



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E
IMPULSIVIDAD EN ALUMNOS DE QUINTO GRADO
DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
RAFAEL DÍAZ, MOQUEGUA, 2023**

PRESENTADA POR

BACH. LEONEL JAVIER CENTENO BENEGAS

ASESOR

MGR. ROXANA CRISTINA RODRIGUEZ VALDIVIA

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
PSICOLOGÍA**

MOQUEGUA – PERÚ

2024



Universidad José Carlos Mariátegui

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, en calidad de Jefe de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias, certifica que el trabajo de investigación () / Tesis (X) / Trabajo de suficiencia profesional () / Trabajo académico (), titulado **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ALUMNOS DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL DIAZ, MOQUEGUA, 2023”** presentado por el(la) Bachiller **LEONEL JAVIER CENTENO BENEGAS**, para obtener el grado académico () o Título profesional (X) o Título de segunda especialidad () de: **LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**, y asesorado por el(la) **MGR. ROXANA CRISTINA RODRIGUEZ VALDIVIA**, designado como asesor con RESOLUCIÓN DE DECANATO No 930-2023-RD/FACISA-UJCM, fue sometido a revisión de similitud textual con el software TURNITIN, conforme a lo dispuesto en la normativa interna aplicable en la UJCM.

En tal sentido, se emite el presente certificado de originalidad, de acuerdo al siguiente detalle:

Programa académico	Aspirante(s)	Trabajo de investigación	Porcentaje de similitud
Psicología	LEONEL JAVIER CENTENO BENEGAS	DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS E IMPULSIVIDAD EN ALUMNOS DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL DIAZ, MOQUEGUA, 2023	31 % (02 de diciembre de 2024)

El porcentaje de similitud del Trabajo de investigación es del **31 %**, que está por debajo del límite **PERMITIDO** por la UJCM, por lo que se considera apto para su publicación en el Repositorio Institucional de la UJCM.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para la obtención de grado académico o título profesional o título de segunda especialidad.

Moquegua, 02 de diciembre de 2024



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
FACULTAD DE CIENCIAS

Dr. JAVIER PEDRO FLORES AROCUTIPA
Jefe de la Unidad de Investigación

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I.....	4
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	4
1.2. Definición del problema.....	6
1.3. Objetivos de la Investigación.....	6
1.4. Justificación y limitaciones de la investigación	7
1.5. Variables	9
1.6. Hipótesis de la Investigación.	11
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO.....	12
2.1. Antecedentes de la investigación	12
2.2. Bases teóricas	15
2.3. Marco Conceptual.....	25
CAPÍTULO III.....	28

MÉTODO.....	28
3.1. Tipo de investigación.....	28
3.2. Diseño de investigación.....	28
3.3. Población y muestra.....	29
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	31
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	33
CAPÍTULO IV.....	34
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	34
4.1. Presentación de resultados por variables.....	34
4.2. Contrastación de hipótesis.....	46
4.3. Discusión de resultados.....	51
CAPÍTULO V.....	55
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
5.1. Conclusiones.....	55
5.2. Recomendaciones.....	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
ANEXOS.....	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	9
Tabla 2 Dependencia a los videojuegos	34
Tabla 3 Abstinencia.....	36
Tabla 4 Abuso y tolerancia	37
Tabla 5 Problemas ocasionados por los videojuegos	38
Tabla 6 Dificultad en el control	40
Tabla 7 Impulsividad.....	41
Tabla 8 Impulsividad cognitiva	42
Tabla 9 Impulsividad motora	43
Tabla 10 Impulsividad no planificada.....	45
Tabla 11 Prueba de normalidad.....	46
Tabla 12 Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad	47
Tabla 13 Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva.....	48
Tabla 14 Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora	49
Tabla 15 Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad no planificada	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Dependencia a los videojuegos.....	35
Figura 2 Abstinencia	36
Figura 3 Abuso y tolerancia	37
Figura 4 Problemas ocasionados por los videojuegos	39
Figura 5 Dificultad en el control	40
Figura 6 Impulsividad	41
Figura 7 Impulsividad cognitiva	43
Figura 8 Impulsividad motora.....	44
Figura 9 Impulsividad no planificada	45

RESUMEN

Este estudio buscó conocer la relación que existe entre las variables dependencia a los videojuegos e impulsividad, en alumnos de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa (IE) Rafael Díaz de Moquegua, en el año 2023. Esta investigación fue cuantitativa, básica, correlacional. La población fue de 137 estudiantes y la muestra de 101. Se usó la encuesta como técnica, se usaron cuestionarios, “Test de dependencia a los videojuegos (TDV)” y “Escala de Impulsividad de Barratt (BISS-II)”. Los hallazgos indicaron la presencia de una relación directa significativa de nivel medio entre ambas variables (Sig: 0,000 y Rho: 0,479). Se concluye que, a mayor dependencia a los videojuegos, será también mayor la impulsividad de un adolescente en edad escolar.

Palabras clave: dependencia, videojuegos, adicción, impulsividad, adolescente.

ABSTRACT

This study aimed to determine the relationship between the variables of video game dependency and impulsivity in fifth-grade secondary school students at Rafael Diaz Educational Institution (IE) in Moquegua, in 2023. The research was quantitative, basic, and correlational. The population consisted of 137 students, with a sample size of 101. The survey technique was employed, utilizing the "Video Game Dependency Test (TDV)" and the "Barratt Impulsiveness Scale (BISS-II)" questionnaires. The findings indicated a significant moderate direct relationship between the two variables (Sig: 0.000 and Rho: 0.479). It was concluded that the higher the dependency on video games, the greater the impulsivity of a school-age adolescent.

Keywords: dependence, video games, addiction, impulsivity, adolescent.

INTRODUCCIÓN

La investigación titulada “Dependencia a los videojuegos e impulsividad en alumnos de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023”, empleó como instrumentos dos test psicológicos: “Test de dependencia a los videojuegos (TDV)” y “Escala de impulsividad de Barratt (BISS-II)”, ambos validados para su aplicación en el Perú. Asimismo, la metodología utilizada abarcó al enfoque cuantitativo, tipo básico, alcance correlacional y diseño no experimental.

El contenido de este informe incluye cinco capítulos, como se detalla a continuación:

Capítulo I: El problema de la investigación: Descripción de la Realidad problemática, definición del problema, objetivos de la investigación, justificación y limitaciones de la investigación, variables, hipótesis de la investigación.

Capítulo II: El Marco teórico: Antecedentes de la investigación, bases teóricas, marco conceptual.

Capítulo III: Método: Tipo de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Capítulo IV: Presentación y análisis de los resultados: Presentación de resultados por variables, contrastación de hipótesis, discusión de resultados.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones: Conclusiones, Recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

La dependencia o adicción a los videojuegos se entiende como una problemática de alcance global, y aunque su visibilidad aumentó drásticamente durante la pandemia, este fenómeno preocupante ya venía siendo observado en todo el mundo desde hace mucho tiempo. La Organización Mundial de la Salud (OMS) ha estado monitoreando de cerca esta tendencia y en febrero del año pasado, dio un paso significativo al clasificarla oficialmente como una enfermedad mental, para la OMS, la incapacidad de detener el juego en línea o en consolas, junto con la consecuente negligencia de relaciones sociales, la familia, los estudios y otros aspectos de la vida diaria durante períodos prolongados, puede ser un signo de alerta que requiere atención y en algunos casos, la búsqueda de ayuda profesional (Erbes, 2023).

Estas preocupantes tendencias en cuanto a la adicción a los videojuegos se pueden observar **a nivel internacional**, como lo señala Tokio AFP (2022), quien refiere que, en Japón, un estudio emitido por el Ministerio japonés de Educación en abril de 2022 indicó que el 17% de los niños de 6 a 12 años pasan más de cuatro horas diarias jugando videojuegos, marcando un aumento significativo en comparación con el 9% registrado en 2017. Por otro lado, en Alemania, Un extenso estudio realizado por el Hospital Universitario de Hamburgo y la aseguradora DAK en 2023 ha señalado un incremento del 100% en el número de niños y adolescentes con una conexión preocupante hacia los videojuegos en línea y las redes sociales

desde 2019, siendo que, cerca de 680mil personas en etapa adolescente pasan aproximadamente cinco horas diarias inmersos en juegos, conversaciones y publicaciones en línea (Kinkartz, 2023). Del mismo modo, en España Según el "Informe sobre adicciones comportamentales (2020)", elaborado por el Ministerio de Sanidad, el 82,2% de los estudiantes en España reconoce haber jugado a videojuegos en el último año, asimismo el informe señala que el 26,1% de los estudiantes de entre 14 y 18 años experimentan un trastorno relacionado con los videojuegos, dedicando en promedio más de 5 horas al día a esta actividad, es importante destacar que esta problemática afecta de manera más pronunciada a los chicos. Además, el mismo informe en su versión del 2021, resalta que 6/10 adolescentes españoles toman a los videojuegos como su principal medio de distracción, siendo que más de la mitad de consumen juegos fuera de su rango de edad (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2021).

También existen problemas relacionados a la dependencia a los videojuegos **a nivel nacional**, De acuerdo con el portal HealthyChildren (2020), a lo largo de un estudio de seis años, se descubrió que aproximadamente el 10% de los adolescentes presentaba signos de dedicar un tiempo excesivo a los videojuegos, y esta tendencia empeoraba con el tiempo. Este hecho se puede apreciar en Huancayo, donde según Infobae (2023) se ha registrado un preocupante cuadro de ludopatía entre 15 jóvenes que fueron internados de emergencia por presentar una ludopatía extrema, de acuerdo con sus padres, su deseo de jugar videojuegos los llevaba a escapar de sus casas durante varios días, por lo que incluso llegaron a presentar denuncias por desaparición en su comisaría local. Asimismo, diversos expertos en psiquiatría infantil y adolescente del Hospital Guillermo Almenara de EsSalud han manifestado preocupación al observar que alrededor del 30% de los niños que acuden a consulta junto a sus protenitores presentan signos de un uso problemático de Internet y conductas que indican la posibilidad de un trastorno de adicción (Ocampo, 2021).

Este problema puede también apreciarse a **nivel local**, pues conforme lo advierte Moquegua Observadora (2021), el confinamiento derivado de la pandemia ha generado un aumento significativo en la dependencia de videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, esta situación se ha producido como consecuencia del aislamiento impuesto y la ausencia de interacciones con otros jóvenes de su mismo rango de edad, provocando una mayor búsqueda de entretenimiento y conexión a través de plataformas de juegos en línea.

1.2. Definición del problema

1.2.1. Problema general.

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

PE.01: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?

PE.02: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?

PE.03: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General.

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos.

OE.01: Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

OE.02: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

OE.03: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

1.4. Justificación y limitaciones de la investigación.

El presente estudio se encontró justificado metodológicamente, ya que para su desarrollo se empleó un enfoque metodológico que permite obtener resultados precisos y fiables, que además aporta un sólido soporte para la elaboración de nuevos estudios que aborden estas mismas variables. Asimismo, los hallazgos alcanzados podrán ser discutidos por posteriores investigaciones, enriqueciendo aún más los conocimientos sobre el tema.

Este estudio también contó con una sólida justificación teórica al profundizar en el entendimiento de la impulsividad y la adicción a los videojuegos, pues no solo se buscó ampliar el conocimiento existente sobre ambas variables, sino también explorar la interconexión entre ellas, enriqueciendo así la base teórica relacionada con estos fenómenos.

La investigación también consideró una justificación práctica, pues conforme a los resultados que se obtuvieron se podrán considerar nuevos abordajes a los problemas asociados con la impulsividad y la dependencia a los video juegos, estos abordajes podrán incluir programas de concientización, estrategias educativas y actividades de apoyo psicológico.

Además, el estudio contó con una justificación social, ya que la impulsividad y la dependencia a los videojuegos se han convertido en desafíos significativos que impactan a la juventud contemporánea, además al abordar estos

problemas, se buscó no solo entenderlos mejor, sino también aportar a la creación de una comunidad más saludable e imparcial, atendiendo las necesidades específicas y preocupaciones que afectan a la juventud en la actualidad.

Por otro lado, la relevancia de este estudio se encuentra en su capacidad para ofrecer datos significativos acerca de cómo la dependencia a los videojuegos y la impulsividad mantienen una correlación en estudiantes de quinto año de secundaria de una escuela local, estos resultados se pueden emplear como base para diseñar mejores intervenciones que contribuyan al bienestar de este grupo en particular, así como de comunidades similares en todo el país.

