genético, biológico, psicológico y social. Esta enfermedad se presenta de manera progresiva y a medida que avanza puede ser fatal, se caracteriza por presentar continuos episodios de descontrol, distorsiones en el pensamiento y que la persona niegue padecer de la enfermedad.

Según la Organización Mundial de la Salud (2010), para poder hablar de dependencia física y psicológica las personas presentan tres o más de los siguientes criterios en un período de 12 meses:

a. Fuerte deseo o necesidad de consumir la sustancia (adicción).

b. Dificultades para controlar dicho consumo.

c. Síndrome de abstinencia al interrumpir o reducir el consumo.

d. Tolerancia.

e. Abandono progresivo de intereses ajenos al consumo de la sustancia. (Inversión de tiempo en actividades relacionadas con la obtención de la sustancia).

f. Persistencia en el uso de la sustancia a pesar de percibir de forma clara sus efectos perjudiciales.

2.3.2 Videojuegos

Ferrer (2018) define a los videojuegos como todo juego de carácter electrónico con el objetivo de ser en esencia lúdico que al hacer uso de la tecnología informática puede estar presente en distintos medios como son los ordenadores y las consolas.

Pelegrina del Río y Tejeiro (2003) mencionan que los videojuegos permiten a la persona una interacción de tiempo real con la máquina, esta acción es desempeñada principalmente en entornos visuales como son la pantalla de un ordenador o una televisión u otro medio semejante.

2.3.3 Adicción a los Videojuegos

Se define como la participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo. Un aspecto característico es que la participación en estos videojuegos implica interacciones sociales y, frecuentemente, el juego en equipo. (Carbonell, 2014)

Dentro del título de “trastornos debidos a comportamientos adictivos”, la OMS (2019) ha incluido esta categoría diagnóstica que se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego "continuo o recurrente" vinculado a tres condiciones negativas provocadas por el mal uso de los juegos digitales:

1) La falta de control de la conducta de juego en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega
2) El aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias
3) El mantenimiento o escalada de la conducta a pesar de tener conciencia de las consecuencias negativas.

2.3.4 Adolescencia

Según Diz (2013) la adolescencia es el periodo de tiempo que trascurre entre el comienzo de la pubertad y el final del crecimiento. La adolescencia se trata de una construcción social de los países desarrollados. En el del desarrollo psicosocial incluyen: la consecución de la independencia de los padres, la relación con sus pares, el incremento de la importancia de la imagen corporal y el desarrollo de la propia identidad como individuo. Aunque la adolescencia ha sido tradicionalmente definida como una etapa turbulenta e inestable, la mayoría de los adolescentes se desarrollan sin dificultades.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Ámbito

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática – INEI (2000), el Departamento de Huánuco fue creado el 24 de enero de 1,869 cuenta con una superficie de 36,848.85 Km2 que es equivalente al 2,9% del territorio nacional y se encuentra situado en la parte Centro Oriental del Perú, entre la Cordillera Occidental y la cuenca hidrográfica del rio Pachitea.

Su altitud varía desde los 330 m.s.n.m hasta los 6634 m.s.n.m. Está dividido en 11 provincias y 71 distritos. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI (2017), Huánuco presenta una población de 721 047 habitantes según el último censo del año 2017. El PBI del departamento representaba, en el 2016, el 1.17% del PBI nacional. El sector que más aporta al PBI de Huánuco es el de otros servicios con un 19.5 %, seguido por la agricultura, con el 16,5%.

Presenta una diversidad geográfica que permite albergar a 7 de las 8 regiones naturales clasificadas por el Dr. Pulgar Vidal. De esta manera, al oriente de su territorio se encuentran los distritos de Tournavista y Yuyapichis, que se encuentran localizados a una altitud de 250 msnm, mientras tanto en su extremo occidental, en la frontera con Lima y Ancash, se encuentra ubicada la Cordillera de Huayhuash, en la que se halla el Nevado Yerupajá, que, con una altitud de 6 615 msnm, constituye el segundo más alto del Perú. (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2000)

El clima durante el año es templado seco donde en el verano llega a los 24Cº y el invierno a los 17Cº. En su información hidrográfica presenta tres ríos que se asocian de oeste a este, estos ríos son el Marañón, Huallaga y el Pachitea. Sus límites están definidos, por el Sur limita con el departamento de Pasco, por el Norte limita con el

departamento de la Libertad y San Martin, por el Este limita con el departamento de Loreto y por el Oeste con los departamentos de Lima y Ancash.

La ciudad de Huánuco fue fundada el 15 de agosto de 1539 por los conquistadores españoles con el nombre de "Huánuco de los Caballeros". Durante la etapa de la emancipación, cuenta con Huánuco fue una de las primeras ciudades en impulsar la independencia del Perú, a comienzos del siglo XIX. Inclusive figura como 15 de diciembre de 1820, la primera jura de independencia, tras una serie de levantamientos en Huamalíes, Huallanca y Ambo. (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2000)

La Provincia de Huánuco se encuentra ubicada en la parte centro-oriental del Perú. Limita por el Norte con la provincia de Leoncio Prado; por el Sur, con la provincia de Ambo; por el Este, con la provincia de Pachitea y por el Oeste, con las provincias de Lauricocha y Yarowilca, estando asentada en la cuenca superior del río Huallaga. Sus Distritos son: Huánuco, Chinchao, Churubamba, Santa María del Valle, Amarilis, San Francisco de Cayrán, Quisqui, Margos, Yarumayo, San Pedro de Chaulán, Pillco Marca y Yacus (Estudio de Diagnóstico y Zonificación de la Provincia de Huánuco, 2004)

El campo de realización del estudio está comprendido por la ciudad de Huánuco, el cual para efectos del recojo de información se mantuvo a las instituciones públicas que cuenten con el grado de quinto de secundaria que se encuentren en la zona urbana.

Población y muestra

3.2 Población

La población está constituida por 1512 estudiantes (Fuente: Nómina de estudiantes) que están cursando el quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco en el año 2019.

Tabla 2
Población de estudiantes del quinto año de educación secundaria de Instituciones Educativas Públicas - Huánuco, 2019

INSTITUCION EDUCATIVA	POBLACIÓN GENERAL	PORCENTAJE
G. U. E. “Leoncio Prado”	325	21.49%
I.E.N. Pedro Sánchez Gavidia	78	5.16%
I.E.N. “Príncipe Illathupa”	207	13.69%
I.E.N. Milagro de Fátima	277	18.32%
I.E.N Nuestra Señora de las Mercedes	299	19.78%
I.E.N “Juana Moreno”	165	10.91%
I.E.N “Hermilio Valdizán”	161	10.65%
TOTAL	1512	100%

Fuente: Nómina de estudiantes de Instituciones Educativas Públicas del Distrito de Huánuco
Elaboración: propia

3.2.1 Criterios de Inclusión

- Se incluyen a los estudiantes que cursen el quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.
- Se incluyen a todos los estudiantes de 15, 16 y 17 años que cursen el quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco en el año 2019.

- Se incluyen todas las secciones del quinto año de educación secundaria de las instituciones públicas del distrito de Huánuco del año 2019.
- Se incluyen a todos los varones y mujeres del quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.
- Se incluyen a los estudiantes de los turnos mañana y tarde del quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.

3.2.2 Criterios de Exclusión

- Se excluyen a los estudiantes del quinto año de educación secundaria que no estudien en instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.
- Se excluyen a los estudiantes de quinto año de educación secundaria que no estén matriculados en alguna de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.
- Se excluyen a los alumnos del 1º, 2º, 3º y 4º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.
- Se excluyen a los alumnos que tengan una edad inferior o superior a 15, 16 y 17 años de edad de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.
- Se excluyen a los estudiantes del quinto año de educación secundaria del turno nocturno de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019.

3.3 Muestra

Se realizó un muestreo probabilístico por conglomerados según refiere Hernández (2014), este tipo de muestreo se manifiesta cuando en algunos casos el investigador se ve limitado por recursos, que pueden ser de tiempo, financieros o económicos, por la distancia geográfica u otro obstáculo que impide desarrollar la investigación, se intenta disminuir el coste de la investigación al mínimo, al tener en cuenta que las unidades que conformarán la muestra se encuentran encapsuladas o encerradas en determinados conjuntos, agrupaciones, lugares físicos y geográficos.

La muestra fue calculada considerando el tamaño de la población con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, generando una muestra significativa constituida por 307 estudiantes de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco del año 2019, que está conformada por estudiantes de 15, 16 y 17 años que cursen el quinto año de educación secundaria del turno mañana y tarde.

La muestra fue seleccionada mediante una distribución proporcional del 20.3% de cada conglomerado (Institución Educativa), para obtener una cantidad significativa de participantes de cada sección en cada Institución Educativa se procederá mediante un ánfora a seleccionar a los estudiantes que formarán parte de la muestra deseada, dando como resultado lo siguiente.

Tabla 3
Muestra de estudiantes del quinto año de educación secundaria de instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco del año 2019.

INSTITUCION EDUCATIVA	POBLACIÓN GENERAL	MUESTRA
G. U. E. "Leoncio Prado"	325	66
I.E.N. Pedro Sánchez Gavidia	78	16
I.E.N. "Príncipe Illathupa"	207	42
I.E.N. Milagro de Fátima	277	56
I.E.N Nuestra Señora de las Mercedes	299	61
I.E.N "Juana Moreno"	165	33
I.E.N "Hermilio Valdizán"	161	33
TOTAL	1512	307

Fuente: Nómina de estudiantes de Instituciones Educativas Públicas del Distrito de Huánuco
Elaboración: propia

3.4 Nivel y tipo de Estudio

Según Sánchez y Reyes (2006) la investigación es de nivel Descriptivo, ya que busca proporcionar información actualizada sobre el objeto de estudio, además según la información que proporciona Barriga (1974) la investigación es de tipo Aplicada, ya que busca aplicar conocimientos teóricos a una situación concreta para poder modificarla.

3.5 Diseño de la Investigación

Según Sánchez y Reyes (2006) la investigación será de diseño Descriptivo Simple, ya que describirá los niveles de adicción a los videojuegos evaluado con el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) a los estudiantes del quinto año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco en el año 2019, cuyo esquema se representa de la siguiente manera.

M1 O1

Dónde:

M_1: Estudiantes del quinto año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco.

O_1: Evaluación de los niveles de adicción a los videojuegos (Test de Dependencia de Videojuegos - TDV).

3.6 Métodos, Técnicas e Instrumentos.

3.6.1 Método

Se aplicó el método de observación indirecta por medio del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) a los estudiantes del quinto año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco en el año 2019.

3.6.2 Técnicas

Tabla 4
Procedimiento de recolección de información.

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN		
MÉTODOS	**TÉCNICAS**	**INSTRUMENTOS**
De análisis de contenido	Fichaje	Fichas bibliográficas. Fichas Hemerográficas Fichas mixtas.
De evaluación.	Psicometría	Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Elaboración: Propia.

Tabla 5
Procedimiento de recolección de datos.

RECOLECCION DE DATOS		
MÉTODO	**TÉCNICA**	**ESTADÍSTICO**
Análisis Estadístico	Análisis Estadístico Descriptivo	Medidas de tendencia central: media, moda, mediana.

Elaboración: Propia.

3.6.3 Instrumento

Nombre: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Autor: Mariano Cholíz y Clara Marco

Año: 2011

Administración: Individual y Colectiva

Ámbito de Aplicación: Adolescentes y Adultos de 16 a 35 de edad.

Adaptación Peruana: Salas Edwin y Merino César (2017)

Descripción del Cuestionario: El Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD), fue construido y validado por Chóliz y Marco (2011), con población española, utilizaron criterios del Manual Diagnostico y Estadístico de los trastornos mentales DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000) para adicciones a sustancias. Se trata de un cuestionario de autorregistro, que utiliza una escala ordinal.

Es un instrumento diagnóstico de la dependencia de los videojuegos basado en los principales criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias del DSM-IV-TR. Costa de 25 ítems y de las siguientes dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control.

3.7 Validación y Confiabilidad del Instrumento

3.7.1 Validez

Condor (2019) y Salas, et al (2017) mencionan que la validez obtenida en la investigación es similar al 0,94 obtenido por Cholíz y Marco (2011) mediante el análisis factorial Kaiser, Meyer y Olkin (KMO) realizado en Valencia-España, siendo así una prueba valida y fiel al propósito del cual propone medir.

3.7.2 Confiabilidad

Respecto a la confiabilidad, inicialmente se elaboraron 55 ítems en función del criterio de los trastornos de dependencia de sustancias. Así como de la dificultad de control del impulso, seleccionando los elementos más representativos de la adicción a los videojuegos. Tras un proceso de validación de jueces, se dispuso de un instrumento de 32 elementos, que se administró a 621 participantes para llevar a cabo los análisis de confiabilidad mediante las técnicas de consistencia interna. El alfa de Cronbach del conjunto de los 32 ítems fue de 0,93 atendiendo al índice de homogeneidad corregido y al alfa de Cronbach, se procedió a eliminar los ítems 4,6,21,17,26 y 31 ya que estos ítems presentan una correlación débil (menor a 0,5) con el conjunto de la escala. La eliminación de estos ítems apenas influyó en la consistencia interna del cuestionario e incluso la aumenta; en este sentido, los nuevos resultados presentaron un coeficiente de alfa de Cronbach de 0,94 para el cuestionario en su conjunto, respecto a las sub escalas, en el caso de abstinencia su valor de alfa fue 0,89, para abuso y tolerancia fue de 0,78, problemas asociados a los videojuegos obtuvo un alfa de 0,79 y finalmente en lo respecta a la dimensión dificultad en el control el coeficiente de alfa fue 0,68 (Chóliz y Marco, 2011).

Condor (2019) en su investigación realizada manifiesta un Alfa de

Cronbach de 0.92, expresando que el Test de Dependencia de Videojuegos es confiable y replicable, evidenciando resultados similares a la confiablidad propuesta por Chóliz y Marco (2011) con un Alfa de Cronbach de 0.94.

3.8 Procedimiento

Mediante una adecuada coordinación con los directores y subdirectores se obtuvo la autorización por escrito para la aplicación en el turno mañana y tarde de cada Institución Educativa, se procedió a coordinar e informar el horario de aplicación con los docentes y tutores de las aulas del quinto grado de nivel secundario, de esta manera el investigador informo que la participación en la investigación era voluntaria y mediante un ánfora aquellos alumnos que participaron podían elegir si podían responder el instrumento mediante las opciones que contenía dicha ánfora, manteniendo la aleatorización y la cantidad de estudiantes que debían componer la muestra.

Luego mediante instrucciones claras y precisas se procedió a explicar el instrumento, su propósito y como rellenarlo adecuadamente, el investigador en todo momento superviso en compañía de un docente la aplicación del instrumento, así como resolvió dudas respecto al desarrollo del mismo. La aplicación de la investigación en cada aula duró aproximadamente 15 minutos, llevándose a cabo en horas de tutoría y fuera del horario de clase, estando acorde a la coordinación establecida por los tutores y docentes.

3.9 Tabulación y Análisis de Datos

Las técnicas que se utilizaron para esta investigación son análisis estadístico de tipo descriptivo mediante el uso de tablas, figuras de frecuencia y medidas de tendencia central, esto mediante el programa IBM SPSS Statistics 25 (Paquete Estadístico Informático para las Ciencias Sociales y Aplicadas

3.10 Consideraciones Éticas

El presente trabajo de investigación no representa un riesgo para la población la investigación, al estar conformada por adolescentes de Instituciones Educativas Nacionales, al estar al cuidado de una entidad estando bajo responsabilidad de personal docente y administrativo y que mediante la documentación establecida con la Universidad Nacional Hermilio Valdizan se genera todo el procedimiento adecuado para el desempeño de la investigación.

De la misma manera según el Código de Ética para la Investigación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (2017) se plantea los siguientes términos los cuales la presente investigación respetó y aplicó en función de los valores del investigador:

Protección a las Personas: En el ámbito de la investigación cuando se realiza un trabajo con personas se debe proteger la dignidad, identidad, diversidad, confidencialidad y su privacidad.

Consentimiento Informado: Las investigaciones al realizarse en personas deben ser informadas debida y suficientemente a los participantes sobre los alcances, fines o propósitos y la publicidad que será dada a la investigación, a fin de que puedan expresar su participación en forma informada, libre e inequívoca.

Responsabilidad, Rigor Científico y Veracidad: El investigador debe actuar con responsabilidad en relación al alcance y repercusión de la investigación tanto a nivel individual, institucional y social. De igual manera el investigador procederá con rigor científico asegurando la validez, fiabilidad y la credibilidad que aseguran sus métodos, sus fuentes y los datos. Finalmente garantizara la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso.

Honestidad: Todos quienes participen en la investigación deberán cuidar su propia conducta, mantener las exigencias de la moral y las buenas costumbres. Mantener una conducta integra orientada por los valores y la ética.

Privacidad y Confidencialidad: El investigador debe tomar precauciones para mantener la intimidad de los participantes de la investigación y la confidencialidad de la información personal.

Divulgación Responsable de la Investigación: Es obligación del investigador difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente ético, de pluralismo ideológico y de diversidad cultural. De igual manera devolver los resultados a los participantes de la investigación.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1 Presentación de Resultados:

4.1.1 Resultado General de Adicción a los Videojuegos

Tabla 6

Niveles de Adicción a los Videojuegos en Estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019

NIVEL DE ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MUY BAJO	173	56.4	56.4	56.4
BAJO	75	24.4	24.4	80.8
MEDIO	40	13.0	13.0	93.8
ALTO	15	4.9	4.9	98.7
MUY ALTO	4	1.3	1.3	100.0
Total	307	100.0	100.0	

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Elaboración: Propia

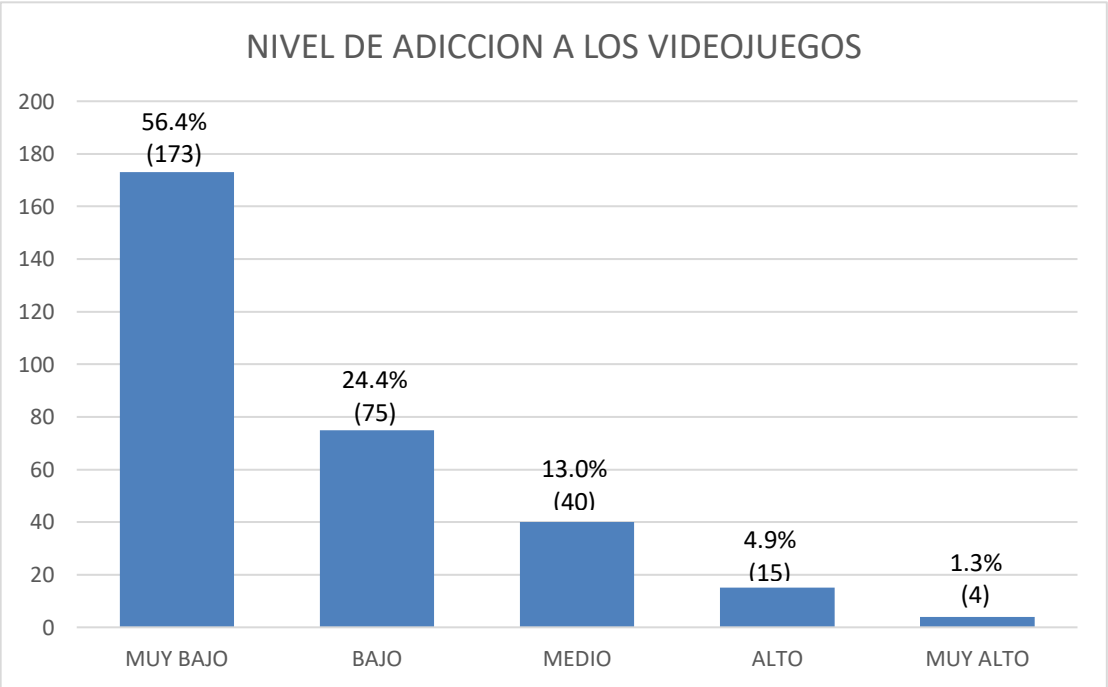

Figura 1: Nivel de Adicción a los Videojuegos de estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019
Fuente: Elaboración propia (2019)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En la figura 1 y tabla 6 se puede observar los resultados generales obtenidos en la evaluación de la adicción a los videojuegos realizadas a 307 estudiantes de instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco, en los niveles variados desde Muy bajo hasta Muy alto.

En el nivel Muy Bajo, se ubica un 56.4% de estudiantes evaluados que correspondería a una cantidad de 173 evaluados, representando la mayor cantidad de todos los estudiantes evaluados, de esta manera una mayor parte de los estudiantes evaluados no presenta adicción hacia los videojuegos y tampoco conductas adictivas hacia ellos.