Las limitaciones advertidas fueron mínimas, dentro de estas resaltó la necesidad de coincidir con los horarios que los docentes del curso de tutoría de cada salón ofrecieron para la aplicación de los instrumentos, lo que conllevó a que el investigador tuviera que acudir en varias ocasiones para completar la evaluación de los estudiantes.

1.5. Variables

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Variable 2: Impulsividad

Tabla 1

Operacionalización de variables

VARIABLE 1	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Dependencia a los videojuegos	Patrón de desadaptación respecto al uso de videojuegos, el cual provoca un deterioro o malestar clínicamente significativos (Sueldo, 2020)	La presente variable de estudio consta de 25 ítems. En el cual tiene 4 dimensiones. Con una escala Likert de Totalmente en desacuerdo = 0, un poco en desacuerdo = 1, neutral = 2, un poco de acuerdo = 3 y Totalmente de acuerdo = 4.	Abstinencia	Irritabilidad Intranquilidad	3,4,6,7, 10,11,13,14,21,25	Instrumento: Cuestionario Tipo de datos: Ordinales
			Abuso y tolerancia	Necesidad de jugar Tiempo excesivo	1,5,8,9,12	Escala de Likert: 0 = Totalmente en desacuerdo 2 = Un poco en desacuerdo 3 = Neutral 4 = Un poco de acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Enfrentamiento Mentiras	16,17,19,23	
			Dificultad en el control	Desvelamiento Ideas de juego	2,15,18,20,22,24	Programa estadístico: SPSS v.25

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
2						Baremos por niveles: Alto, medio y bajo
Impulsividad	Los pensamientos, emociones o comportamientos que generan efectos negativos y autodestructivos afectan de manera significativa la estabilidad y supervivencia del organismo, interfiriendo en su funcionamiento esencial (Flores, 2018).	Esta variable consta de 30 ítems. En la que se evalúan 3 dimensiones con una Likert de frecuencia: 1 = Raramente o nunca 2 = Ocasionalmente 3 = Frecuentemente 4 = Casi siempre o siempre	Impulsividad cognitiva	Atención	5,9*,11,20*,28	Instrumento: Cuestionario
				Inestabilidad cognitiva	6,24,26	Tipo de datos: Ordinales
			Impulsividad motora	Motora	2,3,4,17,19,22,25	Escala de Likert: 1 = Raramente o nunca 2 = Ocasionalmente 3 = Frecuentemente 4 = Casi siempre o siempre
				Perseverancia	16,21,23,30*	
				Autocontrol	1*,7*,8*,12*,13*,14	
			Impulsividad no planificada	Complejidad cognitiva	10*,15*,18,27,29*	Programa estadístico: SPSS v.25 Baremos por niveles: Alta, media, baja

Nota: *ítems con puntuación invertida

1.6. Hipótesis de la Investigación.

1.6.1. *Hipótesis general.*

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

1.6.2. *Hipótesis Específica.*

HE.01: Existe un nivel medio de dependencia a los videojuegos en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

HE.02: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

HE.03: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Barbado y Díaz (2022), de Argentina, quienes se centraron en examinar la relación entre el consumir videojuegos de modo problemático y el manejo de los impulsos en jóvenes. En términos de la metodología empleada, el estudio refirió basarse en un enfoque descriptivo correlacional, se aplicaron test distintos para cada variable y cuestionarios a una muestra de 213 adolescentes en etapa escolar. Los resultados mostraron que, el 79,81% del total si es consumidor de videojuegos, de los cuales son varones un 79,81% y mujeres un 30,59%, además, se identificó como usuarios dependientes al 15,88% de la muestra; respecto a la impulsividad, se detectó una disparidad importante entre los jugadores que presentaban dependencia y aquellos que no la tenían, ya que la media de impulsividad en los jugadores dependientes fue más de dos veces mayor (con una diferencia representada por " $D = 22,48$ ") que la media de impulsividad en los jugadores no dependientes (representada por " $N = 10,17$ "). Concluyendo que, se presenta relación indirecta entre las variables de estudio.

Ortiz y Velastegui (2023), de Ecuador, llevaron a cabo una investigación para analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en estudiantes. La metodología, el estudio se clasificó como cuantitativo, además de ser no experimental y se ubicó en un nivel correlacional, además, se utilizaron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad de Barrat (BIS-11C) como instrumentos de medición, su muestra fue de 403 estudiantes con edades entre los 14 a 19 años. Sus resultados mostraron que, en cuanto a la dependencia predominó el nivel alto con un 46,7% de la muestra, seguido por el nivel moderado con un 38% y el nivel bajo con un 15,4%; respecto a la impulsividad predominó la motora, luego la no planeada y por último la cognitiva con unas medias de 28,6%; 25,2% y 22,1% respectivamente. Con relación al nivel de correlación, se obtuvo un valor $Rho = -0,109^*$ y un p valor = 0,028. Concluyendo

que, se determinó la presencia de una correlación débil negativa inversa entre las variables, pues según el estudio, en la cultura ecuatoriana los jóvenes recurren a diversas formas de entretenimiento, como la participación en deportes extremos.

González (2020), de Panamá, cuyo objetivo de estudio estuvo centrado en determinar los niveles de impulsividad de usuarios de videojuegos. El estudio refirió ser de enfoque cuantitativo y diseño exploratorio y expo facto, se utilizó como instrumento de medición la Escala de Impulsividad de Barrat, la cual fue aplicada a la muestra de 26 videojugadores con edades entre los 15 a 18 años. Respecto a sus resultados, se determinó que el 73,1% de a menudo tienen actitudes impulsivas, y un 26,9% suelen tenerlas de forma ocasional; con relación a sus dimensiones se encontró que, el 69,23% presenta mayor impulsividad cognitiva, el 61,54% presenta mayor impulsividad no planificada y el 57,7% presenta mayor impulsividad motora. Concluyendo que, existe un gran porcentaje de actitudes impulsivas en los usuarios de videojuegos.

Espín (2023), de Ecuador, a través de su investigación se propuso evaluar el grado de dependencia a los videojuegos en adolescentes. El estudio se basó en un enfoque cuantitativo, adoptando un diseño no experimental de nivel correlacional, además se utilizó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) en una muestra de 150 estudiantes pertenecientes a una unidad escolar en Quero. Los resultados mostraron que, un 76,7% de la muestra presentan niveles de dependencia bajos, el 21,3% muestra un nivel moderado y el 2,0% presento niveles altos. Concluyendo que, la mayoría de los participantes en el estudio exhibieron un bajo nivel de dependencia a los videojuegos, posiblemente influenciado por las particularidades sociodemográficas de la población analizada, esto se debe al entorno de la institución educativa, la cual está situada en un área rural con acceso limitado a dispositivos electrónicos y servicios de internet.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Reyes (2019), cuyo estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en adolescentes escolares entre el 3er año y el 5to año de secundaria, fue cuantitativo y nivel correlacional, se aplicó el test de Choliz y Marco y el test de el de Barratt a una muestra censal de 427

escolares. Los resultados muestran un valor $Rho = 0,433^{**}$ y un p valor = 0,000. El nivel de predominancia en la dependencia a los videojuegos fue el alto en varones y nivel bajo en las mujeres, con un 40,5% y 47,9% respectivamente. Se concluye que ambas variables analizadas estarían correlacionadas.

Silva (2022), con su estudio busco determinar la relacion entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad, fue un estudio de diseño no experimental, tipo correlacional y corte transversal, su población estuvo compuesto por la totalidad de adolescentes entre 10 a 19 años que residen en el distrito de San Martin de Porres, tomando como muestra a 215 adolescentes. En cuanto a los resultados, se obtuvo una correlación directa significativa entre las variables de estudio, con un coeficiente Rho de 0,460 y un p valor de 0,000. Asimismo, se midio la correlación entre la variable dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la impulsividad (cognitiva, motora y no planeada), obteniendo los coeficientes Rho de 0,350; 0,550 y 0,200 respectivamente, todos estos con un p valor de 0,000.

Aguilar y Davila (2022), llevaron a cabo una investigación con el propósito de examinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en estudiantes de educación secundaria. El estudio se identificó como un diseño no experimental con un enfoque correlacional, donde se administró el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad (UPP-S) a una muestra conformada por 350 estudiantes. En cuanto a los resultados, se registró un valor Rho de 0,458 y un valor p de $<0,01$. Concluyendo que, existe una relación positiva moderada entre las variables analizadas.

Garcia y Sialer (2021), se propusieron analizar la relación de la dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes en edad escolar. El estudio se definió como cuantitativo, descriptivo correlacional, y se emplearon el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y la Escala de Impulsividad de Barrat (BIS 11) como herramientas de evaluación. Los resultados revelaron un valor $Rho = 0,527$ y un p valor = 0,000 entre las variables, concluyendo que existe una relación directa y significativa con nivel moderado entre las variables estudiadas. Asimismo, se buscó determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la impulsividad (cognitiva, motora y no planificada). Los resultados

mostraron una correlación Rho de 0,408 para la dimensión cognitiva, 0,448 para la dimensión motora y 0,517 para la dimensión no planificada, con un p valor de 0,000 en todos los casos. Esto indica una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y cada una de las dimensiones de la impulsividad.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable 1: Dependencia a los videojuegos

2.2.1.1. Definiciones. La dependencia a los videojuegos es una compulsión descontrolada hacia los videojuegos, donde una persona siente una necesidad constante e irresistible de jugar, a menudo descuidando sus responsabilidades y relaciones personales en favor del tiempo dedicado a los videojuegos, esta compulsión puede generar efectos adversos en la vida cotidiana de la persona (Peralta y Torres, 2020).

Según Clifford et al. (2018), la dependencia a los videojuegos implica el uso de estos como un recurso principal para evadir el estrés, la ansiedad o los problemas emocionales constituyendo así una forma de dependencia psicológica, la cual puede llevar a una incapacidad para controlar la cantidad de tiempo y energía invertidos en los videojuegos.

Según Moge y Romano, (2020), es el uso excesivo y perjudicial de los videojuegos se caracteriza por la incapacidad de detener o reducir el juego, produciendo efectos perjudiciales en la vida del individuo, lo que puede repercutir en el aislamiento social, la disminución en el desempeño académico o laboral.

- **Definición de dependencia.** Sloot et al. (2022) refiere que, la dependencia es una relación destructiva y compulsiva con una sustancia, actividad o comportamiento, en la que una persona experimenta una necesidad incontrolable y persistente de participar en esa actividad, a menudo a expensas de su bienestar físico, mental, emocional, relaciones personales y responsabilidades. Esta relación puede generar un ciclo continuo de búsqueda de gratificación inmediata, seguido de remordimiento y deseo de cambio, pero con dificultad para romper el ciclo debido a la poderosa

influencia que ejerce sobre la vida del individuo, la adicción puede variar en naturaleza, desde sustancias como drogas y alcohol hasta comportamientos como el juego, las compras compulsivas o incluso el uso desmesurado de la tecnología y las redes sociales, y suele requerir apoyo profesional y esfuerzos personales significativos para superarla.

- **Definición de videojuegos.** De acuerdo con Volckmann (2023), los videojuegos son programas informáticos diseñados para proporcionar una experiencia interactiva a los usuarios, estos programas permiten a los jugadores controlar personajes, objetos o situaciones en un entorno virtual, a menudo con el objetivo de alcanzar metas específicas o simplemente disfrutar de la jugabilidad, además, pueden presentar una amplia variedad de géneros, desde aventuras y rompecabezas hasta simuladores y juegos de disparos. A lo largo de las décadas, los videojuegos han experimentado un proceso de desarrollo y transformación que los ha llevado a asumir un nuevo rol como una forma popular de entretenimiento, con una base de jugadores diversa que abarca desde niños hasta adultos, y los impactos y percepciones que producen a sus usuarios pueden variar según la persona y el contexto en el que se utilicen

2.2.1.2. Etapas de la adicción. De acuerdo con Gorski (1996) las etapas de la adicción son:

- **Experimentación.** En esta etapa inicial, las personas comienzan a experimentar con la sustancia o la actividad adictiva por curiosidad, presión de grupo o simplemente por probar algo nuevo. El uso es ocasional y no necesariamente causa problemas significativos en la vida cotidiana.
- **Uso social o recreativo.** A medida que continúa la experimentación, el uso se vuelve más regular, pero la persona todavía lo considera principalmente social o recreativo. Puede estar asociado con eventos sociales y no necesariamente se perciben problemas graves en esta etapa.
- **Abuso temprano.** En esta etapa, el uso se vuelve más frecuente y la persona comienza a experimentar algunos efectos negativos. Pueden surgir

problemas en las relaciones interpersonales, el trabajo o la salud, pero la persona aún no ha desarrollado una dependencia física o psicológica total.