En el nivel Bajo se evidencia un total de 75 evaluados que correspondería a un 24.4% de estudiantes evaluados donde estos no presentan características de adicción hacia los videojuegos, pero si manifiestan un uso de estos medios de entretenimiento.

En el nivel Moderado se evidencia una cantidad de 40 que equivaldría a un 13% de los estudiantes evaluados, donde se evidencia que los estudiantes manifiestan características que proponen un uso de los videojuegos que puede excesivo en ciertas ocasiones.

En el nivel Alto se evidencia un total de 15 estudiantes que correspondería a un 4.9% de toda la muestra evaluada, por lo tanto, se evidencia que una cantidad de los estudiantes presentan conductas que pueden ser adictivas hacia el uso de los videojuegos, afectando algunas de las áreas de la vida diaria.

Finalmente, en el nivel Muy Alto se evidencia un total de 4 estudiantes que equivaldría a un 1,3% de la muestra evaluada lo cual evidencia una cantidad mínima de estudiantes en contraste a la muestra total sobre una adicción hacia los videojuegos afectando aspectos sociales, familiares, académicos y personales de los estudiantes, así como desencadenar en alguna consecuencia a su salud física y mental.

Tabla 7

Niveles de Adicción a los Videojuegos en Estudiantes según I.E. Públicas a la que pertenecen, Huánuco 2019

NIVEL DE ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS						
COLEGIO	MUY BAJO	BAJO	MODERADO	ALTO	MUY ALTO	Total
HERMILIO VALDIZAN	16	11	5	1	0	33
ILLTHUPA	23	9	7	2	1	42
JUANA MORENO	25	7	0	1	0	33
LEONCIO PRADO	27	21	14	3	1	66
MILAGRO DE FATIMA	33	13	9	1	0	56
MERCEDES	37	11	5	6	2	61
PEDRO SANCHEZ	12	2	1	1	0	16
Total	173	74	41	15	4	307

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos TDV)
Elaboración: Propia

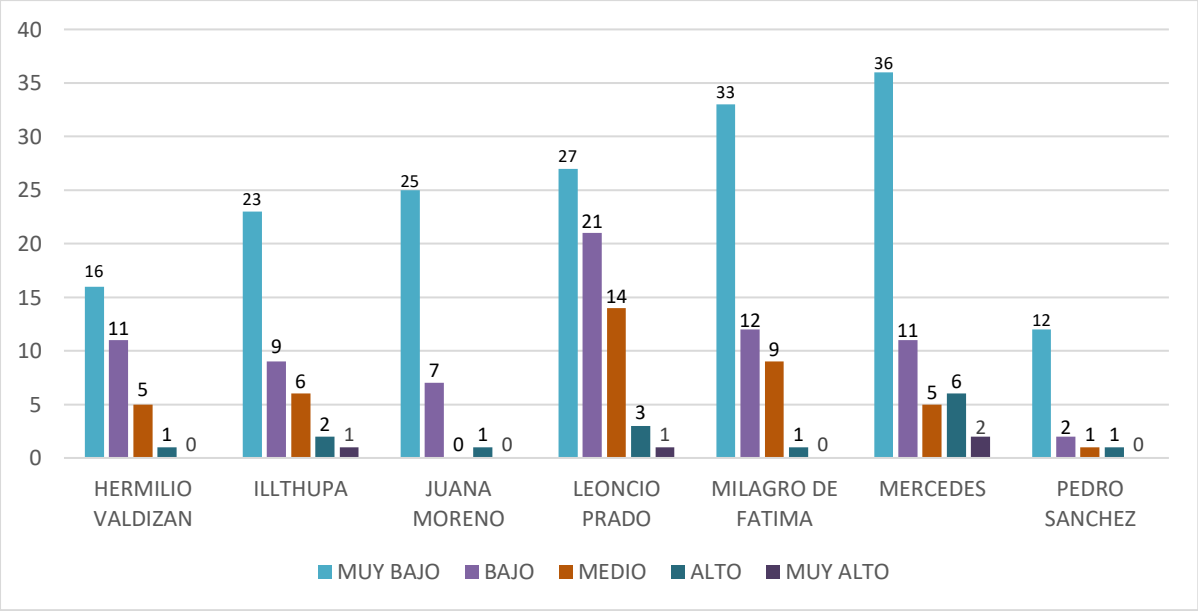

Figura 2: Resultados General de Adicción a los Videojuegos de estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019
Fuente: Elaboración propia (2019)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En la figura 2 y Tabla Nº 10 se puede observar que de las 7 instituciones educativas que participaron en la investigación la I.E Las Mercedes tiene más estudiantes que obtuvieron un nivel Muy Bajo, evidenciando que un número significativo de sus

estudiantes que participaron en la investigación, no manifiestan conductas adictivas hacia los videojuegos. En el nivel Bajo se puede observar que la I.E Leoncio Prado tiene más estudiantes en este nivel, evidenciando que existe una cantidad considerable de estudiantes que tienen interés en los videojuegos. Del mismo modo en el nivel Moderado se puede observar también, que la I.E Leoncio prado manifiesta a 14 estudiantes en este nivel, lo que evidencia que un grupo de estudiantes hace uso de manera considerable de los videojuegos que en ocasiones puede recaer en lo excesivo. En el nivel Alto se observa que la I.E Las Mercedes tiene un total de 6 estudiantes, lo que evidencia que un grupo mínimo manifiesta conductas que pueden ser adictivas y verse alguna área de sus vidas diarias, de la misma manera en el nivel Muy Alto la I.E Las Mercedes manifiesta un total de 2 estudiantes, que no evidencia una cantidad significativa pero evidencia que existe un grupo con características de la adicción a los videojuegos y que aspectos de su vida diaria se ven afectados, así como su salud física y mental.

4.1.2 Medidas de Tendencia Central en el valor General de la Adicción a los Videojuegos

Tabla 8

Medida de Tendencia Central de Adicción a los videojuegos general del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de I.E. Públicas Huánuco 2019

MEDIDA DE TENDENCIA CENTRAL	VALORES
Media	20,69
Mediana	15,00
Moda	0

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Elaboración: Propia

Análisis e Interpretación de los Resultados

Las medidas de tendencia central se obtuvieron como parte de los resultados procesados mediante el programa IBM SPSS Statistics 25 (Paquete Estadístico Informático para las Ciencias Sociales y Aplicadas), siendo la media de 20.69 y la mediana de 15.00, lo que indica que se presentan más resultados entre los niveles Muy Bajo y Moderado, de la misma manera se puede observar que la moda es de un valor de 0, lo que indica que el nivel de adicción a los videojuegos que se presenta más en los resultados del Test de Dependencia de Videojuegos es el “Muy Bajo”

4.1.2 Resultado de Adicción a los Videojuegos por Dimensiones

Tabla 9

Frecuencia de Adicción a los videojuegos según dimensiones del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de I.E. Públicas Huánuco 2019

Dimensiones	**Abstinencia**		**Abuso y Tolerancia**		**Problemas Ocasionados**		**Dificultad en el Control**	
Niveles	**Frecuencia (f)**	**Porcentaje (%)**	**Frecuencia (f)**	**Porcentaje (%)**	**Frecuencia (f)**	**Porcentaje (%)**	**Frecuencia (f)**	**Porcentaje (%)**
MUY BAJO	177	57.7	180	58.6	204	66.4	191	62.2
BAJO	69	22.5	67	21.8	41	13.4	79	25.7
MODERADO	38	12.4	35	11.4	27	8.8	23	7.5
ALTO	17	5.5	20	6.5	26	8.5	9	2.9
MUY ALTO	6	2.0	5	1.6	9	2.9	5	1.6
Total	307	100.0	307	100.0	307	100.0	307	100.0

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Elaboración: Propia

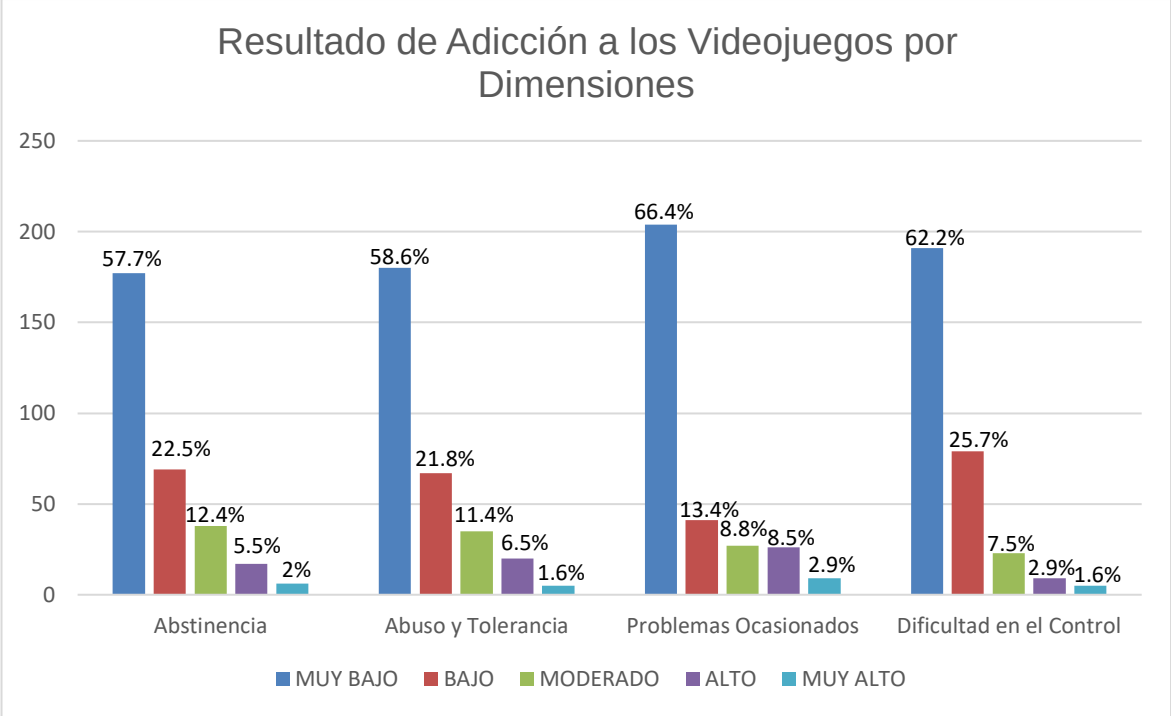

Figura 3: Resultados l de Adicción a los Videojuegos por dimensiones de estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019
Fuente: Elaboración propia (2019)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En la figura 3 y tabla 9 se puede observar que en las cuatro dimensiones del Test de Dependencia a los Videojuegos se observa una mayor frecuencia de estudiantes en el nivel Muy Bajo, seguido del nivel Bajo, Moderado y Alto, donde el nivel Muy alto en cada una de las dimensiones evidencia una menor frecuencia de estudiantes de instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco en el año 2019.

Tabla 10

Nivel de Adicción a los Videojuegos en la Dimensión Abstinencia en Estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019

NIVELES DE ABSTINENCIA				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MUY BAJO	177	57.7	57.7	57.7
BAJO	69	22.5	22.5	80.1
MEDIO	38	12.4	12.4	92.5
ALTO	17	5.5	5.5	98.0
MUY ALTO	6	2.0	2.0	100.0
Total	307	100.0	100.0	

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Fuente: Elaboración propia (2019)

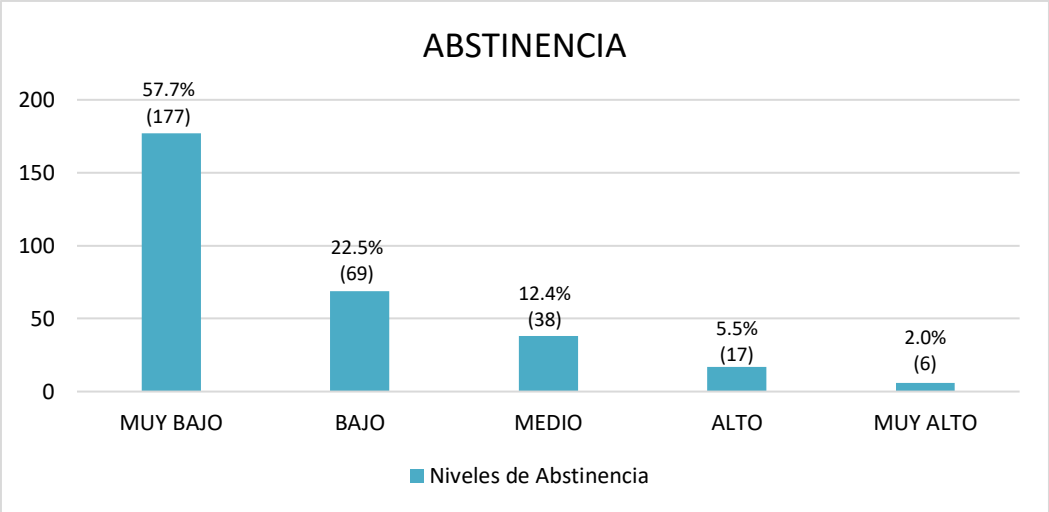

Figura 4: Resultados de la dimensión Abstinencia de la Adicción a los Videojuegos de estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019
Fuente: Elaboración propia (2019)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En la figura 4 y tabla 10 se puede observar que la dimensión Abstinencia evidencia que 177 de los estudiantes, que equivaldrían a un 57.7% de la muestra total obtuvieron un puntaje Muy Bajo lo que significa que más de la mitad de los estudiantes no

presentan signos o síntomas del síndrome de abstinencia, seguidamente 69 estudiantes obtuvieron un nivel bajo, lo cual manifiesta que el 22,5% de estudiantes juega videojuegos, pero sin manifestar los síntomas o signos de la abstinencia, luego 38 alumnos obtuvieron un nivel medio lo cual evidencia que un 12,4% de los evaluados manifiesta algunos de los signos o síntomas de la abstinencia al jugar videojuegos, en el nivel alto se encontró a 17 estudiantes, lo que significa que el 5,5% de la muestra manifiesta mayores signos o síntomas de la abstinencia, dificultando algunas áreas de su vida, finalmente se encontró a 6 alumnos, los cuales que obtuvieron el nivel alto, lo que se interpreta como que un 2% de los examinados manifiestan todos los signos o síntomas de la abstinencia al jugar videojuegos, dificultando múltiples aspectos de su vida.

Tabla 11

Adicción a los Videojuegos Dimensión Abuso y Tolerancia en Estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019

NIVELES DE ABUSO Y TOLERANCIA				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MUY BAJO	180	58.6	58.6	58.6
BAJO	67	21.8	21.8	80.5
MEDIO	35	11.4	11.4	91.9
ALTO	20	6.5	6.5	98.4
MUY ALTO	5	1.6	1.6	100.0
Total	307	100.0	100.0	

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Fuente: Elaboración propia (2019)

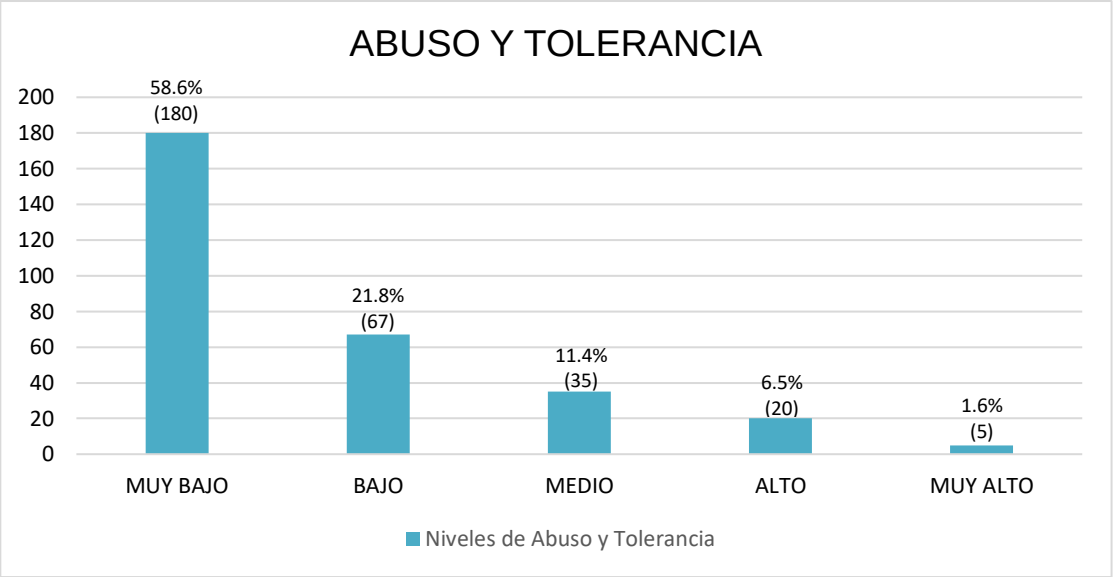

Figura 5: Resultados de la dimensión Abuso y Tolerancia de la Adicción a los Videojuegos de estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019
Fuente: Elaboración propia (2019)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En la figura 5, Tabla 11 en la dimensión Abuso y Tolerancia se evidencia que 180 estudiantes que correspondería a un 58,6% de la muestra, obtuvieron un puntaje Muy Bajo lo que significa que más de la mitad de los estudiantes no presentan un consumo excesivo de videojuegos, seguidamente 67 estudiantes obtuvieron un nivel Bajo, lo cual manifiesta que el 21,8% de estudiantes juega videojuegos en sesiones pero sin manifestarse extensas o largas, luego 35 alumnos de los cuales 13 obtuvieron un nivel Moderado lo cual evidencia que un 11,4% de los evaluados manifiestan sesiones que en ocasiones pueden tornarse extensas o largas, en el nivel Alto se encontró a 20 estudiantes, lo que significa que el 6,5% de los examinados manifiesta largas sesiones concurrentes de juego, así como ir aumentando el tiempo de que dedican a estas sesiones de juego, finalmente se encontró a 5 alumnos, los cuales que obtuvieron el Nivel Alto, lo que se interpreta como que un 1,6% de los examinados manifiestan sesiones extendidas al jugar videojuegos, siendo insuficientes para obtener el efecto deseado.

Tabla 12

NIVELES DIFICULTAD EN EL CONTROL				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MUY BAJO	191	62.2	62.2	62.2
BAJO	79	25.7	25.7	87.9
MEDIO	23	7.5	7.5	95.4
ALTO	9	2.9	2.9	98.4
MUY ALTO	5	1.6	1.6	100.0
Total	307	100.0	100.0	

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Elaboración: Propia

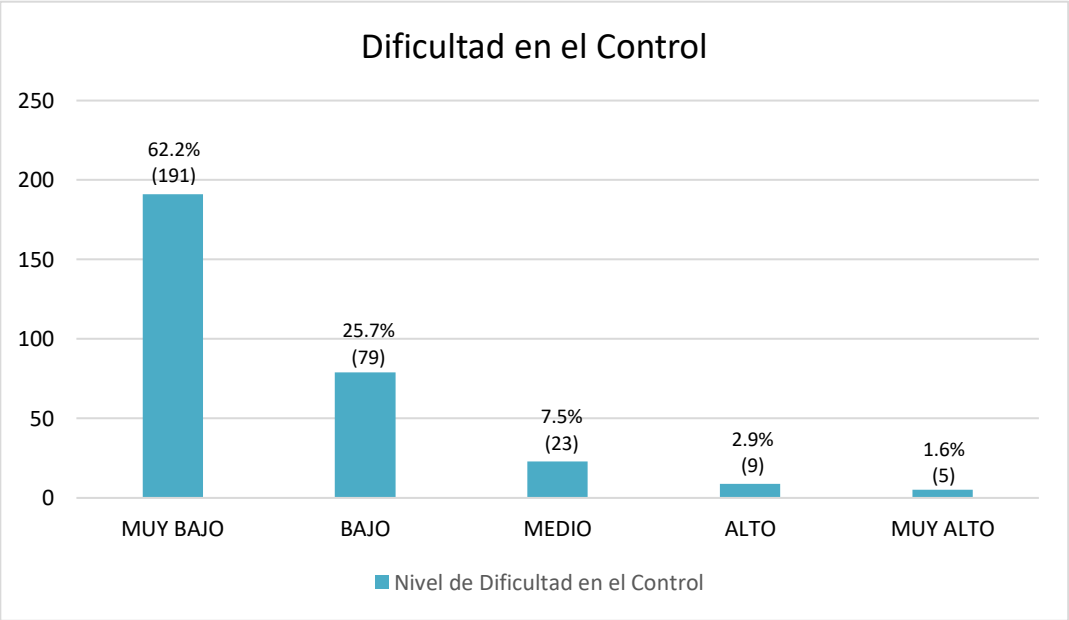

Figura 6: Resultados de la dimensión Dificultad en el Control de la Adicción a los Videojuegos de estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019
Fuente: Elaboración propia (2019)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En la figura 6, Tabla 12 en la dimensión Dificultad en el Control se evidencia que 191 estudiantes que corresponderían a un 62.2% de la muestra evaluada, obtuvieron un puntaje Muy Bajo lo que significa que más de la mitad de los estudiantes no presentan

indicadores de tener problemas en el control al jugar videojuegos, seguidamente 79 estudiantes, obtuvieron un nivel Bajo, lo cual manifiesta que el 25,7% de estudiantes juega videojuegos manifestando leves dificultades en el autocontrol como situaciones donde excedió tiempo mínimo de juego, luego 23 alumnos obtuvieron un nivel Moderado lo cual evidencia que un 7,5% de los evaluados manifiestan sesiones en ocasiones largas las cuales ocasionalmente extendieron o no se limitaron en el tiempo, luego en el nivel Alto se encontró a 9 estudiantes, lo que significa que el 2,9% de los examinados manifiesta conductas inapropiadas para limitarse al momento de jugar videojuegos, finalmente se encontró a 5 estudiantes, los cuales que obtuvieron el nivel alto, lo que se interpreta como que un 1,6% de los examinados manifiestan conductas inadecuadas para limitarse, así como tener pensamientos del videojuego ya sea para jugarlo o hacer actividades similares a este.