- ***Dependencia o adicción.*** En esta etapa crítica, la persona se vuelve completamente dependiente de la sustancia o la actividad adictiva. Experimenta síntomas de abstinencia cuando intenta dejar de usar y no puede controlar su consumo, la adicción ejerce un impacto notable respecto a distintas facetas de la vida, dado que, no solo interfiere con su rutina diaria, sino que también tiene repercusiones en sus relaciones interpersonales, así como en su bienestar físico y mental.
- ***Recuperación o recaída.*** La última etapa puede ser la recuperación o la recaída. La recuperación implica buscar tratamiento y apoyo para superar la adicción, lo que puede incluir terapia, grupos de apoyo y modificaciones en la forma de vivir. La recaída implica volver al uso problemático después de un período de abstinencia, lo que a menudo se ve como una oportunidad para aprender y ajustar el enfoque hacia la recuperación.

2.2.1.3. Características de la dependencia. De acuerdo con Graña et al. (2009), las principales características de una persona adicta son:

- ***Compulsión.*** Una de las características clave de la necesidad irresistible y descontrolada de involucrarse en una actividad o consumo de una sustancia al margen de sus efectos negativos que esta acción puede acarrear.
- ***Tolerancia.*** Con el tiempo, las personas adictas pueden desarrollar tolerancia, esto implica que requieren ingerir una cantidad mayor de la sustancia o participar en la actividad adictiva con mayor frecuencia para lograr el mismo efecto que solían obtener con cantidades menores.
- ***Síntomas de abstinencia.*** Las personas que luchan contra una adicción pueden experimentar síntomas de abstinencia cuando intentan dejar de consumir la sustancia o abandonar la actividad adictiva, estos síntomas pueden manifestarse a nivel físico o psicológico, lo que puede resultar en sensaciones incómodas o dolorosas, además, estos síntomas pueden variar y abarcar desde ansiedad, irritabilidad, agitación, náuseas, hasta sudoración excesiva, entre otros.

- ***Pérdida de control.*** Las personas adictas a menudo tienen dificultades para controlar su uso de la sustancia o su participación en la actividad adictiva. Pueden intentar reducir o dejar de usar, pero encuentran que no pueden hacerlo por sí solas.
- ***Negación.*** La negación es común en la adicción. Las personas adictas pueden minimizar la gravedad de su problema o negar que tengan un problema en absoluto. Esta negación puede dificultar que busquen ayuda.

2.2.1.4. Teorías sobre la dependencia a los videojuegos

- ***Teoría del reforzamiento.*** Esta teoría fue desarrollada por Skinner (1953), se enfoca en cómo las repercusiones de un comportamiento afectan la posibilidad de que se repita. Se fundamenta en dos clases de reforzadores: el refuerzo positivo y el refuerzo negativo. El refuerzo positivo implica ofrecer un estímulo gratificante después de un comportamiento con el fin de incrementar su frecuencia, como dar un premio. El reforzamiento negativo implica retirar un estímulo desagradable para incrementar la conducta, por ejemplo, quitar una reprimenda. Además, la teoría incluye el castigo, que busca disminuir la conducta añadiendo un estímulo desagradable (castigo positivo) o retirando uno agradable (castigo negativo). La extinción ocurre cuando una conducta deja de ser reforzada, disminuyendo su frecuencia. Esta teoría es crucial en educación, psicología clínica y entrenamiento de animales para modificar comportamientos.
- ***El "Modelo de Triple Pantalla".*** Esta teoría fue elaborada por Griffiths (2005) integra aspectos pedagógicos, tecnológicos y sociales en la educación moderna. Este modelo se enfoca en métodos de enseñanza, planificación curricular y evaluación basadas en teorías educativas sólidas, asegurando la efectividad educativa. Incorpora herramientas y plataformas tecnológicas, como software educativo y recursos en línea, mejorando la accesibilidad y calidad del aprendizaje. Además, considera la interacción entre estudiantes, maestros, la comunidad educativa y los docentes, incluyendo el impacto de las redes sociales y comunidades de aprendizaje en línea, promoviendo un entorno de aprendizaje colaborativo y socialmente interactivo. Según este modelo, la adicción a los videojuegos no se atribuye

a un solo factor, sino a la interacción entre los aspectos individuales del jugador, las características del juego y el entorno de la persona, el modelo puede analizar pedagógicamente los efectos del uso prolongado y educar sobre hábitos saludables. Tecnológicamente, se pueden investigar características de juegos que contribuyen a la adicción y desarrollar herramientas para limitar el tiempo de juego. Socialmente, se considera la influencia del entorno, promoviendo interacciones positivas y apoyo comunitario para moderar el uso de videojuegos.

2.2.1.5. Dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos. En el presente estudio se utilizó las dimensiones empleadas en el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz Marco (2011).

- ***Dimensión abstinencia.*** La dimensión de abstinencia hace referencia a los síntomas físicos y psicológicos que se manifiestan cuando se trata de dejar de jugar o disminuir el tiempo que se dedica a esta actividad, estos síntomas pueden abarcar ansiedad, irritabilidad, preocupación, problemas para dormir y dificultades para mantener la concentración y un intenso deseo de volver a jugar.
- ***Dimensión abuso y tolerancia.*** Esta dimensión hace referencia a patrones de comportamiento en los que se invierte un volumen de tiempo excesivo en los videojuegos, con la exigencia de aumentar dicho tiempo para alcanzar el mismo grado de satisfacción o disfrute. Del mismo modo, la tolerancia implica el tiempo que una persona necesita jugar para obtener la misma sensación de placer o emoción.
- ***Dimensión problemas ocasionados por los videojuegos.*** Esta dimensión se enfoca en las consecuencias negativas que los videojuegos pueden ocasionar en la vida de un individuo, esto abarca desde dificultades en el desempeño escolar o laboral, conflictos familiares, aislamiento social, afectaciones en la salud integral, así como otros impactos adversos derivados del exceso en el juego.
- ***Dimensión dificultad en el control.*** Esta dimensión hace referencia a la falta de capacidad en una persona para controlar su conducta de juego a

pesar de sus intentos de hacerlo, las personas que luchan con esta dimensión pueden prometer dejar de jugar o reducir su tiempo de juego, pero luego recaen en patrones de juego excesivo.

2.2.2. Variable 2: Impulsividad

2.2.2.1. Definiciones. Según Flack et al. (2023), la impulsividad alude a la inclinación de una persona a actuar sin pensarlo de forma adecuada o a reaccionar de manera inmediata a un estímulo sin considerar las consecuencias a largo plazo. Es la incapacidad de controlar los impulsos o la dificultad para detener una acción impulsiva una vez que ha comenzado.

La impulsividad también puede ser la respuesta inmediata y no planificada a una emoción intensa, como la ira o la frustración, en este contexto, una persona puede tomar decisiones apresuradas basadas en la emoción del momento sin considerar completamente las consecuencias (Johnson et al., 2023).

De acuerdo con Herman et al. (2023), la impulsividad se relaciona con la búsqueda de gratificación instantánea en lugar de esperar una recompensa a largo plazo, las personas impulsivas pueden preferir recompensas inmediatas, aunque sean menos beneficiosas en comparación con recompensas más grandes que requieren paciencia y autocontrol.

2.2.2.2. Características de una persona impulsiva. De acuerdo con Goodwin et al. (2023), una persona impulsiva se caracteriza por:

Actúa sin pensar: Las personas impulsivas a menudo actúan basándose en el impulso del momento, sin tomarse el tiempo para sopesar las opciones o considerar las posibles consecuencias. Esto puede llevar a decisiones impulsivas que, más tarde, pueden lamentar o encontrar problemáticas.

Dificultad para esperar: La gratificación instantánea es una prioridad para las personas impulsivas. Pueden sentir una necesidad urgente de satisfacer sus deseos inmediatamente, lo que puede llevar a compras impulsivas, elecciones alimenticias poco saludables o decisiones financieras precipitadas.

Falta de autocontrol: La falta de autocontrol es una lucha constante para las personas impulsivas. Pueden tener dificultades para resistir tentaciones o para detenerse una vez que han comenzado algo, lo que puede contribuir a comportamientos adictivos, como el exceso de juego, la alimentación descontrolada o el uso excesivo de dispositivos electrónicos.

Cambios de humor rápidos: Las emociones de las personas impulsivas pueden cambiar rápidamente en respuesta a estímulos externos o situaciones. Pueden pasar de la felicidad a la ira o la tristeza en cuestión de segundos, lo que puede hacer que sus relaciones interpersonales sean un desafío.

Toma de riesgos: Las personas impulsivas a veces son propensas a tomar riesgos sin considerar completamente las consecuencias. Esto puede manifestarse en comportamientos arriesgados en la conducción, la inversión financiera o incluso en las relaciones personales, lo que puede poner en peligro su seguridad y bienestar.

2.2.2.3. Causas que originan la impulsividad. De acuerdo con Jara et al. (2019), la impulsividad puede originarse por diversos factores: Factores Genéticos: Predisposición heredada a la impulsividad. Neurobiología: Desequilibrios químicos en el cerebro. Entorno Familiar: Ambientes disfuncionales o abuso infantil. Trauma y Estrés: Eventos traumáticos o estrés crónico. Trastornos Psicológicos: TDAH, TLP y otros trastornos relacionados. Consumo de Sustancias: Abuso de sustancias que reduce la inhibición. Factores de Desarrollo: Cambios en la impulsividad durante el desarrollo. Factores Sociales/Culturales: Normas culturales y sociales que influyen. Lesiones Cerebrales: Trauma cerebral o daño en áreas específicas. Aprendizaje y Reforzamiento: Experiencia que refuerza comportamientos impulsivos.

2.2.2.4. Consecuencias de la impulsividad. De acuerdo con Müller et al., (2021), las consecuencias de ser una persona impulsiva se refieren a los resultados y efectos que surgen de actuar sin pensar detenidamente o de ceder a los impulsos de manera frecuente, estas consecuencias pueden abarcar diversas áreas de la vida, desde las relaciones interpersonales hasta la salud física y financiera; en términos personales, ser impulsivo puede llevar a decisiones apresuradas, arrepentimiento posterior y dificultades para alcanzar objetivos a largo plazo; en las relaciones, la

impulsividad puede causar conflictos y malentendidos, ya que las acciones impulsivas pueden herir a otros o llevar a malentendidos. Además, la impulsividad puede tener repercusiones negativas en la salud física y financiera, ya que puede dar lugar a riesgos innecesarios o gastos impulsivos. En resumen, las consecuencias de la impulsividad suelen incluir decisiones precipitadas, desafíos en las relaciones y dificultades para lograr metas y objetivos a largo plazo.

2.2.2.5. Trastornos relacionados a la impulsividad. De acuerdo con Squillace et al. (2011), los trastornos relacionados pueden ser:

- ***TDAH.*** Cuyas siglas significan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, se caracteriza por la impulsividad, la hiperactividad y la incapacidad de mantener la concentración, las personas con TDAH pueden tener problemas para controlar sus impulsos, lo que puede llevar a conductas impulsivas como interrumpir a otros, tomar decisiones apresuradas o tener dificultades en la planificación.
- ***TLP.*** Cuyas siglas significan Trastorno Límite de la Personalidad, es un trastorno asociado con la falta de estabilidad emocional y las relaciones interpersonales tumultuosas, la impulsividad es un síntoma central, y las personas con TLP pueden tener dificultades para regular sus emociones y tomar decisiones impulsivas en respuesta a situaciones emocionales intensas.
- ***Trastornos de Control de Impulsos.*** Estos trastornos incluyen afecciones como la cleptomanía (robo compulsivo), la piromanía (impulso de prender fuego) y la tricotilomanía (arrancarse el cabello), todos estos trastornos se caracterizan por la incapacidad de resistir impulsos específicos que llevan a comportamientos perjudiciales.
- ***Trastornos de la Conducta Alimentaria.*** Algunos trastornos alimentarios, como la bulimia nerviosa y la ingesta compulsiva, pueden estar relacionados con la impulsividad en términos de la pérdida de control sobre la alimentación y los atracones impulsivos.
- ***Trastornos de Adicción.*** Los trastornos relacionados con el consumo y uso de ciertas sustancias o conductos como el juego compulsivo, a menudo

involucran una componente de impulsividad, ya que las personas pueden sentirse impulsadas a buscar gratificación inmediata a través del consumo de sustancias o comportamientos adictivos.