Tabla 13

NIVELES PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MUY BAJO	204	66.4	66.4	66.4
BAJO	41	13.4	13.4	79.8
MEDIO	27	8.8	8.8	88.6
ALTO	26	8.5	8.5	97.1
MUY ALTO	9	2.9	2.9	100.0
Total	307	100.0	100.0	

Fuente: Resultados Obtenidos de la Aplicación del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Elaboración: Propia

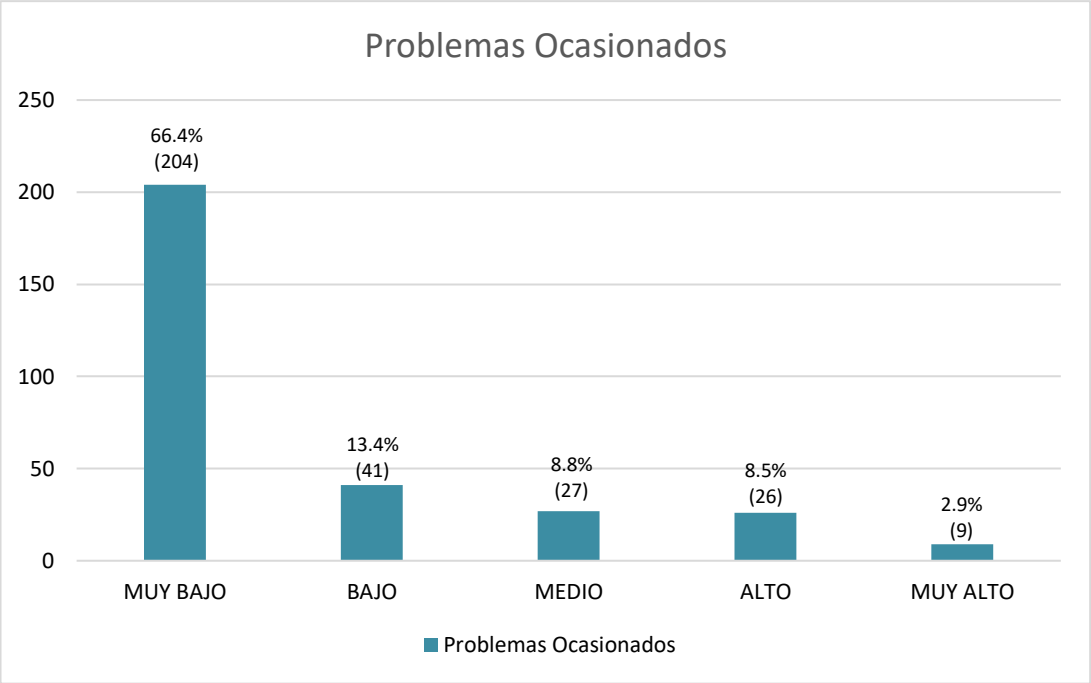

Figura 7: Resultados de la dimensión Problemas Ocasionados a los Videojuegos de estudiantes de I.E. Públicas Huánuco 2019
Fuente: Elaboración propia (2019)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En la figura 7, Tabla 13 en la dimensión Problemas Ocasionados se evidencia que 204 estudiantes (66,4% de la muestra), obtuvieron un puntaje Muy Bajo lo que significa que más de la mitad de los estudiantes no presentan problemas en los distintos aspectos de su vida (social, económico, familiar o académico), seguidamente 41 estudiantes obtuvieron un nivel Bajo (13,4%) juega videojuegos pero ha tenido en algún momento algún problema en algún aspecto, siendo mínimo o no frecuente, luego 27 alumnos obtuvieron un nivel Moderado lo cual evidencia que un 8,7% de los evaluados manifiestan dificultades ocasionales sin afectar específicamente algún aspecto de su vida, , en el nivel Alto se encontró a 26 estudiantes lo que significa que el 8,4% de los examinados manifiesta conductas inapropiadas, las cuales generan problemas y dificulta algún aspecto de su vida, finalmente se encontró a 9 alumnos los cuales que obtuvieron el nivel Muy Alto, lo que se interpreta como que un 2,9% de los examinados manifiestan problemas que dificultan más de un aspecto de su vida.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1 Discusión de Resultados

Previamente se encontró investigaciones realizadas en el contexto local considerando importante las diferencias que existen en estudiantes de instituciones educativas, permitiendo observar la adicción hacia los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas privadas y públicas.

En los resultados encontrados en la investigación, se observa la mayor cantidad de alumnos en un nivel "Muy Bajo" siguiéndolo el nivel "Bajo" existiendo un pequeño porcentaje de estudiantes que se encuentran en el nivel "Muy Alto" esto quiere decir que un grupo de adolescentes de instituciones educativas publicas presenta probabilidades de poseer o desencadenar una adicción hacia los videojuegos, manifestando un resultado similar a los estudios realizados por Marco y Choliz (2012) quienes al evaluar una muestra de estudiantes evidenciaron que un 84.2% no evidenciaba un uso patológico o que dependieran de los videojuegos, a diferencia del 5.7% que evidenciaba síntomas de dependencia hacia los videojuegos.

En los resultados generales se pudo observar un porcentaje mínimo de la muestra que cumple con los criterios para identificar una adicción a los videojuegos, de la misma manera Marco y Cholíz (2013) en un estudio de investigación del instrumento del Test de Dependencia de Videojuegos manifiestan que un 8.6% de la muestra que fue investigada cumplía con los requisitos de una dependencia a los videojuegos y que confirmaba que en el estudio la mayoría de la muestra evaluada no presentaría problemas respecto al uso de los videojuegos y que una minoría de ellos cumpliría los criterios diagnósticos de dependencia de los mismos, a diferencia de la investigación realizada por Vallejos y Capa (2010) donde al evaluar factores que podrían predisponer una adicción a los videojuegos en adolescentes mediante la Escala para problemas

de adicción a videojuegos (Problem video game playing-PVP) construida por Tejeiro y Moran (2002), evidenciaron que un 22.1% de su muestra evaluada presentaba una dependencia hacia los videojuegos, seguido de un 52.5% de adolescentes que presentaban un abuso hacia el uso de videojuegos, sin presentar características significativas de una dependencia o adicción, finalmente evidenciaron que un 25.3% hacia uso de los videojuegos pero sin manifestar un exceso o síntomas de una dependencia.

Se observó que en las dimensiones "Problemas ocasionados" y "Abuso y Tolerancia" existe una cantidad mayor de estudiantes en nivel Alto lo que indica que aunque los estudiantes no manifiesten conductas adictivas o indicadores de adicción a los videojuegos, el uso continuo de estos puede generar dificultades a los estudiantes en algún aspecto de su vida, así como mencionan Salas, et al (2017), que, aunque existan cuatro factores en el instrumento (Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas Ocasionados y Dificultad en el control) tienen como propósito medir la Adicción a los Videojuegos. Marco y Chóliz (2011) manifiestan que el instrumento con el que se realizó la evaluación, tiene como propósito evaluar la dependencia y adicción hacia los videojuegos, para que en el futuro se pueda diseñar programas de prevención primaria para la infancia y la adolescencia.

Los resultados obtenidos en esta investigación se limitan a la población evaluada, sin posibilidades de generalizarse a nivel provincial, regional o nacional, esto debido a factores como la accesibilidad a los medios como una consola o computadora ya que estos medios de entretenimiento requieren de una inversión por parte de los usuarios.

Como segundo factor se debe tener en cuenta las variables psicológicas, sociológicas y sociodemográficas en el patrón de uso y eventual adicción a los videojuegos, hecho que, por su relevancia, deberá ser investigado en posteriores estudios científicos.

CONCLUSIONES

De acuerdo con la investigación realizada se puede concluir lo siguiente

- Se evaluó a estudiantes del quinto grado de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco, considerando los 4 factores o dimensiones que permiten evidenciar una adicción a los videojuegos.

- En cuanto a los resultados se puede determinar que existe un nivel Muy Bajo de adicción hacia los videojuegos en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco, de esta manera se concluye que más de la mitad de la muestra evaluada no presenta una dependencia hacia los videojuegos que permita recaer en una adicción.

- En cuanto a los resultados se puede determinar que existe un grupo pequeño de estudiantes que presentan niveles Alto y Muy Alto de adicción hacia los videojuegos, concluyendo que, si no representa un grupo significativo, es un indicador de que la Adicción a los Videojuegos afecta a un porcentaje de los estudiantes de las Instituciones Educativas Públicas del distrito de Huánuco.

- En cuanto a la dimensión Abstinencia, podemos determinar que existe un nivel Muy Bajo de adicción en la mayoría de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco, de esta manera se concluye que más de la mitad de la muestra evaluada no presenta síntomas de la abstinencia ni signos que manifiesten su presencia.

- En cuanto a la dimensión Abuso y Tolerancia, podemos determinar que existe un nivel Muy Bajo en la mayoría de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco, de esta

manera se concluye que más de la mitad de la muestra evaluada no presenta un consumo excesivo de videojuegos, además de no presentar conductas de incrementar el tiempo de juego para obtener el efecto deseado.

- En cuanto a la dimensión Problemas Ocasionados, podemos determinar que existe un nivel Muy Bajo en la mayoría de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco, de esta manera se concluye que más de la mitad de la muestra evaluada no presenta dificultades en aspectos de su vida, evidenciando una buena relación consigo mismo y el entorno.

- En cuanto a la dimensión Dificultad en el Control, podemos determinar que existe un nivel Muy Bajo en la mayoría de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco, de esta manera se concluye que una gran cantidad de la muestra evaluada no presenta dificultades para limitarse en el uso de videojuegos, usando un tiempo y horario adecuado.

- En cuanto a los resultados obtenidos en la evaluación de los estudiantes, se puede concluir que el Instrumento “Test de Dependencia a los Videojuegos” creado por Marco y Chóliz (2011) para la evaluación y detección de factores en niños y adolescentes, que indiquen una adicción hacia los videojuegos, se considera un instrumento funcional para el propósito para el cual fue diseñado.

RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

- A las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco, promover el desarrollo de evaluaciones psicológicas orientadas hacia la adicción, dependencia y abuso de videojuegos que permitan observar, detectar y actuar ante casos de uso, abuso y adicción hacia los videojuegos.

- A las instituciones educativas públicas, promocionar el desarrollo de talleres con la ayuda de especialistas dirigido a los alumnos, padres y apoderados, brindando información sobre la adicción a los videojuegos y como afecta a la salud física y mental.

- A las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco, promocionar el desarrollo de actividades vivenciales para un uso adecuado del tiempo libre, así como desarrollar un enfoque saludable de actividades que permitan una distribución adecuada del horario de vida.

- A las autoridades de la facultad y la Universidad, fomentar la responsabilidad social mediante actividades de prevención y promoción de la salud mental con un enfoque hacia la concientización de la importancia del impacto del uso de los videojuegos en la salud de los niños, adolescentes y adultos, a través de charlas, planes de trabajo o en la intervención de los practicantes pre profesionales.

- Se recomienda a los estudiantes de la facultad de psicología a realizar trabajos preventivos hacia la dependencia de los videojuegos, así como estudios de factores predictores y de riesgo que permitan un mejor curso de acción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ameneiros, A. y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación (13) 115-119.

American Psychiatric Association (2000). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4a. ed).

American Psychiatric Association (2014). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5a. ed)

Andrade, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Variables Sociodemográficas y uso Problemático de Videojuegos en Adolescentes Ecuatorianos. Health & Addictions/Salud y Drogas, 19(1).

Barriga, C. (1974). Lecciones preliminares de investigación científica. Perú: INIDE.

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. adicciones, 26(2), 91-95.

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. Anales de Psicología/Annals of Psychology, 27(2), 418-426.

Condor Valdivia, F. E. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.

Marco, C., & Chóliz, M. (2012). Impulsividad y dependencia de videojuegos en adolescentes. Aportaciones recientes al estudio de la motivación y las emociones, 56-62.

Cole, H. y Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in Massively Multiplayer On Line Role-Playing gamers. CyberPsychology and Behavior 10, 575-583.

Condor Valdivia, F. E. (2019). Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019.

De Freitas, S. y Griffiths, M. D. (2007). On line gaming as an educational tool in learning and training. British Journal of Educational Technology, 38, 536-538.

Diz, J. I. (2013). Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales. Pediatría integral, 17(2), 88-93.

Estallo M. y Javier A. Videojuegos, personalidad y conducta. Psicothema, vol. 6, núm. 2, 1994, pp. 181-190.

Entertainment Software Association. (2015). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Recuperado de http://www.theesa.com/wpcontent/ uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf

Ferrer, J. R. C. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. Miguel Hernández Communication Journal, (9), 191-226.

Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. CyberPsychology and Behavior, 3, 211-218.

Griffiths, M. D. (2002a). The educational benefits of videogames. Education and Health, 20, 47-51.

Griffiths, M. D. (2005a). Video games and health. British Medical Journal, 331, 122-123.

Griffiths, M. D. (2005b). The therapeutic value of videogames. En J. Goldstein y J. Raessens (Eds.), Handbook of Computer Game Studies. pp. 161-171. Boston: MIT Press.

Griffiths, M. D. (2008a). Videogame addiction: Fact or fiction? En T. Willoughby y E. Wood (eds.). Children´s Learning in a Digital World. pp. 85-103. Oxford: Blackwell Publishing.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mcgraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. Recuperado de: https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/ Investigacion.pdf.

Hussain, Z. y Griffiths, M.D. (2008). Gender swapping and socialising in cyberspace: And exploratory study. CyberPsychology and Behavior, 11, 47-53.

International classification of diseases. 11th revisión. Mental and behavioural disorders. Geneva: Wordl Health Organazation, 1992.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2000) Conociendo Huánuco. Recuperado de: https://www. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales /Est/Lib0381/Libro.pdf

Jara J. Morales D. y Rayo K. Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de instituciones educativas públicas y privadas-Huánuco 2017. Tesis de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco-Perú.

Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. International journal of psychology and psychological therapy, 13(3), 125-141.

Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Prevención de la Adicción a Videojuegos: Eficacia de las Técnicas de Control de la Impulsividad en el Programa Prevtec 3.1. Tesis Doctoral de la Universidad de Valencia.

Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. Anales de Psicología, 30(1), 6- 55. Recuperado de http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid= S0212-97282014000100005&script=sci_arttext.

Mateus, J. R., y Brasset, D. W. (2002). La globalización: sus efectos y bondades. Economía y desarrollo, 1(1), 65-77.

McGrew, A. G., y Lewis, P. (Eds.). (1992). Global politics: globalization and the nation-state. John Wiley & Sons.

McLean, L. y Griffiths, M. (2013). The psychological effects of videogames on young people: A review. Aloma. Revista de Psicologia, Ciències del´Educació I

del ́Esport,31(1),19133 Recuperado de: http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article /view File/266790/354412.

Newzoo (2015). 2015 Global Games Market Report. Recuperado de http://www.newzoo.com/product/2015-global-games-market-report/

Organización Mundial de la Salud. (2019). OMS incluye oficialmente como trastorno la adicción a los videojuegos. Recuperado de: www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-oms-incluye-oficialmente-rastorno -adiccion-videojuegos-20190527141344.html

Organización Mundial de la Salud. (2010) Estrategia mundial para reducir el uso nocivo del alcohol. Italia.: Servicio de Producción de Documentos de la OMS.

Pelegrina del Río, M., & Tejeiro Salguero, R. (2003). Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan. Barcelona: Ariel.

Redacción Perú 21 (2014). Menores de 12 años adictos a los videojuegos. Perú 21. Recuperado de https://peru21.pe/opinion/menores-12-anos-adictos-videojuegos- 139644 href=tepuedeinteresar.

Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). Metodología y diseños en la investigación científica.

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Psychometric analysis of the Test of Dependence of Videogames (TDV) in Peruvian population. Universitas Psychologica, 16(4), 290-302.

Torres-Rodríguez, A., & Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: Tratamiento mediante el programa PIPATIC. Aloma: revista de psicología, ciènciesz de l'educació i de l'esport Blanquerna, 33(2), 67-75.

Tejeiro Salguero, R., & Pelegrina del Río, M. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación, Jaén, Ediciones Aljibe.

Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1 (7), 235-250.

Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. Avances en Psicología, 18(1), 103-110.

Velasco, B. (2012). Las adicciones: Definiciones y conceptos. Secretaría de educación de Veracruz. Recuperado de: http://www. sev. gob. mx/prevencionadicciones/files/2012/11/C5DefinicionesConceptos. pdf.

ANEXOS

ANEXO N°1
MATRIZ DE CONSISTENCIAS N° 1

PROBLEMA	VARIABLE(S)	DIMENSIONES	INDICADORES
General. - ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos (evaluado con el Test de Adicción a los videojuegos - TDV) de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?	ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS	• ABSTINENCIA • ABUSO Y TOLERANCIA • PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS • DIFICULTAD EN EL CONTROL	Respuestas al Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
Específicos. -			
A) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión abstinencia del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		ABSTINENCIA	Respuestas a los ítems 3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25 del TDV
B) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia de los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		ABUSO Y TOLERANCIA	Respuestas a los ítems 1, 5, 8, 9 y 12 del TDV
C) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	Respuestas a los ítems 16, 17, 19 y 23 del TDV
D) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión dificultad en el control de videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		DIFICULTAD EN EL CONTROL	Respuestas a los ítems 2, 15,18, 20, 22 y 24 del TDV

ANEXO N°2
MATRIZ DE CONSISTENCIAS N°2

PROBLEMA	VARIABLE	DIMENSIONES	OBJETIVOS	DISEÑO	METODOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
GENERAL. -			**GENERAL. -**	**Nombre**	**DE RECOPILACION DE DATOS**		
¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos (evaluado con el Test de Dependencia a los videojuegos - TDV) de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?	ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	• ABSTINENCIA • ABUSO Y TOLERANCIA • PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS • DIFICULTAD EN EL CONTROL	Determinar los niveles de la adicción a los videojuegos (evaluado con el Test de Adicción a los videojuegos - TDV) de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.	Descriptivo Simple	Observación indirecta	Psicometría	Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)
ESPECIFICOS			**ESPECIFICOS**	**Representación simbólica**			
A) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión abstinencia del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		ABSTINENCIA	Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión abstinencia del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.	**M O**	**DE TRATAMIENTO**		
					Análisis Estadístico	Análisis Estadístico Descriptivo	Medidas de tendencia central: media, moda, mediana. Cuadros y gráficos de distribución de frecuencia
B) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia de los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019? Estructura:		ABUSO Y TOLERANCIA	Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia de los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.	**Leyenda** **M:** Estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas **O :** Evaluación de la Dependencia a los Videojuegos			

C) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		PROBLEMAS OCASIONADOS	Establecer las diferencias de adicción a los videojuegos en la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos (evaluado con el Test de Adicción a los videojuegos - TDV) entre los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.		
D) ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión dificultad en el control de videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		DIFICULTAD EN EL CONTROL	Establecer las diferencias de adicción a los videojuegos en la dimensión de dificultad en el control (evaluado con el Test de Adicción a los videojuegos - TDV) entre los estudiantes de las secciones 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.		