2.2.2.6. Teorías sobre la impulsividad.

- ***Teoría de la Autoregulación de Bandura.*** Bandura (1997), en su libro "Self-Efficacy: The Exercise of Control" (1997), plantea la Teoría de la Autoregulación, la cual sostiene que los individuos tienen la capacidad de controlar sus propios pensamientos, emociones y comportamientos a través de procesos de autoregulación. Esto implica monitorear y regular la conducta para alcanzar objetivos personales y ajustarse a las normas sociales. La autoregulación es esencial para manejar el estrés, resistir impulsos y tomar decisiones deliberadas. La impulsividad, especialmente la impulsividad no planificada, se manifiesta cuando hay fallos en los mecanismos de autoregulación. La dependencia a los videojuegos puede afectar negativamente la capacidad de autoregulación, llevando a comportamientos impulsivos y no deliberados. La falta de autoregulación impide que los individuos planifiquen y controlen sus acciones, resultando en respuestas impulsivas y una mayor propensión a la impulsividad no planificada.
- ***Teoría de la Desinhibición Online de Suler.*** Suler (2004), en su artículo "The Online Disinhibition Effect", presenta la Teoría de la Desinhibición Online, que sugiere que los entornos virtuales disminuyen las restricciones sociales y personales, promoviendo comportamientos impulsivos. Según Suler, la comunicación en línea y los videojuegos pueden reducir las inhibiciones de los individuos, permitiendo que se comporten de manera más libre y desinhibida que en contextos cara a cara. La desinhibición online explica cómo la exposición constante a estímulos rápidos y recompensas inmediatas en los videojuegos puede disminuir la capacidad de los individuos para controlar sus impulsos. Esto resulta en comportamientos más impulsivos, tanto en el ámbito cognitivo como en el motriz, ya que la estructura del entorno virtual facilita respuestas rápidas y poco deliberadas.

2.2.2.7. Dimensiones de la variable impulsividad. En el presente estudio se utilizó las dimensiones empleadas en La Escala BIS-11 de Barratt (Reise et al., 2013).

- ***Dimensión impulsividad cognitiva.*** La dimensión cognitiva de la impulsividad está vinculada a la manera en que una persona gestiona sus pensamientos y procesos mentales. Si alguien tiene una alta puntuación en esta dimensión, puede ser propenso a tener pensamientos impulsivos o a tomar decisiones apresuradas sin pensar en las consecuencias.
- ***Dimensión impulsividad motora.*** La dimensión motora de la impulsividad se refiere a cómo una persona se comporta físicamente. Si alguien obtiene una puntuación alta en esta dimensión, es probable que sea propenso a la acción impulsiva, lo que significa que podría realizar acciones espontáneas sin una planificación cuidadosa.
- ***Dimensión Impulsividad no planificada.*** La dimensión no planificada de la impulsividad se relaciona con la capacidad de una persona para tomar decisiones sin una planificación adecuada. Si alguien muestra una alta puntuación en esta dimensión, es probable que tome decisiones importantes en el momento, sin considerar detenidamente las implicaciones a largo plazo.

2.2.3. Teoría del sistemas de la familia

La Teoría de Sistemas Familiares sostiene que una familia debe entenderse como un sistema completo, dinámico y profundamente interconectado, en el que cada miembro cumple una función específica. Este enfoque plantea que el comportamiento de un individuo no puede analizarse de forma aislada, ya que cualquier cambio que ocurra en un miembro afectará inevitablemente a los demás y, por lo tanto, al sistema en su totalidad. En este sentido, la familia funciona como un organismo vivo que busca mantener un equilibrio constante, incluso en contextos de crisis o estrés. Cuando surgen factores desestabilizantes, el sistema familiar tiende a reorganizarse para retornar a un estado de funcionamiento que resulte cómodo y funcional para sus miembros (Hammond et al., 2015).

Dentro de esta teoría se destacan conceptos como los límites, que definen quién pertenece al sistema y cómo se regulan las interacciones dentro y fuera de la familia; el equilibrio, que se refiere a la capacidad del sistema para mantener su estabilidad frente a las adversidades; y la bidireccionalidad, entendida como la influencia mutua que ejercen los miembros entre sí. Así, un problema que afecta a un integrante de la familia no es un fenómeno aislado, sino una manifestación de dinámicas relacionales más amplias que operan dentro del sistema (Hammond et al., 2015).

La teoría también reconoce que las familias tienen la capacidad de observar sus propios procesos y cuestionar patrones disfuncionales, lo que les permite identificar nuevas formas de interacción que favorezcan sus metas colectivas. Por ejemplo, cuando una familia enfrenta cambios significativos, como el reasentamiento en un nuevo país, se generan ajustes que afectan la estructura y los procesos familiares. Investigaciones realizadas con familias migrantes han demostrado que los conflictos culturales entre padres e hijos pueden generar tensiones, debilitando los vínculos afectivos y promoviendo problemas de conducta en los adolescentes. Estos hallazgos subrayan que las dificultades individuales deben analizarse en el marco de las interacciones sistémicas que ocurren dentro de la familia (Hammond et al., 2015).

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Irritabilidad

Sensación de malestar y frustración cuando se impide jugar a videojuegos, a menudo resultante de la interrupción del juego (Reise et al., 2013).

2.3.2. Intranquilidad

Una inquietud constante y ansiosa relacionada con la necesidad de jugar videojuegos, lo que puede dificultar la relajación o la concentración en otras actividades (Reise et al., 2013).

2.3.3. Necesidad de jugar

Un fuerte deseo o compulsión de participar en actividades de juego, incluso a pesar de tener responsabilidades o compromisos importantes que requieren atención (Chóliz, 2011).

2.3.4. Tiempo excesivo

El dedicar una cantidad desproporcionada de tiempo a los videojuegos en comparación con otras actividades significativas de la vida diaria, lo que puede resultar en una pérdida de tiempo productivo (Chóliz, 2011).

2.3.5. Enfrentamiento

Los conflictos y enfrentamientos que surgen entre la persona que juega en exceso y sus seres queridos, colegas o responsabilidades debido a la priorización del juego (Chóliz, 2011).

2.3.6. Mentiras

Esconder o modificar la verdad acerca del tiempo dedicado a jugar videojuegos con el propósito de eludir críticas o evitar conflictos con otras personas (Chóliz, 2011).

2.3.7. Desvelamiento

Mantenerse despierto hasta altas horas de la noche o renunciar a horas de sueño para poder jugar videojuegos, lo que puede resultar en impactos adversos para la salud tanto física como mental (Chóliz, 2011).

2.3.8. Ideas de juego

Obsesión constante con los videojuegos incluso cuando no se está jugando físicamente, lo que puede llevar a pensar constantemente en estrategias de juego, tramas o nuevas adiciones al juego, distraído de otras actividades y preocupaciones (Chóliz, 2011).

2.3.9. Desgana intelectual

Se relaciona con la falta de motivación o el desinterés en actividades que requieren pensar mucho o esfuerzo mental, implica una aversión a comprometerse en tareas intelectualmente demandantes (Reise et al., 2013).

2.3.10. Caminar

Se refiere a la tendencia de una persona a dar pasos o actuar sin pensar demasiado en las consecuencias. Implica tomar decisiones sin una planificación cuidadosa (Reise et al., 2013).

2.3.11. Andar rápidamente

Indica la inclinación de alguien a moverse a un ritmo acelerado sin considerar pausadamente las opciones. Refleja una acción impulsiva y apresurada (Reise et al., 2013).

2.3.12. Orientación hacia el presente

La orientación hacia el presente significa que alguien se enfoca principalmente en el aquí y ahora, sin prestar mucha atención al futuro, esto implica una preferencia por disfrutar de las recompensas inmediatas en lugar de pensar en metas o consecuencias a largo plazo (Reise et al., 2013).

CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

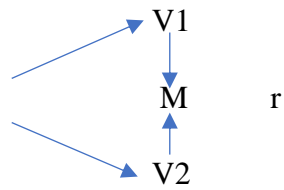
Esta investigación fue de enfoque cuantitativo, considerando que sus resultados se expresaron en datos numéricos obtenidos tras el empleo de estadística descriptiva e inferencial (Hernández y Mendoza, 2018).

Asimismo, su tipo de estudio fue básico, atendiendo a lo expuesto por Sheard (2018), a tratarse del estudio de un fenómeno sobre el cual se efectuaron indagaciones que pudieron los conocimientos del fenómeno analizado, además de brindar un soporte a futuras aplicaciones prácticas.

3.2. Diseño de investigación

En este estudio se empleó un diseño no experimental, teniendo en cuenta que en su desarrollo no se llegó a efectúan ninguna manipulación de variables, sino que solo se recogió información de dos variables mediante el uso de instrumentos (Hernández y Mendoza, 2018).

Asimismo, sobre el alcance de investigación, este estudio fue correlacional, pues en su desarrollo se procedió a correlacionar dos constructos a través de la estadística, con lo que se pudo comprobar el cumplimiento de las hipótesis planteadas (Hernández y Mendoza, 2018).



Donde:

M = Muestra

V1 = Variable 1

V2 = Variable 2

r = Correlación entre dichas variables

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Un población es un conjunto de casos con característica en común, que permite estudiar una variable en una investigación a través del recojo de datos con un instrumento (Nguyen et al., 2023). En este estudio, la población estuvo compuesta por 137 estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Rafael Díaz de Moquegua, distribuidos en las 5 secciones correspondientes a este nivel académico.

Criterios de inclusión:

- Alumnos que cursen el quinto grado de secundaria
- Contar con un consentimiento informado
- Elegir voluntariamente participar en la investigación

Criterios de exclusión:

- Alumnos de otros grados de estudio
- Padecer de enfermedad mental grave que pueda afectar la capacidad de participar en la investigación.
- Haber participado en otro estudio con temática similar, es decir abocado en la adicción a videojuegos e impulsividad.

3.3.2. Muestra

La muestra, que es un subconjunto de la población, se selecciona de manera que sea representativa de la población completa, así, cualquier conclusión obtenida a partir de la muestra se puede generalizar para aplicarse a toda la población estudiada (Ovanez, 2023).. En este caso, la muestra estuvo compuesta por 101 estudiantes

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e(N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Donde:

- n = tamaño de muestra buscado
- N = población = 140
- E = margen de error = 0.05
- Z = grado de confianza = 1.96
- p = probabilidad de que ocurra el evento = 0.05
- q = (1-p) = probabilidad de que no ocurra el evento = 0.05

Para esta investigación la muestra será de 101 alumnos.

3.3.3. Muestreo

El muestreo es el proceso para elegir a un subconjunto de elementos dentro de una población de mayor tamaño, para esta investigación se empleará un muestreo probabilístico aleatorio simple, el cual según Arias et al. (2016), es una manera de componer una muestra, en la cual cada elemento de la población tiene la misma posibilidad de formar parte de la muestra.

3.3.4. Unidad de análisis

La unidad de análisis en este estudio se centró en los estudiantes que cursan el quinto grado de secundaria en la institución educativa Rafael Díaz, estos alumnos suelen ser menores de alrededor de 16 años, mayormente pertenecientes a la etnia

mestiza, con un nivel económico medio y que residen en hogares que disponen de servicios básicos.

3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

En este estudio se hizo uso de la técnica denominada encuesta, misma que consiste en la administración de enunciados que reflejan la operacionalización de una variable, acompañados de alternativas de respuesta que el encuestado debe elegir (Manstein et al., 2023).

3.4.2. Instrumento

Según Supo (2009), hay herramientas de investigación adecuadas para cada método. En el contexto de esta investigación, que empleó la encuesta como técnica, el instrumento más apropiado fue el cuestionario, el cual es una herramienta sistemática y estandarizada para recolectar datos específicos sobre un tema de interés.

3.4.2.1. Test de dependencia a los videojuegos (TDV)

- **Descripción del instrumento.** Este instrumento, tiene por objeto medir el nivel de dependencia o adicción que una persona tiene hacia los videojuegos, contiene 25 ítems, los cuales evalúan cuatro dimensiones que son abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos, y por último dificultad para el control, las opciones de respuesta se encuentran en escala Likert de acuerdo. Los rangos de las puntuaciones van del 0 al 100 para la escala general, los niveles que pueden obtenerse tras su calificación son leve, moderado y grave. Su administración puede ser de manera individual o grupal, tiene un público objetivo de 10 a 16 años.
- **Validez.** La validación de este instrumento en el contexto peruano fue efectuada por Sueldo (2020), quien efectuó un análisis factorial confirmatorio que confirmó la consistencia del modelo original con 4 factores, dados los valores de $X^2/gl = 3.25$ que indica que el modelo posee un ajuste de parsimonia aceptable; SRMR = .048 que refiere un apropiado

índice de ajuste absoluto. Asimismo, el valor CFI de 0,971 que indica un adecuado ajuste comparativo y el valor TLI de 0,967 que se considera aceptable. Las dimensiones confirmadas son: i) Abstinencia; ii) Abuso y tolerancia; iii) Problemas ocasionados por los videojuegos; iv) Dificultad en el control; todos los cuales mostraron apropiados valores de correlación interfactor, con valores que oscilaron entre 0,712 a 0,887.

- **Confiabilidad.** Este instrumento fue también sometido a un proceso de confiabilidad en el contexto peruano, el cual fue efectuado por Sueldo (2020), se hizo uso de la confiabilidad por consistencia interna por Alfa de Cronbach y el Omega de McDonald en una muestra de 304 adolescentes, obteniéndose un coeficiente de confiabilidad por alfa de Cronbach de 0,971 para la escala general; además de coeficientes que oscilaron entre 0,856 a 0,932 para las cuatro dimensiones. Asimismo, se obtuvo un coeficiente por Omega de MacDonal de 0,971 para la escala general y para las 4 dimensiones valores que oscilaron entre 0,883 a 0,934. Por lo tanto, se comprobó la confiabilidad del instrumento.

3.4.2.2. Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11)

- **Descripción del instrumento.** Esta escala fue elaborada por Ernest Barratt, Jimh Patton y Matthrw Standford, se emplea en el área psiquiátrica, social y educativa, tiene por objeto medir el nivel de impulsividad, consta de 30 ítems que evalúan 3 dimensiones, estas son: impulsividad cognitiva, impulsividad motora e impulsividad no planeada, sus opciones de respuesta se encuentran en escala Likert de 4 alternativas de frecuencia. Los rangos de sus puntuaciones van del 0 al 120 para la escala general. Su administración puede efectuarse de modo individual o colectivo, y tiene como público objetivo a los adolescentes.
- **Validez.** En el contexto peruano, Flores (2018) llevó a cabo la validación de este instrumento, adaptando lingüísticamente sus elementos para su aplicación en adolescentes de 12 a 17 años, lo cual fue necesario dado que algunos aspectos del instrumento hacían referencia a temas como trabajo, dinero, viajes y cambio de domicilio, los cuales no eran relevantes para la

población peruana, asimismo, para lograr esta adaptación, se inició con una traducción certificada del instrumento original en inglés y posteriormente se sometió a una revisión por parte de expertos en lingüística para asegurar una adaptación lingüística precisa. El instrumento también fue sometido a la validez de contenido por V de Aiken, obteniéndose valores superiores a 0,7 para los 30 ítems del instrumento.

- **Confiabilidad.** Para evaluar la confiabilidad, Flores (2018) aplicó la prueba de coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach, obteniéndose un general para la escala de 0,7. Asimismo, hizo obtuvo un coeficiente omega de McDonald de 0,708 al trabajar con cargas factoriales. Por lo que se comprobó la confiabilidad del instrumento.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se inició con la aplicación de los instrumentos en la muestra de estudio seleccionada, posteriormente los instrumentos fueron calificados y sus datos trasladados a una base de datos para su sistematización, en dicha base de datos se realizaron las sumatorias para la obtención del puntaje total de las variables y sus dimensiones; luego se transportará esa información al programa de procesamiento SPSS para lograr la estadística descriptiva e inferencial, finalmente, los hallazgos se mostraron en tablas e ilustraciones para simplificar su entendimiento

CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados por variables

4.1.1. Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Tabla 2

Dependencia a los videojuegos

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	80	79,21%
Medio	20	19,80%
Alto	1	0,99%

Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024).

Como se aprecia en la Tabla 2, denominada “Dependencia a los videojuegos”, que constituye la variable 1. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (79,21%) tienen un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, un 19,80% tienen un nivel medio, y solo un pequeño porcentaje (0,99%) tienen un alto nivel de dependencia a los videojuegos.

Figura 1

Dependencia a los videojuegos



Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 1, en la cual se representan los niveles evidenciados de la dependencia a los videojuegos, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (79,21%) tienen un bajo nivel de dependencia a los videojuegos, lo que es un indicativo positivo de que los estudiantes evaluados, en general, no son dependientes de los videojuegos. Sin embargo, la presencia de un 19,80% en el nivel medio y un 0,99% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención de ser necesarias.

Tabla 3

Abstinencia

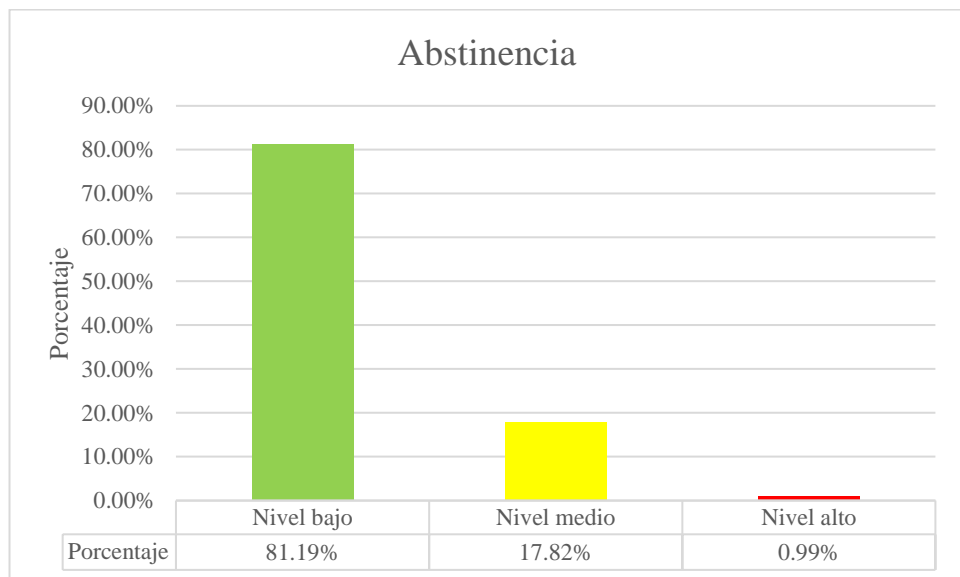
Nivel	Frecuencia	%
Bajo	82	81,19%
Medio	18	17,82%
Alto	1	0,99%

Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024).

Como se aprecia en la Tabla 3, denominada “Abstinencia”, que constituye la primera dimensión de la variable 1. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (81,19%) tienen un nivel bajo de abstinencia respecto a su dependencia a los videojuegos, un 17,82% tienen un nivel medio, y solo un pequeño porcentaje (0,99%) tienen un alto nivel de abstinencia respecto a su dependencia a los videojuegos.

Figura 2

Abstinencia



Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 2, en la cual se representan los niveles evidenciados de abstinencia a los videojuegos, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (81,19%) tienen un bajo nivel de abstinencia a los videojuegos, lo que es un

indicativo positivo de que los estudiantes evaluados, en general, no sufren efectos negativos importantes al reducir su uso de videojuegos. Sin embargo, la presencia de un 17,82% en el nivel medio y un 0,99% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención de ser necesarias.

Tabla 4
Abuso y tolerancia

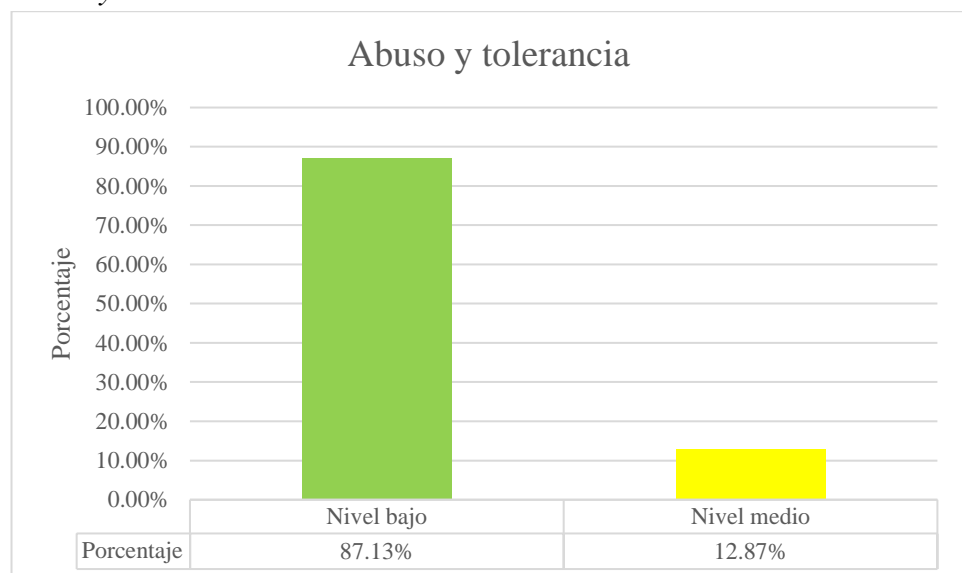
Nivel	Frecuencia	%
Bajo	88	87,13%
Medio	13	12,87%

Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024).

Como se aprecia en la Tabla 4, denominada “Abuso y tolerancia”, que constituye la segunda dimensión de la variable 1. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (87,13%) tienen un nivel bajo de abuso y tolerancia respecto a su dependencia a los videojuegos, mientras que un 12,87% tienen un nivel medio. No hay datos de un nivel alto de abuso y tolerancia en esta muestra.

Figura 3

Abuso y tolerancia



Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 3, en la cual se representan los niveles evidenciados de abuso y tolerancia a los videojuegos, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (87,13%) tienen un bajo nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos, lo que es un indicativo positivo de que los estudiantes evaluados, en general, no muestran comportamientos problemáticos relacionados con el uso excesivo o la necesidad de aumentar el tiempo de juego para obtener la misma satisfacción. Sin embargo, la presencia de un 12,87% en el nivel medio señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas de ser necesarias.

Tabla 5

Problemas ocasionados por los videojuegos

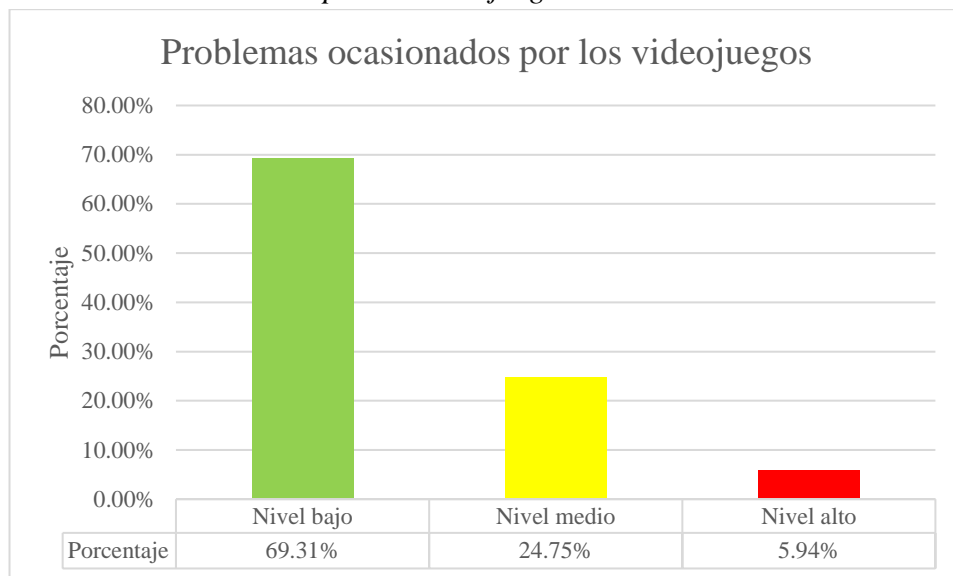
Nivel	Frecuencia	%
Bajo	70	69,31%
Medio	25	24,75%
Alto	6	5,94%

Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024).

Como se aprecia en la Tabla 5, denominada “Problemas ocasionados por los videojuegos”, que constituye la tercera dimensión de la variable 1. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (69,31%) reportan un nivel bajo de problemas ocasionados por los videojuegos, un 24,75% reportan un nivel medio, y un 5,94% reportan un alto nivel de problemas ocasionados por los videojuegos.

Figura 4

Problemas ocasionados por los videojuegos



Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 4, en la cual se representan los niveles evidenciados de problemas ocasionados por los videojuegos, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (69,31%) tienen un bajo nivel de problemas ocasionados por los videojuegos, lo que es un indicativo positivo de que los estudiantes evaluados, en general, no experimentan problemas significativos en su vida diaria debido al uso de videojuegos. Sin embargo, la presencia de un 24,75% en el nivel medio y un 5,94% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención de ser necesarias.

Tabla 6

Dificultad en el control

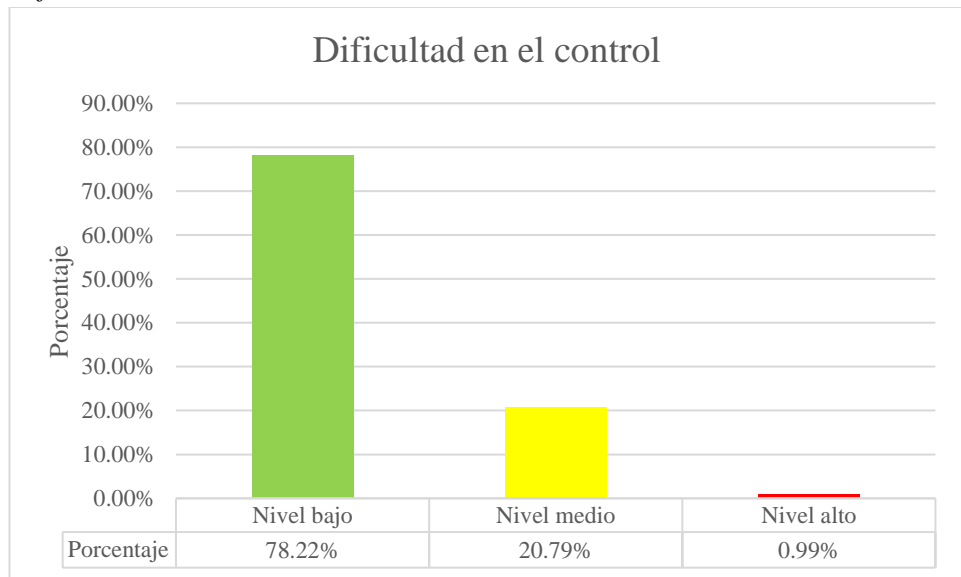
Nivel	Frecuencia	%
Bajo	79	78,22%
Medio	21	20,79%
Alto	1	0,99%

Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024).

Como se aprecia en la Tabla 6, denominada “Dificultad en el control”, que constituye la cuarta dimensión de la variable 1. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (78,22%) tienen baja dificultad en el control de su dependencia a los videojuegos, un 20,79% tienen una dificultad media, y solo un pequeño porcentaje (0,99%) tienen una alta dificultad en el control de su dependencia a los videojuegos.

Figura 5

Dificultad en el control



Nota. Aplicación del Test de dependencia a los videojuegos (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 5, en la cual se representan los niveles evidenciados de dificultad en el control del uso de videojuegos, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (78,22%) tienen un bajo nivel de dificultad en el control de su uso

de videojuegos, lo que es un indicativo positivo de que los estudiantes evaluados, en general, pueden gestionar su tiempo y comportamiento relacionado con los videojuegos de manera efectiva. Sin embargo, la presencia de un 20,79% en el nivel medio y un 0,99% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención adecuadas de ser necesarias.

4.1.2. Variable 2: Impulsividad

Tabla 7

Impulsividad

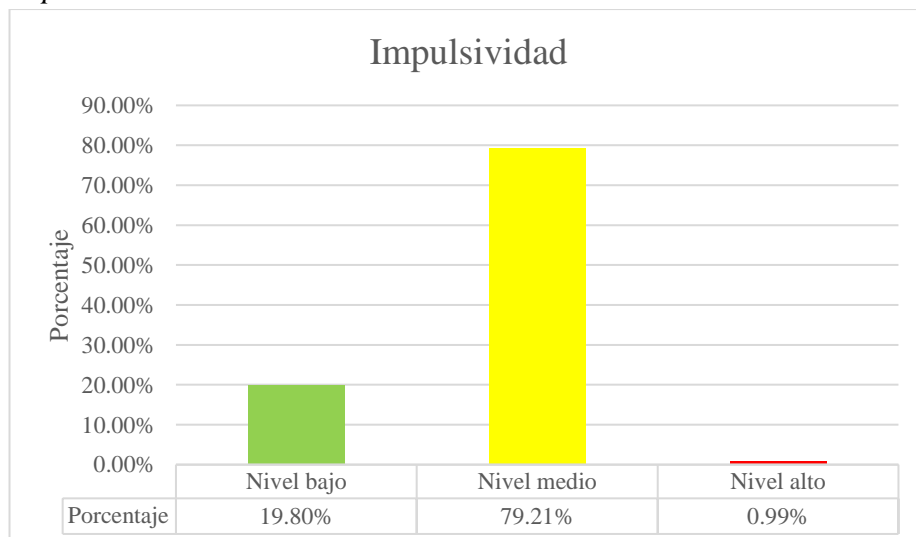
Nivel	Frecuencia	%
Bajo	20	19,80%
Medio	80	79,21%
Alto	1	0,99%

Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024).

Como se aprecia en la Tabla 7, denominada “Impulsividad”, que constituye la variable 2. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (79,21%) tienen un nivel medio de impulsividad, un 19,80% tienen un nivel bajo, y solo un pequeño porcentaje (0,99%) tienen un alto nivel de impulsividad.

Figura 6

Impulsividad



Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 6, en la cual se representan los niveles evidenciados de impulsividad, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (79,21%) tienen un nivel medio de impulsividad, lo que indica que estos estudiantes muestran un grado moderado de comportamientos impulsivos. Un 19,80% de los alumnos tienen un bajo nivel de impulsividad, lo que sugiere que estos estudiantes tienden a tener un buen control sobre sus acciones y decisiones. Sin embargo, la presencia de un 0,99% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención de ser necesarias.

Tabla 8

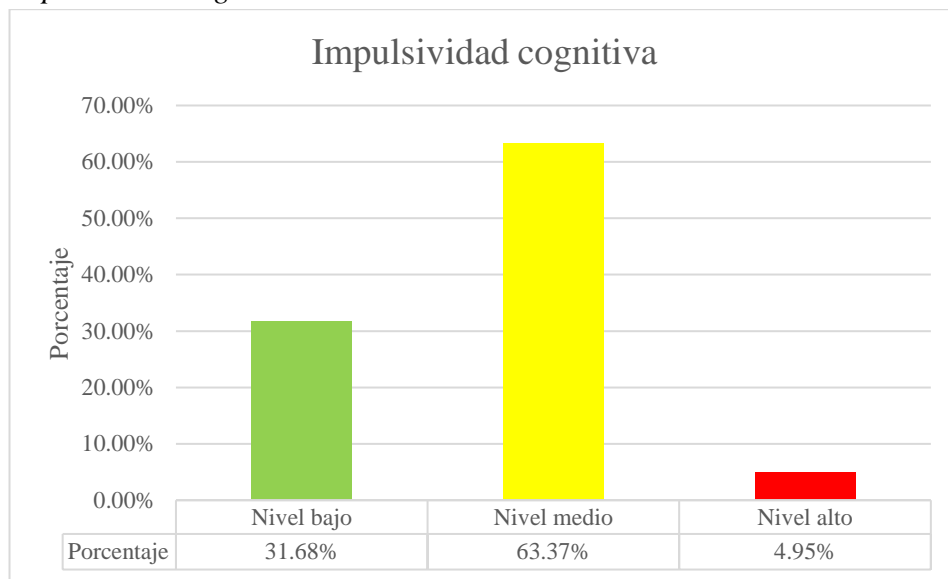
Impulsividad cognitiva

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	32	31.68%
Medio	64	63.37%
Alto	5	4.95%

Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024).

Como se aprecia en la Tabla 8, denominada “Impulsividad cognitiva”, que constituye la primera dimensión de la variable 2. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (63,37%) tienen un nivel medio de impulsividad cognitiva, un 31,68% tienen un nivel bajo, y un 4,95% tienen un alto nivel de impulsividad cognitiva.

Figura 7
Impulsividad cognitiva



Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 7, en la cual se representan los niveles evidenciados de impulsividad cognitiva, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (63,37%) tienen un nivel medio de impulsividad cognitiva, lo que indica que estos estudiantes muestran un grado moderado de impulsividad en sus procesos de pensamiento. Un 31,68% de los alumnos tienen un bajo nivel de impulsividad cognitiva, sugiriendo que tienden a tener un buen control sobre sus pensamientos impulsivos. Sin embargo, la presencia de un 4,95% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención adecuadas de ser necesarias.

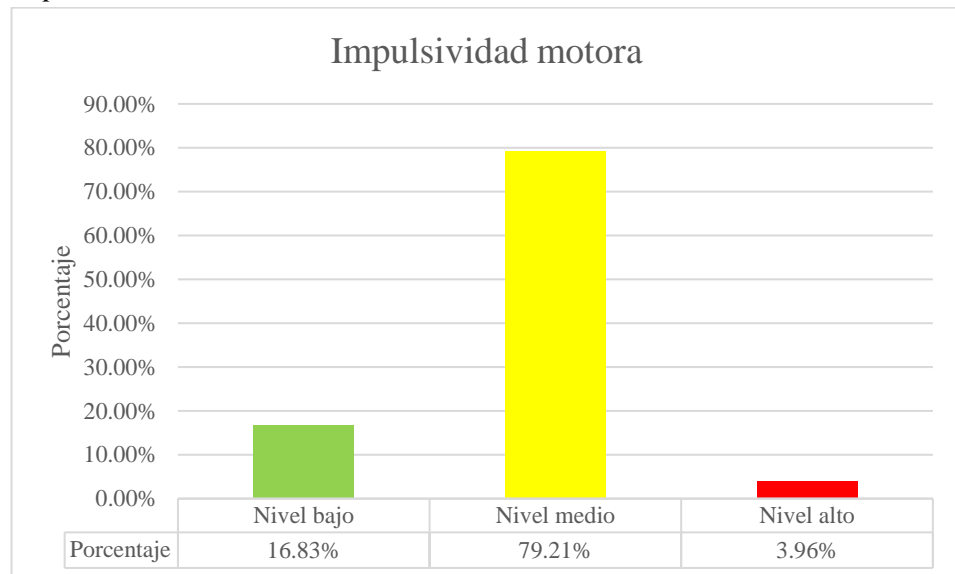
Tabla 9
Impulsividad motora

Nivel	Frecuencia	%
Bajo	17	16,83%
Medio	80	79,21%
Alto	4	3,96%

Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024).

Como se aprecia en la Tabla 9, denominada “Impulsividad motora”, que constituye la segunda dimensión de la variable 2. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (79,21%) tienen un nivel medio de impulsividad motora, un 16,83% tienen un nivel bajo, y un 3,96% tienen un alto nivel de impulsividad motora.

Figura 8
Impulsividad motora



Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 8, en la cual se representan los niveles evidenciados de impulsividad motora, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos (79,21%) tienen un nivel medio de impulsividad motora, lo que indica que estos estudiantes muestran un grado moderado de comportamientos impulsivos en sus acciones físicas. Un 16,83% de los alumnos tienen un bajo nivel de impulsividad motora, lo que sugiere que estos estudiantes tienden a tener un buen control sobre sus acciones físicas impulsivas. Sin embargo, la presencia de un 3,96% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención de ser necesarias.

Tabla 10

Impulsividad no planificada

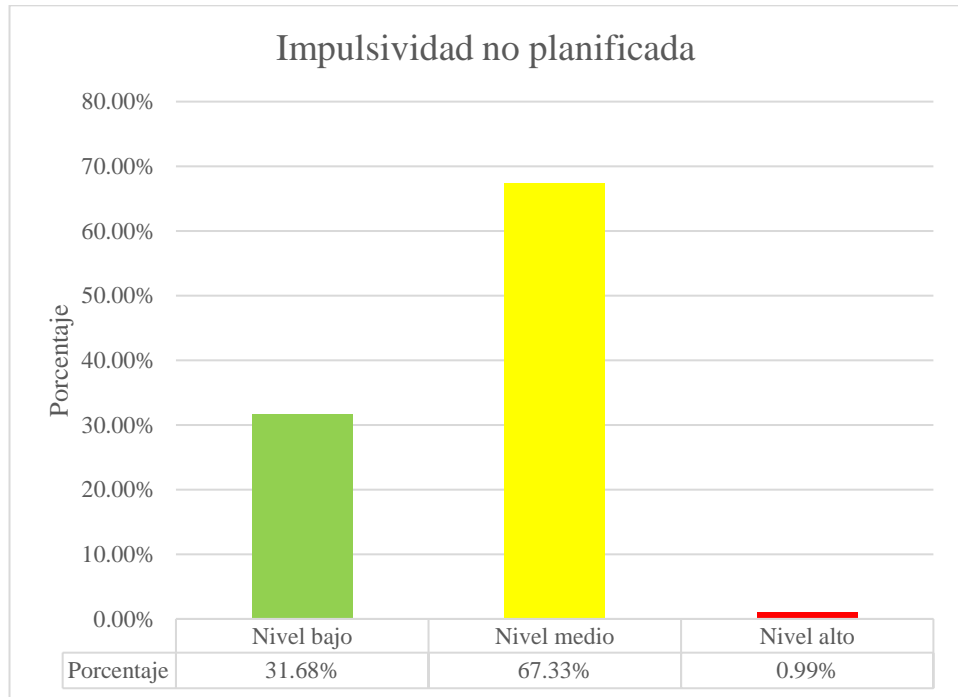
Nivel	Frecuencia	%
Bajo	32	31,68%
Medio	68	67,33%
Alto	1	0,99%

Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024).

Como se aprecia en la Tabla 10, denominada “Impulsividad no planificada”, que constituye la tercera dimensión de la variable 2. Puede apreciarse que la mayoría de los encuestados (67,33%) tienen un nivel medio de impulsividad no planificada, un 31,68% tienen un nivel bajo, y un 0,99% tienen un alto nivel de impulsividad no planificada.

Figura 9

Impulsividad no planificada



Nota. Aplicación de la Escala de impulsividad de Barratt (2024). Fuente: Elaboración propia (2024).

Atendiendo a la Figura 9, en la cual se representan los niveles evidenciados de impulsividad no planificada, se puede distinguir que la mayoría de los alumnos

(67,33%) tienen un nivel medio de impulsividad no planificada, lo que indica que estos estudiantes muestran un grado moderado de comportamientos impulsivos sin planificación previa. Un 31,68% de los alumnos tienen un bajo nivel de impulsividad no planificada, sugiriendo que tienden a tener un buen control sobre sus decisiones impulsivas. Sin embargo, la presencia de un 0,99% en el nivel alto señala la necesidad de estar atentos y de implementar medidas preventivas y de intervención de ser necesarias.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 11

Prueba de normalidad

Variables	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a los videojuegos	,157	101	,000
Impulsividad	,076	101	,157

Nota. prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov (2024).

Considerando que la muestra estuvo integrada por 101 personas, se optó por emplear la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov, la cual es aplicada a muestras mayores a 50 unidades. Obteniendo como resultado un valor de significancia de 0,000 para la variable 1 y 0,157 para la variable 2; lo que quiere decir que solamente la variable 2 tiene una distribución normal. Por lo tanto, corresponde el uso de la estadística no paramétrica para la prueba de hipótesis, específicamente la prueba de correlación de Spearman.

4.2.2. Prueba de hipótesis

4.2.2.1. Correlación de variables

H1: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

H0: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

Regla de decisión:

Sí Valor $p > 0,05$ se acepta la H0 y se rechaza H1

Sí Valor $p < 0,05$ se acepta H1 y se rechaza H0

Tabla 12

Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad

Correlación de Spearman		Dependencia a	
		los videojuegos	Impulsividad
Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,479**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	101	101
Impulsividad	Coefficiente de correlación	,479**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	101	101

Nota. Aplicación de la prueba de correlación de Spearman (2024).

Conforme a la Tabla 12, al aplicar el estadístico de correlación de Spearman en la correlación de la dependencia a los videojuegos y la impulsividad, se obtuvo un valor de significancia de $0,000 < 0,05$ y un coeficiente de correlación de $0,479^{**}$; por lo que, en aplicación de la regla de decisión se acepta la H1 y se rechaza la H0, es decir que existe una relación de nivel medio entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en alumnos de quinto grado de secundario de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

4.2.2.2. Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad cognitiva

Tabla 13

Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad cognitiva

		Dependencia a los videojuegos	Impulsividad cognitiva
Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,425**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	101	101
Impulsividad cognitiva	Coeficiente de correlación	,425**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	101	101

Nota. Aplicación de la prueba de correlación de Spearman (2024).

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva.

H1: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva.

Conforme a la Tabla 13, al aplicar el estadístico de correlación de Spearman en la correlación de la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva, se obtuvo un valor de significancia de $0.000 < 0.05$ y un coeficiente de correlación de 0.425^{**} ; por lo que, en aplicación de la regla de decisión se acepta la H1 y se rechaza la H0, es decir que existe una relación de nivel medio entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva en alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

4.2.2.3. Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad motora

Tabla 14

Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad motora

Rho de Spearman		Dependencia a	
		los videojuegos	Impulsividad motora
Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,359**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	101	101
Impulsividad motora	Coefficiente de correlación	,359**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	101	101

Nota. Aplicación de la prueba de correlación de Spearman (2024).

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora.

H1: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora.

Conforme a la Tabla 14, al aplicar el estadístico de correlación de Spearman en la correlación de la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora, se obtuvo un valor de significancia de $0.000 < 0.05$ y un coeficiente de correlación de 0.359^{**} ; por lo que, en aplicación de la regla de decisión se acepta la H1 y se rechaza la H0, es decir que existe una relación de nivel medio entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

4.2.2.4. Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad no planificada

Tabla 15

Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad no planificada

		Dependencia a	
Rho de Spearman		los videojuegos	Impulsividad no planificada
Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,235*
	Sig. (bilateral)	.	,018
	N	101	101
Impulsividad no planificada	Coefficiente de correlación	,235*	1,000
	Sig. (bilateral)	,018	.
	N	101	101

Nota. Aplicación de la prueba de correlación de Spearman (2024).

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada.

H1: Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada.

Conforme a la Tabla 15, al aplicar el estadístico de correlación de Spearman en la correlación de la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada, se obtuvo un valor de significancia de $0.018 < 0.05$ y un coeficiente de correlación de 0.235^* ; por lo que, en aplicación de la regla de decisión se acepta la H1 y se rechaza la H0, es decir que existe una relación de nivel bajo entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.

4.3. Discusión de resultados

Para esta investigación se emplearon dos instrumentos reconocidos en el campo de la psicología, siendo estos el "Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)" y la "Escala de Impulsividad de Barratt (BISS-II)", ambos administrados en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Rafael Díaz en Moquegua. Los resultados referidos al objetivo general, es decir la correlación de las variables, revelaron una conexión significativa de nivel medio entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad (coeficiente de correlación de Spearman: 0,479** y valor p: 0,000). Pasando a los resultados de los objetivos específicos, los cuales consistieron en determinar la correlación entre la variable dependencia a los videojuegos con las dimensiones de la impulsividad (cognitiva, motora y no planificada), obteniendo como resultados los coeficientes Rho de 0,425**, 0,359** y 0,235** respectivamente.

Los hallazgos mencionados fueron organizados de acuerdo con los objetivos de la investigación. Al abordar el objetivo general, que fue establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad, se identificó una correlación positiva significativa de nivel medio entre ambas variables en la población examinada, dada la obtención del coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,479** y un valor P de 0,000; estos resultados son consistentes con las conclusiones de Reyes (2019), quien llevó a cabo un estudio con adolescentes escolares y obtuvo un coeficiente Rho de 0,433** y un valor P de 0,000. De manera similar, el estudio realizado por Aguilar y Davila (2022), que compartía el mismo objetivo general, reveló una correlación positiva de nivel medio con un Rho de 0,458 y un valor P de 0,000. En resumen, se puede afirmar que existe una relación positiva de nivel medio entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad, estos resultados están en concordancia con la teoría del reforzamiento, un enfoque psicológico que analiza cómo las consecuencias de un comportamiento afectan la probabilidad de que dicho comportamiento se repita en el futuro. B.F. Skinner, un destacado psicólogo conductual, es uno de los principales teóricos asociados con esta perspectiva, la teoría sugiere que la impulsividad puede estar vinculada a la capacidad del individuo para regular sus acciones y resistir impulsos, y en el

contexto de los videojuegos, la falta de regulación podría contribuir a la dependencia.

Respecto al primer objetivo específico, que consistía en determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva, se identificó una correlación positiva significativa de nivel moderado entre ambas variables en la población examinada, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,425** y un valor p de 0,000. Estos resultados coinciden con las conclusiones de Garcia y Sialer (2021), quienes obtuvieron un coeficiente Rho de 0,408 y un valor p de 0,000, indicando también una correlación positiva significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad cognitiva. De manera similar, el estudio realizado por Silva (2022) reveló una correlación positiva con un Rho de 0,350 y un valor p de 0,000. En resumen, se acepta la hipótesis alternativa (H1): "Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva", y se rechaza la hipótesis nula (H0): "No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva". Estos hallazgos pueden ser entendidos a través de la Teoría de la Desinhibición Online de (Suler, 2004). Según esta teoría, los entornos virtuales de los videojuegos disminuyen las restricciones sociales y personales, promoviendo comportamientos impulsivos. La exposición constante a estímulos rápidos y recompensas inmediatas en los videojuegos reduce la capacidad del individuo para inhibir respuestas impulsivas, lo que explica la relación observada entre dependencia a los videojuegos e impulsividad cognitiva.

Respecto al segundo objetivo específico, que consistía en determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora, se identificó una correlación positiva significativa de nivel moderado entre ambas variables en la población examinada, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,359** y un valor p de 0,000. Estos resultados son comparables con las conclusiones de Garcia y Sialer (2021), quienes obtuvieron un coeficiente Rho de 0,448 y un valor p de 0,000, indicando también una correlación positiva significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad motora. De manera similar, el estudio realizado por Silva (2022) reveló una correlación positiva más alta con un Rho de 0,550 y un valor p de 0,000. En resumen, aunque el

coeficiente de correlación en nuestro estudio es ligeramente menor, sigue existiendo una relación positiva significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad motora, consistente con los estudios previos en la materia. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa (H1): "Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora", y se rechaza la hipótesis nula (H0): "No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora". Estos hallazgos pueden ser entendidos a través del "Modelo de Triple Pantalla" de Griffiths (2005). Este modelo sugiere que la adicción a los videojuegos no se atribuye a un solo factor, sino a la interacción compleja entre los aspectos individuales del jugador, las características del juego y el entorno de la persona. En el contexto de la impulsividad motora, el modelo destaca cómo las características del juego, como la necesidad de respuestas rápidas y la gratificación inmediata, pueden fomentar comportamientos impulsivos. Además, los factores individuales, como una predisposición a la impulsividad, y el entorno, como la disponibilidad constante de videojuegos, contribuyen a esta relación

Respecto al tercer objetivo específico, que consistía en determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada, se identificó una correlación positiva significativa de nivel bajo entre ambas variables en la población examinada, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,235* y un valor p de 0,018. Estos resultados son comparables con las conclusiones de Silva (2022), quien obtuvo un coeficiente Rho de 0,200 y un valor p de 0,000, indicando también una correlación positiva significativa, aunque de nivel bajo, entre dependencia a los videojuegos e impulsividad no planificada. Sin embargo, los resultados difieren de los encontrados por Garcia y Sialer (2021), quienes reportaron un coeficiente Rho de 0,517 y un valor p de 0,000, indicando una correlación positiva de nivel moderado. En resumen, aunque nuestro estudio y el de Silva (2022) encontraron una correlación de nivel bajo, existe evidencia consistente de una relación positiva significativa entre dependencia a los videojuegos e impulsividad no planificada. Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula (H0: No existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad no planificada) y apoyar la hipótesis alternativa (H1:

Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión impulsividad no planificada). Del mismo modo, estos hallazgos pueden ser entendidos a través de la Teoría de la Autoregulación de Bandura (1997). Según esta teoría, la autoregulación implica la capacidad de los individuos para controlar sus propios pensamientos, emociones y comportamientos hacia el logro de sus objetivos. En el contexto de la impulsividad no planificada, la falta de autoregulación puede llevar a comportamientos impulsivos y no deliberados. La dependencia a los videojuegos puede interferir con la capacidad de autoregulación, ya que los jugadores pueden priorizar la gratificación inmediata proporcionada por los videojuegos sobre la planificación y el control de sus acciones a largo plazo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

5.1.1. General

Se comprobó la hipótesis de investigación, que indicaba la existencia de una relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Rafael Díaz durante el año 2023. El análisis estadístico revela que dicha relación es significativa (Sig: 0.000) y de nivel medio (ρ : 0.479**).

5.1.2. Específicas

Se concluyó que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Rafael Díaz durante el año 2023, con un coeficiente de correlación Rho de 0.425** y un valor p de 0.000.

Se concluyó que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en los alumnos de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Rafael Díaz durante el año 2023. El análisis mostró un coeficiente de correlación Rho de 0.359** y un valor p de 0.000.

Se concluyó que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en los alumnos de quinto grado de

secundaria de la Institución Educativa Rafael Díaz durante el año 2023. El análisis reveló un coeficiente de correlación Rho de 0.235* y un valor p de 0.018.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda a los directivos de la Institución, implementar programas educativos que aborden la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los estudiantes de secundaria, estos programas deben centrarse en el desarrollo de estilos de crianza positivos y la mejora de las habilidades emocionales y de autorregulación.

Se recomienda a los docentes del área de tutoría, organizar talleres y capacitaciones dirigidos a padres de familia, con sesiones que enfatizen una mejor comprensión de los estilos de crianza efectivos y estrategias para promover la inteligencia emocional en los jóvenes, estas actividades deben incluir técnicas específicas para ayudar a los estudiantes a gestionar impulsos y tomar decisiones más reflexivas, conectando directamente con la prevención de la impulsividad no planificada

Se recomienda a los docentes en general, integrar contenidos relacionados con la inteligencia emocional en el currículo escolar de manera que también aborden explícitamente la gestión de la impulsividad, esto puede incluir ejercicios prácticos y teorías sobre cómo la inteligencia emocional puede mitigar comportamientos impulsivos, preparando a los estudiantes para enfrentar situaciones que requieren autorregulación.

Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa Rafael Díaz, establecer servicios de orientación psicológica dentro de la institución, estos servicios pueden brindar apoyo emocional a los estudiantes y proporcionar herramientas efectivas de afrontamiento.

Se recomienda a los directivos de la Institución, adherir a su plana de personal la presencia de profesionales de la salud mental, quienes contribuirán a abordar los desafíos emocionales que puedan surgir entre los estudiantes, incluyendo aquellos relacionados con la dependencia a los videojuegos y la impulsividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar-Laura, F. V., & Davila-Hurtado, M. E. (2022). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de Lima, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/119223>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), Article 2. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. W.H. Freeman and Company.
- Barbado, A., & Díaz-Maldonado, M. (2022). *Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca* [Universidad Nacional del Sur]. <https://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/5876>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Clifford-Sussman, J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and Video Game Addictions: Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27(2), 307-326. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage.

https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf

Erbes, V. (2023). *Adicción a los videojuegos ¿antesala de la ludopatía?* Uno Entre Rios. <https://www.unoentrierios.com.ar/la-provincia/adiccion-los-videojuegos-antesala-la-ludopatia-n10074859.html>

Espín-Villena, J. J. (2023). *Índices de calidad de sueño y su relación con el uso de videojuegos en adolescentes* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/38034>

Flack, K. D., Anderson III, R. E., McFee, K. F., & Day, B. T. (2023). Characterizing motor impulsivity of individuals classified as overweight to obese. *Sports Medicine and Health Science*. <https://doi.org/10.1016/j.smhs.2023.08.003>

Flores Quintana, G. G. (2018). *Adaptación de la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11) en adolescentes de instituciones educativas de San Juan de Lurigancho, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30222>

García-Morcera, J. V., & Sialer-Arevalo, E. M. (2021). *Dependencia a videojuegos e impulsividad en adolescentes de dos instituciones educativas privadas del distrito de Los Olivos, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85741>

González-Vega, A. A. (2020). *Agresividad e impulsividad en videojugadores de juegos de disparos en línea entre 15 y 18 años, La Chorrera* [Thesis, Universidad Especializada de las Américas]. <https://doi.org/10.57819/rap1-8126>

8126

- Goodwin, A. L., Butler, G. K. L., & Nikčević, A. V. (2023). Impulsivity dimensions and their associations with disinhibited and actual eating behaviour. *Eating Behaviors*, 49, 101752. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2023.101752>
- Gorski, T. T. (1996). *Counselor's Manual for Relapse Prevention With Chemically Dependent Criminal Offenders*. 19, 133.
- Graña, J. L., Muñoz, J. J., & Navas, E. (2009). Normal and pathological personality characteristics in subtypes of drug addicts undergoing treatment. *Personality and Individual Differences*, 46(4), 418-423. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2008.11.011>
- Griffiths, M. (2005). A «components» model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hammond, R., Cheney, P., & Pearsey, R. (2015). *Sociología de la Familia*. Prensa Rocky Ridge. <http://freesociologybooks.com/>
- HealthyChildren. (2020). *Cuando los videojuegos causan problemas de salud: Lo que los padres pueden hacer para prevenirlos* [Informativa]. HealthyChildren.org. <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- Herman, A. M., Elliott, M. V., & Johnson, S. L. (2023). Emotion-related impulsivity moderates the role of arousal on reflection impulsivity. *Pharmacology Biochemistry and Behavior*, 225, 173557. <https://doi.org/10.1016/j.pbb.2023.173557>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGrall Hill

Education.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Infobae. (2023, agosto 29). *Huancayo: 15 menores de edad son internados en hospital por su adicción a los videojuegos* [Informativo]. infobae. <https://www.infobae.com/peru/2023/08/29/huancayo-15-menores-de-edad-son-internados-en-hospital-por-su-adiccion-a-los-videojuegos/>

Jara Rizzo, M. F., Navas, J. F., Steward, T., López Gómez, M., Jiménez Murcia, S., Fernández Aranda, F., & Perales López, J. C. (2019). *Impulsividad y conciencia del problema predicen la adherencia terapéutica y el abandono del tratamiento en el trastorno por juego de azar*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/59434>

Johnson, S. L., Levitan, J. M., Marks, L. C., Swerdlow, B. A., Kaur, B., & Timpano, K. R. (2023). Emotion-Triggered impulsivity relates to speech dysfluency during high arousal states. *Journal of Research in Personality, 105*, 104397. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2023.104397>

Kinkartz, S. (2023). *Más adicción a videojuegos y redes sociales en Alemania – DW – 24/03/2023* [Informativa]. dw.com. <https://www.dw.com/es/aumenta-la-adicci%C3%B3n-a-videojuegos-y-redes-sociales-en-alemania/a-65117125>

Manstein, S. M., Shiah, E., & Laikhter, E. (2023). Chapter 45 - Surveys and questionnaires: Design, measures, and classic examples. En A. E. M. Eltorai, J. A. Bakal, P. C. Newell, & A. J. Osband (Eds.), *Translational*

Surgery (pp. 273-280). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-90300-4.00092-6>

Moge, C. E., & Romano, D. M. (2020). Contextualising video game engagement and addiction in mental health: The mediating roles of coping and social support. *Heliyon*, 6(11), e05340. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05340>

Moquegua Observadora. (2021). *LA PANDEMIA A CAUSADO MÁS ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES*. Facebook. <https://www.facebook.com/MoqueguaObservadora/photos/a.162888458449613/503817311023391/?type=3>

Müller, D., Weidler, C., & Habel, U. (2021). Consequences of Prefrontal Brain Stimulation on Impulsivity – a Simultaneous tDCS-fMRI Study. *Brain Stimulation*, 14(6), 1690. <https://doi.org/10.1016/j.brs.2021.10.327>

Nguyen, K. A., Resweber, C., & Karhadkar, S. S. (2023). Chapter 19 - Study population: Who and why them? En A. E. M. Eltorai, J. A. Bakal, P. C. Newell, & A. J. Osband (Eds.), *Translational Surgery* (pp. 121-125). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-90300-4.00024-0>

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2020). *Informe sobre Adicciones comportamentales 2020* (p. 70). Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2021). *Informe sobre Adicciones comportamentales 2021* (p. 82). Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf
- Ocampo, J. C. (2021, septiembre 8). *¡Alerta! 3 de cada 10 niños muestran conductas relacionadas a la adicción a videojuegos* [Informativa].
<https://andina.pe/agencia/noticia-alerta-3-cada-10-ninos-muestran-conductas-relacionadas-a-adiccion-a-videojuegos-860786.aspx>
- Ortiz, D. J., & Velastegui, D. C. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with impulsivity in students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 1188-1192.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>
- Ovanez, C. (2023). Chapter 67—Sample size. En A. E. M. Eltorai, T. Liu, R. Chand, & S. P. Kalva (Eds.), *Translational Interventional Radiology* (pp. 333-335). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-823026-8.00010-9>
- Peralta-Cabrejos, L. L., & Torres-Flores, M. C. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS: Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118-130.
- Reise, S. P., Moore, T. M., Sabb, F. W., Brown, A. K., & London, E. D. (2013). The Barratt Impulsiveness Scale - 11: Reassessment of its Structure in a

- Community Sample. *Psychological assessment*, 25(2), 631-642.
<https://doi.org/10.1037/a0032161>
- Reyes-Yauri, L. V. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36736>
- Sheard, J. (2018). Chapter 18—Quantitative data analysis. En K. Williamson & G. Johanson (Eds.), *Research Methods (Second Edition)* (pp. 429-452). Chandos Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102220-7.00018-2>
- Silva-Yarlequé, M. Y. (2022). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83525>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior* (Primera Edición). Free Press.
- Sloot, P. M. A., Epskamp, S., Lees, M. H., van der Maas, H. L. J., Wiers, R. W., & Epskamp, M. W. J. (2022). A review of mathematical modeling of addiction regarding both (neuro-) psychological processes and the social contagion perspectives. *Addictive Behaviors*, 127, 107201.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107201>
- Squillace, M., Janeiro, J. P., & Schmidt, V. (2011). El concepto de impulsividad y su ubicación en las teorías psicobiológicas de la personalidad. *Neuropsicología Latinoamericana*, 3(1), 8-18.
- Sueldo Vedia, J. L. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima*

- Metropolitana y Callao, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48157>
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Tokio AFP. (2022, diciembre 13). *Los padres japoneses, desamparados ante la adicción de sus hijos a los videojuegos* [Informativa]. France 24. <https://www.france24.com/es/minuto-a-minuto/20221213-los-padres-japoneses-desamparados-ante-la-adicci%C3%B3n-de-sus-hijos-a-los-videojuegos>
- Volckmann, W. M. (2023). Consumer and critic reception of video game platforms: Trends from 2002–2022. *Entertainment Computing*, 48, 100599. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100599>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia.

Dependencia a los videojuegos e impulsividad en alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.				
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas ocasionados por los videojuegos - Dificultad en el control 	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Población: 140 alumnos de sexto de primaria del colegio Rafael Diaz.</p> <p>Muestra: 101 alumnos</p> <p>Recojo de datos: Encuestas</p> <p>Análisis de datos: Coeficiente de correlación</p>
<p>Problema Específico 1</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?</p>	<p>Objetivo Específico 1</p> <p>Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.</p>	<p>Hipótesis Específica 1</p> <p>Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad cognitiva en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.</p>	<p>Variable 2</p> <p>Impulsividad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impulsividad cognitiva - Impulsividad motora - Impulsividad no planificada 	
<p>Problema Específico 2</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?</p>	<p>Objetivo Específico 2</p> <p>Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.</p>	<p>Hipótesis Específica 2</p> <p>Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad motora en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.</p>		

Problema Especifico 3
¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023?

Objetivo Específico 3
Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023

Hipótesis Específica 3
Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad no planificada en los alumnos de quinto grado de secundaria de la institución educativa Rafael Díaz, Moquegua, 2023.