ANEXO N°3
MATRIZ DE CONSISTENCIAS N°3

PROBLEMA	VARIABLE (S) La(s) que correspondan	DEFINICION(ES) OPERACIONAL(ES)	DEFINICION(ES) CONCEPTUAL(ES)	OBJETIVOS
GENERAL. -				**GENERAL. -**
¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos (evaluado con el Test de Dependencia a los videojuegos - TDV) de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?	**ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS**	Lo definimos como las Rptas al Test de Dependencia de Videojuegos – TDV (Choliz y Marco, 2011)	"Trastorno de Juego" y se caracteriza por "un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente". (OMS 2018)	Determinar los niveles de la adicción a los videojuegos (evaluado con el Test de Adicción a los videojuegos - TDV) de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.
ESPECIFICOS				**ESPECIFICOS**
¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión Abstinencia del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		Lo definimos como las Rptas a los ítems 3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25 del Test de Dependencia de Videojuegos – TDV (Choliz y Marco, 2011)	Se presenta cuando por razones variadas como un accidente, carencia, dificultad de obtención se deja de disponer del estímulo que genera adicción.	Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión Abstinencia del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.
¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión Abuso y Tolerancia de los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		Lo definimos como las Rptas a los ítems 1, 5, 8, 9 y 12 del Test de Dependencia de Videojuegos – TDV (Choliz y Marco, 2011)	Una necesidad de cantidades marcadamente crecientes del estímulo para conseguir la intoxicación o el efecto deseado. (DSM – IV)	Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión Abuso y Tolerancia de los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.
¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión Problemas Ocasionados por los videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		Lo definimos como las Rptas a los ítems 16, 17, 19 y 23 del Test de Dependencia de Videojuegos – TDV (Choliz y Marco, 2011)	Dificultades y conflictos en el desempeño de actividades sociales, laborales y familiares, debido al consumo excesivo.	Determinar los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión de Problemas Ocasionados por los videojuegos (evaluado con el Test de Adicción a los videojuegos - TDV) entre los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.
¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos en la dimensión Dificultad en el Control de videojuegos del Test de Dependencia a los videojuegos - TDV, de los estudiantes de las secciones del 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019?		Lo definimos como las Rptas a los ítems 2, 15,18, 20, 22 y 24 del Test de Dependencia de Videojuegos – TDV (Choliz y Marco, 2011)	Se refiere cuando se continúa tomando la sustancia a pesar de tener conciencia de problemas psicológicos o físicos recidivantes o persistentes, que parecen causados o exacerbados por el consumo de la sustancia o estímulo. (DSM –IV)	Determinar los niveles adicción a los videojuegos en la dimensión de Dificultad en el Control (evaluado con el Test de Adicción a los videojuegos - TDV) entre los estudiantes de las secciones 5º año de educación secundaria de las instituciones educativas públicas de la localidad de Huánuco de la ciudad de Huánuco - 2019.

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANATO

Cayhuayna, 02 de setiembre del 2019

C. P. N°084 -2019-FAC.PSIC-D
Señor Doctor:
FELIPE ALFREDO SALDIVAR TORRES
DIRECTOR – GRAN UNIDAD ESCOLAR
"LEONCIO PRADO".
PRESENTE.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para saludarle cordialmente, asimismo, manifestarle que nuestros estudiantes, como parte de su formación académica deben realizar su Trabajo de Tesis, para lo cual aplican sus Instrumentos de Investigación y/o Pruebas Psicológicas, Test, etc.

Por tal motivo solicito a su Despacho, tenga a bien autorizar al siguiente alumno de la Facultad de Psicología de la UNHEVAL, aplique sus instrumentos psicológicos en su prestigiosa Institución Educativa, de la siguiente manera:

Título de Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS –HUANUCO 2019"

INSTRUMENTOS DE APLICACIÓN.	PARTICIPANTES	ALUMNO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA - UNHEVAL
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - TDV	QUINTO AÑO DE SECUNDARIA	JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

Sin otro particular, deseándole éxitos en su labor, es la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

GRAN UNIDAD ESCOLAR "LEONCIO PRADO" MESA DE PARTES
18 SEP 2019
N° Exp. 4603 Hora
Resp. Folios 01

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN FACULTAD DE PSICOLOGÍA DECANO HUÁNUCO

Dra. Lilia Lucy Campos Cornejo
DECANA

c.c.
Archivo

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANATO

Cayhuayna, 04 de setiembre del 2019

C. P. N°087 -2019-FAC.PSIC-D
Señor Lic. Educación:
AMERICO GOMEZ YACOLCA
DIRECTOR – INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"JUANA MORENO".
PRESENTE.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para saludarle cordialmente, asimismo, manifestarle que nuestros estudiantes, como parte de su formación académica deben realizar su Trabajo de Tesis, para lo cual aplican sus Instrumentos de Investigación y/o Pruebas Psicológicas, Test, etc.

Por tal motivo solicito a su Despacho, tenga a bien autorizar al siguiente alumno de la Facultad de Psicología de la UNHEVAL, aplique sus instrumentos psicológicos en su prestigiosa Institución Educativa, de la siguiente manera:

Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS – HUANUCO 2019"

INSTRUMENTOS DE APLICACION	PARTICIPANTES	ALUMNO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGIA - UNHEVAL
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - TDV	QUINTO AÑO DE SECUNDARIA	JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

Sin otro particular, deseándole éxitos en su labor, es la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN FACULTAD DE PSICOLOGIA DECANO HUÁNUCO

Dra. Lilia Lucy Campos Cornejo
DECANA

C.C.
Archivo

INSTITUCION EDUCATIVA "JUANA MORENO" MESA DE PARTES
Nº Exp. 000708 Folios:
Fecha: 18 SEP 2019 Hora: 12:38
Firma y sello responsable:
Derivado a:

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANATO

Cayhuayna, 04 de setiembre del 2019

C. P. N°088 -2019-FAC.PSIC-D
Señor Dr. Educación:
PERCY CAMARA ACERO
DIRECTOR – INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"HERMILIO VALDIZAN".
PRESENTE.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para saludarle cordialmente, asimismo, manifestarle que nuestros estudiantes, como parte de su formación académica deben realizar su Trabajo de Tesis, para lo cual aplican sus Instrumentos de Investigación y/o Pruebas Psicológicas, Test, etc.

Por tal motivo solicito a su Despacho, tenga a bien autorizar al siguiente alumno de la Facultad de Psicología de la UNHEVAL, aplique sus instrumentos psicológicos en su prestigiosa Institución Educativa, de la siguiente manera:

Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS – HUANUCO 2019"

INSTRUMENTOS DE APLICACION	PARTICIPANTES	ALUMNO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGIA - UNHEVAL
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - TDV	QUINTO AÑO DE SECUNDARIA	JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

Sin otro particular, deseándole éxitos en su labor, es la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

19 SEP 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN FACULTAD DE PSICOLOGIA DECANO HUÁNUCO

Dra. Lilia Lucy Campos Cornejo
DECANA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO UGEL - HUÁNUCO
I.E. INDUSTRIAL "HERMILIO VALDIZAN" DIRECCIÓN HUÁNUCO
Dr. Percy Cámara Acero
DIRECTOR

7:35

Autorizado:
Trabajar 5°
I.E. "El Amauta"

C.C.
Archivo

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANATO

Cayhuayna, 02 de setiembre del 2019

C. P. N°083 -2019-FAC.PSIC-D
Señor Doctor:
AGELEO JUSTINIANO TUCTO
DIRECTOR – INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"MILAGRO DE FATIMA".
PRESENTE.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para saludarle cordialmente, asimismo, manifestarle que nuestros estudiantes, como parte de su formación académica deben realizar su Trabajo de Tesis, para lo cual aplican sus Instrumentos de Investigación y/o Pruebas Psicológicas, Test, etc.

Por tal motivo solicito a su Despacho, tenga a bien autorizar al siguiente alumno de la Facultad de Psicología de la UNHEVAL, aplique sus instrumentos psicológicos en su prestigiosa Institución Educativa, de la siguiente manera:

Título de Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS –HUANUCO 2019"

INSTRUMENTOS DE APLICACIÓN.	PARTICIPANTES	ALUMNO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA - UNHEVAL
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - TDV	QUINTO AÑO DE SECUNDARIA	JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

Sin otro particular, deseándole éxitos en su labor, es la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN FACULTAD DE PSICOLOGIA DECANO HUANUCO

Dra. Lilia Lucy Campos Cornejo
DECANA

Colegio Nacional Milagro de Fátima Huánuco
N° Exp. 1219
Fecha 20 SEP 2019
Hora
Firma

c.c.
Archivo

I.E. "ILLATHUPA"
HUANUCO
Nº Registro: Folio:
Fecha: 20 SEP 2019
Hora: 11:30 a Firma:

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANATO

Cayhuayna, 04 de setiembre del 2019

C. P. N°089 -2019-FAC.PSIC-D
Señor Mg. Educación:
EVER HUAYNATE BONILLA
DIRECTOR – INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"ILLATHUPA".
PRESENTE.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para saludarle cordialmente, asimismo, manifestarle que nuestros estudiantes, como parte de su formación académica deben realizar su Trabajo de Tesis, para lo cual aplican sus Instrumentos de Investigación y/o Pruebas Psicológicas, Test, etc.

Por tal motivo solicito a su Despacho, tenga a bien autorizar al siguiente alumno de la Facultad de Psicología de la UNHEVAL, aplique sus instrumentos psicológicos en su prestigiosa Institución Educativa, de la siguiente manera:

Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS – HUANUCO 2019"

INSTRUMENTOS DE APLICACION	PARTICIPANTES	ALUMNO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGIA - UNHEVAL
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - TDV	QUINTO AÑO DE SECUNDARIA	JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

10:00 am
3:00 p.m

Sin otro particular, deseándole éxitos en su labor, es la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

Coordinar con los Auxiliares de Educación
Turno Mañana: 5T. Chamorro
Turno Tarde: 5T. Campos

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANO
HUÁNUCO

Dra. Lilia Lucy Campos Cornejo
DECANA

MINISTERIO DE EDUCACION
DRE HCO UGEL HUANUCO
I.E. "ILLATHUPA" - HUANUCO
Mg. Heber A. Huaynate Bonilla
DIRECTOR

C.C.
Archivo

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANATO

Cayhuayna, 02 de setiembre del 2019

INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES HUANUCO MESA DE PARTES 03 OCT. 2019 N° DE REGISTRO 3562 FOLIO 01 HORA RESPONSABLE

C. P. N°085 -2019-FAC.PSIC-D
Señora Doctora:
LOURDES CECILIO CORDOVA
DIRECTORA – INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES".
PRESENTE.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para saludarle cordialmente, asimismo, manifestarle que nuestros estudiantes, como parte de su formación académica deben realizar su Trabajo de Tesis, para lo cual aplican sus Instrumentos de Investigación y/o Pruebas Psicológicas, Test, etc.

Por tal motivo solicito a su Despacho, tenga a bien autorizar al siguiente alumno de la Facultad de Psicología de la UNHEVAL, aplique sus instrumentos psicológicos en su prestigiosa Institución Educativa, de la siguiente manera:

Título de Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS –HUANUCO 2019"

INSTRUMENTOS DE APLICACIÓN.	PARTICIPANTES	ALUMNO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA - UNHEVAL
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - TDV	QUINTO AÑO DE SECUNDARIA	JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

Sin otro particular, deseándole éxitos en su labor, es la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN FACULTAD DE PSICOLOGIA DECANO HUANUCO

Dra. Lilia Lucy Campos Cornejo
DECANA

c.c.
Archivo

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGIA
DECANATO

Cayhuayna, 02 de setiembre del 2019

C. P. N°086 -2019-FAC.PSIC-D
Señora Lic. Educación:
ROSA LUZ VASQUEZ PAZOS
DIRECTORA – INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"PEDRO SANCHEZ GAVIDIA".
PRESENTE.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para saludarle cordialmente, asimismo, manifestarle que nuestros estudiantes, como parte de su formación académica deben realizar su Trabajo de Tesis, para lo cual aplican sus Instrumentos de Investigación y/o Pruebas Psicológicas, Test, etc.

Por tal motivo solicito a su Despacho, tenga a bien autorizar al siguiente alumno de la Facultad de Psicología de la UNHEVAL, aplique sus instrumentos psicológicos en su prestigiosa Institución Educativa, de la siguiente manera:

Título de Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS –HUANUCO 2019"

INSTRUMENTOS DE APLICACIÓN.	PARTICIPANTES	ALUMNO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA - UNHEVAL
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS - TDV	QUINTO AÑO DE SECUNDARIA	JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO

Sin otro particular, deseándole éxitos en su labor, es la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN FACULTAD DE PSICOLOGIA DECANO HUÁNUCO

Dra. Lilia Lucy Campos Cornejo
DECANA

IEI "PEDRO SÁNCHEZ GAVIDIA" HUÁNUCO - PERU SECRETARIA
Folio Uno Hora 10:57
Fecha 3-10-19 Firma

c.c.
Archivo

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Nombre: Test de Dependencia de Videojuegos

Autores:

1. Mariano Cholíz Montañez
2. Clara

Marco

Año: 2011

Aplicación: Individual – Grupal

Duración: 15 Minutos

Objetivo General: Test diseñado para medir la dependencia y adicción a los videojuegos basándose en 4 dimensiones que corresponden a cada aspecto en que afecta al individuo o características propias de la adicción.

Ámbito de Aplicación: De 11 hasta 18 años

Se emplea en: 1) Centros de Investigación Psicológica

2) Centros Educativos

3) Clínicas Psicológicas

Instrucciones: Se solicita al examinado que marque con una X conforme se sienta acorde lo que dice el enunciado variando desde la opción totalmente en desacuerdo hasta totalmente de acuerdo y la frecuencia con que realiza la actividad variando desde nunca hasta muchas veces.

El Test de Dependencia de Videojuegos es un instrumento diagnóstico de la dependencia de los videojuegos basado en los principales criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias del DSM-IV- TR. Costa de 25 ítems y de las siguientes dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. el **Alfa de**

Cronbach del conjunto de ítems que forman el cuestionario es de 0.94 por lo que podemos considerar que se trata de un instrumento con características psicométricas satisfactorias.

Confiablidad

El índice de homogeneidad corregido de cada uno de los ítems es superior a .5, es decir, cada uno de los ítems poseen una correlación igual o superior a .5 con el resto de la escala, lo cual indica que todos los ítems miden el mismo constructo, en este caso, dependencia de videojuegos. El método de extracción de los factores ha sido el método de Componentes Principales y para realizar la rotación se ha empleado el método de Normalización de Promax con un valor de Kappa = 4. Se ha empleado esta técnica de rotación porque asumimos que existe una correlación entre los factores, ya que las dimensiones de las que consta el constructo (dependencia de videojuegos) no son independientes entre sí.

Validez

La validez del cuestionario se obtuvo por un análisis factorial confirmatorio, mediante la función de estimación de máxima verosimilitud (Maximum Likelihood Estimate, MLE) sobre la matriz de correlaciones policóricas entre los ítems. Este es un procedimiento recomendado para analizar variables categóricas (Garrido, Abad, & Ponsoda, 2013; Holgado-Tello, ChacónMoscoso, Barbero-García & Vila-Abad, 2010).

Para atenuar el impacto de la potencial falta de normalidad de los datos, se aplicó el ajuste Satorra y Bentler (1994) a la prueba de bondad de ajuste (SB-χ 2).

La evaluación del ajuste se complementó mediante varios indicadores de ajuste (Bentler & Chou, 1987; Byrne, 2006; García-Cueto, Gallo, & Miranda, 1998) para reducir la influencia sesgada de utilizar uno solo; específicamente, se usaron índices de absoluto (RMSEA < 0.05; SRMR < 0.08) y relativo (CFI ≥ 0.95).

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

E.A.P DE PSICOLOGÍA

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Edad:

Sexo: M F

1. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC) Toma como referencia la siguiente escala. La prueba es anónima y confidencial, no existen respuestas acertadas ni incorrectas, solamente se toma en cuenta tu honestidad.

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 los videojuegos que cuando comencé.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
2	Si no me funciona la videoconsola o la PC pido prestada una a familiares o amigos.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no me funciona la videoconsola o el videojuego.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
7	Me irrita/Enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la PC.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando comencé	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
9	Dedico menos tiempo a otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. ; en los videojuegos.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para jugar.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo, porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
14	Cuando me encuentro mal me refugio en los videojuegos.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**

2. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala.

0 Nunca	1 Rara Vez	2 A veces	3 Con Frecuencia	4 Muchas Veces

15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar un videojuego.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
16	He llegado a estar jugando más de 3 horas seguidas.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o la PC.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
19	Me he acostado tarde o he dormido menos por quedarme jugando videojuegos.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo un momento.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o trabajo es ponerme con mis videojuegos.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o prueba, etc.).	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar algún videojuego para distraerme.	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN -HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
DECANATO

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

A los 20 días del mes de diciembre del 2021, siendo las 11.05, se reunieron en forma virtual, los Miembros integrantes del Jurado Examinador de la Tesis, titulada: **"ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS - HUANUCO 2019",** del Bachiller en Psicología **JULIEN FERNANDO ARTETA VALDIVIESO,** con Asesora de Tesis, Mg. Yessica Rivera Mansilla, procedieron a dar inicio al acto de sustentación de tesis para el otorgamiento del título de Licenciado en Psicología, siendo los Miembros del Jurado los siguientes:

. **Dra. FLOR MARIA AYALA ALBITES** **PRESIDENTA**
. **Mg. ELIZABETH CHAVEZ HUAMAN** **SECRETARIA**
. **Mg. ENRIQUE ESTELIO CHAVEZ MATOS** **VOCAL**

Finalizada la sustentación de la tesis, se procedió a deliberar y verificar la calificación, habiendo obtenido las notas y el resultado siguiente:

GRADUANDOS	1° Miembro	2° Miembro	3° Miembro	Prom. Final
ARTETA VALDIVIESO, JULIEN FERNANDO	16	17	17	17

OBSERVACIONES:
……
Se da por concluido, el Acto de Sustentación de la Tesis a horas 12.31, en fe de lo cual firmamos.

…… PRESIDENTE

…… SECRETARIO

…… VOCAL

UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN" HUÁNUCO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE SIMILITID

Yo, en mi calidad de Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Psicología, en mérito al informe de **conformidad y control antiplagio** emitido por el asesor (a) Mg. YÉSSICA RIVERA MANSILLA, del (los) estudiante(s) JULIEN FERNANDO, ARTETA VALDIVIESO, de la investigación titulada: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS – HUÁNUCO, 2019"

Constata que la misma presenta un **índice de similitud de un 18 %** que lo ha verificado en el reporte del análisis del Software Turnitin. Por lo que se concluye que las coincidencias detectadas no exceden el máximo de porcentaje permitido por el programa antiplagio establecido en el Reglamento Específico de Grados y Títulos vigente de la Facultad de Psicología.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 10 de diciembre de 2021

_____

Dr. MIGUEL CARRASCO MUÑOZ
Director Unidad de Investigación

UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN" HUÁNUCO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE EXCLUSIVIDAD

Yo, en mi calidad de Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Psicología, en mérito al informe de **originalidad** emitido por el asesor (a) Mg. YÉSSICA RIVERA MANSILLA, del (los) estudiante(s) JULIEN FERNANDO, ARTETA VALDIVIESO, de la investigación titulada: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS – HUÁNUCO, 2019"

En mérito al informe en mención se expide la presente constancia de **Exclusividad** del tema.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 10 de diciembre de 2021

_____

Dr. MIGUEL CARRASCO MUÑOZ
Director Unidad de Investigación

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN -HUANUCO

AUTORIZACIÓN PARA QUE LA BIBLIOTECA CENTRAL DE LA UNHEVAL PUBLIQUE LAS TESIS ELECTRÓNICAS DE PREGRADO

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL (ESPECIFICAR LOS DATOS DE LOS AUTORES DE LA TESIS)

Apellidos y Nombres ARTETA VALDIVIESO JULIEN FERNANDO

DNI 76299007 CORREO ELECTRÓNICO julienarteta98@gmail.com

TELEFONO CASA - CELULAR 952665088 OFICINA -

Apellidos y Nombres _____

DNI _____ CORREO ELECTRÓNICO _____

TELEFONO CASA _____ CELULAR _____ OFICINA _____

Apellidos y Nombres _____

DNI _____ CORREO ELECTRÓNICO _____

TELEFONO CASA _____ CELULAR _____ OFICINA _____

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

PREGRADO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
E.P. PSICOLOGÍA

Título Profesional Obtenido:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

Título de la Tesis:

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS HUÁNUCO 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN -HUANUCO

Tipo de acceso que autoriza(n) el (los) autor(es):

MARCA CON UNA X	CATEGORÍA DE ACCESO	DESCRIPCIÓN DEL ACCESO
X	PUBLICO	Es público y accesible al documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	RESTRINGUIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción "Público", a través de la presente autorizo o autorizamos de manera gratuita al Repositorio Institucional -UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

En caso que haya(n) marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

Asimismo, pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendrá el tipo de acceso restringido:

( ) 1 año
( ) 2 años
( ) 3 años
( ) 4 años

Luego del periodo señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

FECHA DE FIRMA 22 / 12 / 2021

FIRMA DEL AUTOR Y/O AUTORES: