

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE MEDICINA
ESCUELA DE PSICOLOGÍA**



**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES
DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA Y UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL, CHICLAYO
2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
PSICOLOGÍA**

**LUCIANA LORELINE FARFAN CHAMBERGO
ELIANA VIRGINIA MUÑOZ GAMARRA**

Chiclayo, 17 de abril de 2018

**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL
VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA Y UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL, CHICLAYO 2016**

Por

**LUCIANA LORELINE FARFAN CHAMBERGO
ELIANA VIRGINIA MUÑOZ GAMARRA**

**Presentada a la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de
Mogrovejo, para optar el Título de:**

Licenciado en Psicología

APROBADA POR

**Dra. Marilia Sibebe Cortez Vidal
Presidente del Jurado**

**Lic. Elmer Díaz Villanueva
Secretario del Jurado**

**Dra. Beatriz Isabel Ortega Pauta
Vocal del Jurado**

Chiclayo, 17 de abril de 2018

Índice

Resumen	4
Introducción.....	5
Marco Referencial.....	9
Antecedentes:	9
Marco teórico:	11
Definición Operacional de Variables e hipótesis.....	15
Método	16
Diseño y tipo de investigación.	16
Población.	16
Criterios de selección.....	16
Procedimiento.	17
Instrumento.....	17
Aspectos éticos.....	18
Plan de procesamiento y análisis de datos.....	18
Resultados.....	20
Discusión	29
Conclusiones.....	35
Recomendaciones	36
Referencias	37
Apéndices	39

Resumen

El patrón de uso excesivo de los videojuegos conlleva a la dependencia, por tal motivo la investigación tuvo como objetivos determinar si los niveles de dependencia a videojuegos son mayores en una Institución Educativa Privada que en una Institución Educativa Nacional. Además, determinar los niveles de dependencia a videojuegos según Institución Educativa, sexo y características de uso en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y de una Institución Educativa Nacional. Para ello se administró a 401 estudiantes el Test de Dependencia de Videojuegos, construido por Chóliz y Marco en el 2010, que posee un índice de confiabilidad de 0,94 en sus cuatro dimensiones; además cuenta con una validez de 0,78 y una confiabilidad de 0,92 producto de la validación de dicho test en una población con características similares a las del estudio. Los resultados indicaron que no existen diferencias entre los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes de ambas Instituciones Educativas; sin embargo se encontraron cifras que indican la presencia de dependencia a videojuegos. Se hallaron diferencias en los niveles de dependencia a videojuegos en relación al sexo y a las características de uso.

Palabras clave: dependencia, videojuegos, estudiantes, VII ciclo, educación básica regular.

Abstract

The pattern of excessive use of video games leads to dependence, for that reason the research had as objectives to determine if the levels of dependence of video games are greater in a private educational institution than in a national educational institution. In addition, to determine the levels of dependence and video games according to the Educational Institution, the sex and the characteristics of use in the students of the VII cycle of Regular Basic Education of a Private Educational Institution and of a National Educational Institution. To this end, the Test of Dependence of Video Games, built by Chóliz and Marco in 2010, is administered to 401 students, which has a reliability index of 0,94 in its four dimensions; It also has a validity of 0,78 and a reliability index of 0,92 product of the validation of the test in a population with characteristics similar to those of the study. The results indicated that there are no differences between levels of dependence and video games in the students of both Educational Institutions; However, there are figures indicating the presence of dependence on a video game. Differences were found in the levels of dependence of a video game in relation to the sex and the characteristics of use.

Keywords: dependence, video games, students, VII cycle, regular basic education.

Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

La sociedad ha inculcado el juego como un medio saludable para el entretenimiento, recreación y desarrollo de habilidades en los individuos, el cual ha evolucionado con el paso del tiempo en cuanto a la manera de llevarlo a cabo, pues actualmente ya no es necesario salir de casa para jugar con un grupo de amigos puesto que dicha actividad se puede desarrollar en diversas plataformas desde la comodidad del hogar o el ambiente en el cual se encuentre el jugador.

El acceso a los medios tecnológicos como las computadoras, consolas, celulares, tablets, entre otros; han brindado la posibilidad de acceder a una diversidad de información y entretenimiento, que crea y alimenta una sociedad cada vez más consumista, logrando transformar las modalidades de juego para trasladarlas a las nuevas plataformas tecnológicas.

Los videojuegos son un medio recreativo para los usuarios, que aparecieron por primera vez en 1952 en una plataforma básica adecuada a la tecnología de la época, con el fin de ampliar el entretenimiento individual al permitir al jugador competir con la computadora con un único videojuego. Años más tarde, en 1972, era posible la reproducción de más de un videojuego y su visualización en otra plataforma como la televisión. Durante los años siguientes, los videojuegos se actualizaron, permitiendo a más de un usuario jugar de manera simultánea, una misma partida de videojuego en tiempo real. En la década del 90, fueron modificándose con más frecuencia, de manera que dieron paso a diversos entornos dimensionales (bidimensional, tridimensional) y modalidades de portabilidad (consolas portátiles y no portátiles), adquiriendo características cada vez más atractivas para los jugadores y popularizando su uso en cantidades masivas (Belli y López, 2008). Su avance continúa hasta el momento actual adaptándose a las características tecnológicas de esta época, llegando a generar en el usuario la sensación de experimentar de manera real el entorno en el que se desarrolla el videojuego (realidad virtual).

Debido al impacto en el usuario, su uso se ha extendido alcanzando límites perjudiciales para la salud de las personas, generando consecuencias negativas en las mismas, empezando por la pérdida del autocontrol hasta llegar a interferir en diversos ámbitos de su vida. Impidiéndoles desenvolverse en el entorno de maneja integral y adecuada.

Son los adolescentes los más vulnerables a esta realidad, por sus marcadas características propias de la etapa de transición por la que atraviesan, como inestabilidad emocional, búsqueda de identidad y pertenencia a grupos de pares, involucrando un proceso

de ajuste personal y formación de hábitos, los cuales se convierten en aspectos tanto sociales como personales que influyen significativamente en la aparición de conductas desviadas como la dependencia a videojuegos. Además, como refiere Prensky, estos adolescentes forman parte de la “primera generación formada en los nuevos avances tecnológicos a los que se han acostumbrado por inmersión, al encontrarse rodeados de ordenadores, videos y videojuegos, música digital, telefonía móvil y otros entretenimientos y herramientas afines” (Prensky, 2010). Así mismo, estos adolescentes tienden a pensar y procesar la información de manera significativamente distinta a como lo hacían las personas que los antecedieron en época, esta característica hace que se identifiquen y se conecten en un grado más intenso con la tecnología a diferencia de otro grupo de individuos, lo cual los hace más susceptibles a la adquisición del uso dependiente de los videojuegos; interfiriendo progresivamente en su hacer cotidiano, y sobre todo en sus actividades académicas, pues como indican Buchman y Funk (como se citó en Mendiz, Pindado, Ruiz & Pulido, 2001) los videojuegos han pasado a ser la principal causa de pérdida de tiempo entre los adolescentes.

Si bien el uso de los medios tecnológicos puede favorecer el desarrollo de diversas habilidades, su mal empleo podría considerarse peligroso por poner en riesgo la integridad del usuario. Es así que el acceso a los videojuegos en la red, está provocando la aparición de conductas perjudiciales para los adolescentes, este es un problema que podría convertirse en una amenaza social (Vallejos & Capa, 2010).

En diversas partes del mundo, la problemática del uso excesivo de los videojuegos ha preocupado a la población, debido a las consecuencias desfavorables que trae consigo la dependencia a estos juegos. España se presenta con el mayor número de jugadores patológicos (Secades & Villa, 1998). De igual forma en Valencia, Marco (2013) encontró que el 90,8% de estudiantes pertenecientes a una escuela pública y una privada hacen uso constante de los videojuegos, mostrando así un elevado índice de riesgo de dependencia a los videojuegos.

El Perú no se encuentra exento a esta realidad, pues según la investigación realizada por Morán (como se citó en Vallejos & Capa, 2010) el país se ubicaba en el cuarto lugar más alto en concurrencia de usuarios a cabinas de Internet, considerándose este uso como un factor desencadenante del alto uso de los videojuegos; además, existe un nivel elevado de adolescentes que hacen uso de los videojuegos, así lo demuestra el estudio realizado por Vallejos y Capa (2010), donde se evidenció que el 22% de ellos presentó dependencia y el 52% realizaba un uso excesivo de los videojuegos, comprendiendo cifras alarmantes para la sociedad.

En tal sentido, se encontró latente la problemática en la localidad de Chiclayo, debido a la constante presencia de adolescentes escolares haciendo uso de los videojuegos, ya sea en cabinas de Internet, en sus hogares (a través de sus propios elementos tecnológicos) y/o en centros que se dedican exclusivamente a ofrecer servicios de videojuegos por horas.

Por ello se estudió a dos instituciones educativas de la ciudad de Chiclayo, una de ellas es una Institución Educativa Privada y la otra es una Institución Educativa Nacional en las cuales existía probabilidad de encontrar adolescentes involucrados en dicha situación.

Al contactar vía comunicación oral con los directivos de las instituciones educativas, se obtuvo conocimiento de la conducta riesgosa de los estudiantes respecto a los videojuegos. Es así que en la Institución Educativa Privada, los docentes y directivos manifiestan preocupación al observar que los estudiantes hace uso frecuente de los videojuegos, siendo estos alumnos más cautelosos al ejercer dicho comportamiento, ya que juegan en sus propios teléfonos celulares durante las horas del receso de clase o acuden a casas de amigos los cuales cuentan con equipos tecnológicos para el uso de videojuegos. En cuanto a la I.E. nacional, el uso excesivo de los videojuegos es un problema latente en los alumnos, los cuales se caracterizan por acudir a las cabinas de Internet o a los centros de juego al finalizar las clases diarias. Algunos de ellos evidencian poco control de su conducta de juego, pues evaden las horas escolares para reemplazarlas por horas continuas de videojuegos, lo que trae consigo bajas calificaciones y en los casos más complejos optan por la deserción escolar. A esto se suma el hecho de que estos estudiantes en su mayoría, optan por relacionarse con un grupo de pares cuyas actividades de interés sean las mismas; además, provienen de hogares con padres ausentes, carencias económicas y poca exigencia académica por parte de la institución, lo cual les provee de mayor tiempo libre y escasa supervisión parental para jugar videojuegos en el momento y lugar que les sea placentero, llevándolo a niveles riesgosos.

A esta situación se agregan las características socioculturales (grupo de pares, ámbito familiar y condición económica) de los adolescentes que podrían crear un ambiente propicio para el uso inadecuado de los videojuegos o, en su defecto, disminuir su potencial de riesgo.

En este contexto, es necesario conocer ¿Existen mayores niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa Privada que de una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016?, ¿Cuáles son los niveles de dependencia a videojuegos según Institución Educativa, sexo y características de uso en estudiantes de VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016?

Teniendo como objetivo general determinar si los niveles de dependencia son mayores en estudiantes de una Institución Educativa Privada que en estudiantes de una Institución Educativa Nacional y como objetivos específicos establecer los niveles de dependencia a videojuegos según Institución Educativa y sexo; y describir las características de uso de los videojuegos en las poblaciones.

Es de importancia la detección de los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes ya que se logró conocer el estado de la variable en las poblaciones estudiadas y así se identificaron casos de riesgo para algunos usuarios, de manera que también fue de utilidad para la intervención directa con el adolescente. La investigación ha permitido que las instituciones educativas y los padres de familia tengan conocimiento directo del manejo y uso que sus hijos y estudiantes hacen de los videojuegos, comprendiendo que si bien esta conducta puede ser percibida como parte de la distracción propia de los adolescentes, si es llevada a cabo con excesiva frecuencia, puede convertirse en una patología riesgosa para las personas.

Marco Referencial

Antecedentes:

Chamarro et al. (2014) realizaron una investigación en Barcelona, dirigida a 5538 alumnos de 1° a 4° de secundaria (que comprendían edades de entre 12 y 20 años) de 28 centros escolares públicos. Ante esto se evidenció que en cuanto al sexo los varones presentaron un porcentaje de 23,9 % de problemas potenciales respecto al uso de los videojuegos, y en el caso de las mujeres, los problemas potenciales respecto al uso de los videojuegos se presentó en un porcentaje de 42,3%. También se evidencian diferencias en cuanto a los problemas severos respecto al uso de videojuegos, ya que en el caso de los varones se presenta en el 5,5 % de ellos y en el caso de las mujeres en 0,7% de ellas. Asimismo, las diferencias se presentan en la población que no presenta problemas respecto al uso de los videojuegos, representada por el 22% de los varones y por el 4% de las mujeres, demostrando que en este caso son los varones quienes presentan un mayor porcentaje de uso de los videojuegos sin generarles problemas a su integridad.

Marco (2013) realizó una investigación en Valencia, en una población de 1160 alumnos de una escuela pública y una escuela privada, entre las edades de 9 a 16 años (de cuarto grado de primaria a cuarto grado de secundaria) en la cual encontró que el total de la población evidenció una puntuación media de 29,92 de dependencia a los videojuegos, siendo la mayoría del sexo masculino (65,3%). Además, en cuanto a la frecuencia de uso encontró que el 90,8% de la población usa videojuegos 2,5 días por semana; el 27,8% casi nunca utiliza videojuegos; el 23,2% los usa uno o dos días por semana; el 19,6% los usa tres o cuatro días a la semana.; el 9,1% juega entre cinco y seis días por semana y el 11% juega todos los días de la semana. Asimismo obtuvo que durante la semana (a excepción del fin de semana) el 50,8% de los adolescentes y niños dedican 30 minutos diarios a jugar, el 28,7% dedica 90 minutos, el 6,4% dedica 150 minutos, y el 4% juega 210 minutos; en los fines de semana el uso varía a 30 minutos para el 31,2% de la población, 90 minutos para el 29,7%, 150 minutos para el 15,3% de los individuos, y 201 minutos para el 13,7%, siendo el sexo masculino quienes juegan durante más tiempo y con mayor frecuencia durante toda la semana.

Arnao, Falla y Jiménez (2011) realizaron también un estudio cuanti-cualitativo en Perú, conformando su muestra poblacional por adolescentes de diversas localidades del país, por ello participaron 14 adolescentes de la ciudad de Lima, 3 adolescentes de Pucallpa, Tarapoto a quienes se les entrevistó a profundidad. Además, se realizaron 164 encuestas en Lima y zonas de la selva peruana. De ello obtuvieron cifras referentes al tiempo dedicado a los videojuegos por los adolescentes, evidenciando que el 40 % de los adolescentes invertía un promedio de 2

horas al día para jugar, el 32 % invertía un promedio de 4 horas diarias, concluyendo que el 70% de los evaluados jugaba entre 2 a 4 horas diarias, diferenciándose del 8% que invertía cerca de 8 horas diarias a los videojuegos.

En el mismo año, se llevó a cabo una investigación en Murcia por Chóliz y Marco (2010) sobre el patrón de uso de los videojuegos la cual fue aplicada a 621 estudiantes (entre niños y adolescentes) de los cuales 327 eran varones y 294 mujeres de edades entre 10 y 16 años pertenecientes a escuelas públicas y privadas, los cuales fueron seleccionados aleatoriamente del listado de centros educativos de la Consejería de Educación. Para esta investigación se realizó una separación de niños y adolescentes, los cuales comprendían edades de 10 a 11 años y 12 a 16 años respectivamente. Se obtuvo diferencias en cuanto a edad, ya que los adolescentes presentaron mayores índices de dependencia (tanto en días a la semana como en horas) de los videojuegos que los niños; también se encontró diferencias en cuanto al sexo, obteniendo que los adolescentes varones hacen mayor uso de los videojuegos que las mujeres, tanto en videojuegos online como en videojuegos de consola. Asimismo se obtuvo diferencias en cuanto al tipo de juego, en la que se evidenció que los varones adolescentes prefieren los juegos con temáticas deportivas, de carreras, y de contenido violento, a diferencia de las mujeres, que prefieren los videojuegos de contenido socio-afectivo y en cuanto a la plataforma de juego, los resultados evidencian preferencias iguales para los adolescentes varones y mujeres, optando por la computadora como medio preferido para jugar.

En Lima Vallejos y Capa (2010) llevaron a cabo una investigación, para la cual se empleó una muestra probabilística estratificada de escolares de centros educativos estatales de secundaria de Lima Metropolitana, incluyendo escolares de ambos sexos con edades entre 11 y 18 años. La población general estaba compuesta por 4954 adolescentes que se encontraban cursando entre primero y quinto año de secundaria en 6 colegios estatales. En esta investigación se obtuvo resultados que indican diferencias en cuanto a la frecuencia de uso, evidenciando porcentajes en el uso interdiario de 22,3% y en el uso de los fines de semana con un 42,7%. Asimismo, se presentaron diferencias en cuanto al tipo de uso y dependencia de los videojuegos, evidenciando porcentajes de 52% catalogado como uso abusivo de los videojuegos por parte de los jugadores, 25% de uso común y 22% de dependencia.

En Barcelona se realizó una investigación por Estallo (1994) en una población de 278 personas (143 mujeres y 132 varones) con edades comprendidas entre 12 a 33 años, seleccionados al azar entre grupos escolares, laborales y un grupo de adolescentes pertenecientes a una asociación para personas adheridas a los videojuegos. De ello se obtuvo diferencias en cuanto a la preferencia de plataformas de videojuegos, en el caso de los

adolescentes se evidencio preferencia por el ordenador o PC, respaldado por el 38,4% de los adolescentes, así también evidenciaron que el 15,1% prefieren la consola propia de los videojuegos, un 23% prefieren ambas plataformas y ninguna de estas opciones fue la preferida de un 23% también de los adolescentes.

León y López (s.f) realizaron un estudio en la ciudad de Huelva, para lo cual trabajaron con una muestra de 207 alumnos pertenecientes al 5º y 6º de Primaria y a 1º y 2º de Secundaria, entre las edades de 10 a 17 años, de distintas instituciones educativas. En cuanto al sexo, 130 de las participantes fueron mujeres (62,8%) y 77 hombres (37,2%). Es esta investigación obtuvieron que el 77,29% de la población hace uso habitual de los videojuegos. Respecto al sexo, de las 130 mujeres que conformaron la muestra, el 55,62% hace uso de los videojuegos habitualmente, mientras que, en el caso de los varones el porcentaje se eleva al 89,36%. En cuanto a la frecuencia y tiempo de uso, encontraron que el 2,2% de las mujeres juegan más de cuatro horas diarias, y en el caso de los varones aumenta al 8,5%, y asimismo esta cifra se eleva considerablemente durante los fines de semana, ya que su uso se registra en 14,1%. Respecto a la plataforma de videojuego, encontraron que el 56,3% hace uso de la videoconsola y 35,6% hace uso del ordenador para jugar. En cuanto al tipo de videojuego, se registró como los más sobresalientes los juegos de acción con un 14,4%.

Marco teórico:

Videojuegos

Los videojuegos según Frasca (como se citó en Eguía, Contreras-Espinosa & Solano-Albajes, 2012) “incluyen cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (p. 5). Estos videojuegos, representan un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo se han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio (Serrano & Espinosa, como se citó en De la Cruz, 2002).

Tipos de Videojuegos

Existe una gran variedad de videojuegos. Debido a esta gama de ofertas en el mercado, en Europa se ha creado un código de regulación de videojuegos, denominado PEGI, que tiene la finalidad de brindar información sobre los contenidos de los videojuegos y las edades recomendadas para los mismos. Antes de poner estos productos al mercado, sus creadores deben revisar el contenido y los clasifican según las categorías instauradas por este código. Para su verificación y ubicación, se encuentran logotipos en la parte externa de la caja del producto, visible para sus usuarios. Toda esta variedad de videojuegos pueden ser categorizados según el contenido que ofrecen a los usuarios.

Para Labrador, Requenses y Helguera (2010) pueden clasificarse en:

Juegos de acción. El jugador tiene la libertad de interactuar con distintos elementos en diversos ambientes. A medida que el juego avanza y el jugador logra superar los niveles, el grado de dificultad va en aumento. El objetivo de este juego es superar el máximo grado de dificultad u obtener la mayor puntuación posible.

Juegos de estrategia. Al jugador se le presenta un objetivo que tiene que alcanzar, para esto deberá poner en práctica sus recursos personales para lograr el análisis de la situación y el empleo adecuado y gestión de los elementos que en el juego se presentan.

Juegos de carreras. El jugador irá al mando de un vehículo elegido con las características de su preferencia, con el cual tendrá que atravesar por distintos circuitos y obstáculos para lograr llegar a la meta antes que los demás jugadores.

Juegos de aventura. El jugador adopta el rol y la imagen de un personaje o avatar que debe ir superando diversas situaciones y pruebas que van enlazadas en una historia.

Juegos de deporte. El juego se rige bajo las normas regulares de los deportes reales como el fútbol, baloncesto, golf u otros; para jugar en el entorno virtual y conseguir la victoria.

Juegos de simulación. El jugador asume un personaje y con las diversas posibilidades que presente el juego debe construir su propia historia, eligiendo él mismo su forma de vida.

Juegos de ritmo y baile. En ellos, el jugador se mueve de acuerdo al ritmo o la música del juego.

Juegos educativos. Basan el aprendizaje y el método de acuerdo a la edad y lo que se quiere enseñar. En este apartado están también incluidos los juegos para entrenar la memoria, la percepción o mejorar la agilidad mental.

Plataformas de Videojuegos

El Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano (CEDEM) en el 2010, refiere que las empresas desarrolladoras de videojuegos toman en cuenta diversos aspectos para su producción en distintas plataformas, tales como costos, financiamiento, complejidad y sobre todo la demanda por parte de los usuarios y el formato en los cuales son emitidos los videojuegos; por ello mencionan que entre las plataformas más utilizadas se encuentran las computadoras, tablets, laptops, Mac, Smartphone (y otros teléfonos móviles) y, por último, cantidad las videoconsolas como Zeebo, Play Station 1, 2, 3, 4; Xbox One, Nintendo 3DS, Xbox One 360, Nintendo Wii, Nintendo Wii U, Ouya Station Vita, Psp Go.

Educación básica y regular.

VII Ciclo. El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) en el 2005, expone en su Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular una clasificación para los niveles (inicial, primaria y secundaria) y grados educativos, ubicándolos en siete ciclos académicos, los cuales describe como “procesos educativos que se organizan y desarrollan en función de logros de aprendizaje” (MINEDU, 2005, p.7). Asimismo, refiere que en el VII ciclo del Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (conformado por 3°, 4° y 5° de secundaria), el adolescente:

Asume conscientemente los resultados de su creatividad, muestra interés por las experiencias científicas. Se caracteriza por comunicarse de manera libre y autónoma en los diversos contextos donde interactúa. Se caracteriza por la vivencia de períodos de inestabilidad emocional, de la expresión poética y la experiencia de una mayor intensidad en los sentimientos. Las relaciones personales están supeditadas a lo que se sustenta en el acuerdo de intereses compartidos por el grupo. Se evidencia una organización autónoma para la práctica de los valores. Hay un esfuerzo claro por definir valores y principios morales que tienen validez y aplicación con independencia de la autoridad de los grupos o personas que mantienen tales principios, e independientemente de la propia identificación de las personas con esos grupos (p.9).

Dependencia:

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (1995), representado por su acrónimo DSM describe a la dependencia como un “Patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control”.

Características de la dependencia de videojuegos.

La dependencia a videojuegos es caracterizada por Chóliz y Marco (2010) de la siguiente manera:

Abstinencia: El DSM-IV (1995) denomina a la abstinencia como el malestar emocional o sintomatología que se presenta cuando el sujeto se ve imposibilitado de jugar videojuegos, haciendo uso de los mismos para calmar, reducir o eliminar problemas psicológicos negativos (principalmente emocionales).

Así mismo, Chóliz y Marco (2010) consideran a la abstinencia como el proceso de incomodidad a nivel emocional y psicológico que se presenta en el sujeto cuando el juego se ve interrumpido o se lleva cierto tiempo sin jugar.

Griffiths (2005) refiere que la abstinencia abarca un conjunto de “estados emocionales o efectos físicos desagradables que tienen lugar cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de pronto el tiempo dedicado a él (por ejemplo: temblores, irritabilidad, malestar, etc.)

Abuso y tolerancia: Chóliz y Marco (2010) indican que se refiere al uso progresivo de las horas de uso de los videojuegos, con la finalidad de experimentar la satisfacción que obtenía anteriormente con mayor rapidez en menos tiempo de uso.

Para Griffiths (2005) la tolerancia es “el proceso por medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio y estado de ánimo que se lograban anteriormente (...) aumentan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan dedicadas a esta conducta”.

El DSM-IV (1995) define a la tolerancia como la necesidad de tener contacto progresivo (en aumento) con el elemento al que se depende para lograr sensaciones que lo satisfagan y por consecuente el umbral de satisfacción con respecto al juego se ve afectado (es disminución), por lo que cada vez se necesita mayor cantidad de uso o tiempo de juego para lograr las sensaciones anteriormente experimentadas.

Además, señala que el abuso es un patrón de conducta inadecuado en relación al estímulo dependiente, que se evidencia en consecuencias negativas para el sujeto, generando desajuste en diversos ámbitos de su vida como social, familiar y laboral.

Problemas ocasionados por los videojuegos: Griffiths (2005) se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e interés) o con aspectos del propio individuo (sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con pasar demasiado tiempo implicado en el videojuego.

Dificultad para el control: Chóliz y Marco (2010) lo explican como la incapacidad que tiene el sujeto para manejar su conducta compulsiva, la cual puede presentarse y llevarse a cabo en situaciones y lugares inadecuados, ya que el sujeto no evalúa la prudencia de su comportamiento al encontrarse absorto por el videojuego.

Definición Operacional de Variables e hipótesis

La variable dependencia de videojuegos medida por el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2010). (Ver tabla 1).

Tabla 1. Dependencia de Videojuegos medida por el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2010).

Definición teórica	Dimensión	Indicadores	Niveles
El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (1995), describe a la dependencia como un “Patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control”.	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21,5	Leve
	Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12	Moderado
	Problemas ocasionados por los videojuegos	16,17,19,23	Grave
	Dificultad en el control	2,15,18,20,22,24	

Método

Diseño y tipo de investigación.

Descriptivo Comparativo - No experimental

Población.

Los estudiantes de la Institución Educativa Privada, pertenecen a un nivel socioeconómico medio alto, responden a un elevado nivel de exigencia académica y cuentan con una formación basada en valores éticos y morales, que son reforzados por los padres, quienes evidencian su compromiso para con el crecimiento personal y académico de sus hijos.

Por su parte, los estudiantes de la Institución Educativa Nacional forman parte del nivel socioeconómico medio bajo, cuya formación académica tienen un nivel medio, el cual se ve afectado por la falta de compromiso de los profesores así como por la indisciplina de los alumnos; en cuanto a su ámbito familiar, los padres no manifiestan estar implicados con su educación, ya que se muestran ausentes con respecto a la relación familia-institución educativa.

Los estudiantes de ambas instituciones pertenecieron a los grados de 3er, 4to y 5to grado de nivel secundaria matriculados en el año académico 2016, correspondientes al VII ciclo de educación secundaria, establecido por el Ministerio de Educación (MINEDU) de ambos sexos, con edades que fluctúan entre 13 y 16 años.

La población de estudiantes de la Institución Educativa Privada, estuvo conformada por 94 alumnos. En cuanto a la población de estudiantes de la Institución Educativa Nacional, estuvo conformada por 307 estudiantes; se trabajó con toda la población, debido a las necesidades de las instituciones.

Criterios de selección.

Inclusión: Alumnos que cursen el 3er al 5to grado de secundaria matriculados en el año académico 2016 de una Institución Educativa Privada y de una Institución Educativa Nacional, de la ciudad de Chiclayo; que hagan uso de los videojuegos.

Exclusión: Estudiantes inclusivos.

Eliminación: Se eliminaron los test cuyas respuestas fueron omitidas o, en su defecto, se marcaron más de una alternativa en un solo ítem. Además fueron descartadas aquellas pruebas cuya puntuación final fue igual a cero.

Procedimiento.

Para la realización de esta investigación se presentó una solicitud (Ver apéndices A y B) a los directores de cada Institución Educativa en las que se llevó a cabo el estudio y se realizaron las coordinaciones pertinentes para obtener la autorización respectiva para la aplicación de los instrumentos. Luego, se coordinó con las autoridades y docentes de cada institución para elegir los horarios más factibles y prudentes en los cuales se contactó a la población en las aulas. Se llevó a cabo un primer encuentro con los estudiantes durante las horas de Tutoría, donde se les entregó el consentimiento informado (Ver apéndice C) dirigido a los padres de familia o apoderado, se les explicó a los estudiantes que este documento debía ser firmado por sus padres o apoderados dando de esta manera la autorización necesaria para llevar a cabo la evaluación. Una vez firmado el documento, se procedió a trabajar únicamente con los estudiantes cuyos padres hayan autorizado su participación en la evaluación; a ellos, se les explicó en qué consistía su participación y se les proporcionó el asentimiento informado (Ver apéndice D), el que debieron firmar en caso desearan formar parte de la investigación.

Una vez terminadas las coordinaciones, se inició el proceso de aplicación de encuesta. En la Institución Educativa Nacional, la evaluación se llevó a cabo al iniciar las horas académicas, tres días por semana; en cuanto a la Institución Educativa Privada, se evaluó a los estudiantes durante las horas de clases del curso de tutoría, dos días por semana. A todos ellos se les dio la indicación de seleccionar la alternativa que correspondía a su experiencia con relación a los videojuegos, haciendo énfasis en responder con sinceridad ya que ninguna respuesta era buena o mala y que la realización de la actividad era individual.

Instrumento

Para recabar los datos se utilizó el instrumento: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Ver apéndice E) construido por Chóliz y Marco (2010) para el diagnóstico de la dependencia a los videojuegos, teniendo como base en los criterios diagnósticos del trastorno por dependencia a sustancias del manual DSM-IV. Este instrumento tiene 25 ítems de escala Likert, cuyos resultados son agrupados en las siguientes dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. El instrumento fue validado en la ciudad de Valencia, en una población de 631 estudiantes, obteniendo una validez de $0,94$. Así mismo, para efectos del estudio, se realizó un proceso de estandarización en la ciudad de Chiclayo, en una población, conformada por 100 estudiantes de 3er, 4to y 5to grado de nivel secundario, con edades que fluctuaban entre los 13 y 16 años

de edad de una institución educativa, siguiendo el procedimiento ético que se realizó en la investigación; obteniendo una validez de 0,78 y una confiabilidad de 0,92.

Además se anexaron ocho preguntas relacionadas con las características de uso de los videojuegos, que respondieron a los objetivos de la investigación y las cuales se encontraron adjuntas en la hoja del instrumento (Ver apéndice F).

Aspectos éticos

Se cumplió con el respeto a la persona y a la libertad de participación mediante el uso del consentimiento informado para los padres de familia, autorizando la participación de sus menores hijos; y el asentimiento informado para constatar la participación voluntaria de los estudiantes. Así mismo se mantuvo la confidencialidad de los datos obtenidos, garantizando la privacidad mediante el uso de códigos para la entrega de resultados de manera personal. Además, para beneficio de las instituciones educativas, se entregó un informe con los resultados generales de la investigación.

Plan de procesamiento y análisis de datos.

Se realizó una prueba piloto para los procesos de validez y confiabilidad del instrumento con el cual se realizó la investigación, a estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa, con edades que oscilan entre los 14 y 16 años de edad. Para ello se realizó el procesamiento en el programa estadístico IBM SPSS, resultando un coeficiente alfa de Cronbach de 0.92 para ambas propiedades.

En cuanto al proceso de baremación, se trabajó en base al método de dos mitades con el cual se hallaron los baremos de la prueba para los cuatro niveles (sin dependencia, leve, moderado y grave) correspondientes a la variable.

Para obtener los niveles de dependencia en los estudiantes de cada Institución Educativa, se codificaron sus respuestas de acuerdo a la escala que sigue el instrumento (escala Likert) y luego se hizo una sumatoria de ello para obtener puntuaciones directas por cada estudiante (método correspondiente al instrumento), tales puntuaciones se ubicaron dentro de un nivel de dependencia (ya sea leve, moderado o grave) de acuerdo a los baremos del instrumento y posterior a ello se transformaron en porcentajes de acuerdo a su frecuencia.

Para determinar la diferencia de niveles de dependencia de videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, se empleó la Prueba de Hipótesis para diferencia de medias (Prueba Z), debido a que las muestras independientes eran mayores a 30 sujetos.

Para determinar la diferencia de niveles de dependencia de videojuegos entre estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, según sexo, se realizó la Prueba de Hipótesis para diferencia de dos medias, por ser variables cuantitativas.

Para describir las características de uso: tipo de videojuego, plataforma, tiempo y frecuencia de uso de videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa Privada y de una Institución Educativa Nacional, se codificaron las respuestas de manera que se logró obtener una sumatoria respectiva a cada característica, las cuales se transformaron a proporciones y posteriormente a porcentajes.

Resultados

Niveles de dependencia a videojuegos según institución educativa

En ambas Instituciones Educativas los porcentajes 43% y 48% indican la ausencia de dependencia a videojuegos. Por su parte, el 43% de la Institución Educativa Privada y el 33% de la Institución Educativa Nacional, presentan niveles moderado y grave de dependencia a los videojuegos (ver figura 1), reflejando la presencia de niveles de dependencia en parte de la población.

Se realizó la estimación estadística de prueba de hipótesis de dos medias, obteniendo un p-valor de 0,25 lo cual indica que no existe evidencia suficiente para concluir que los niveles de dependencia son mayores en una institución que en la otra.

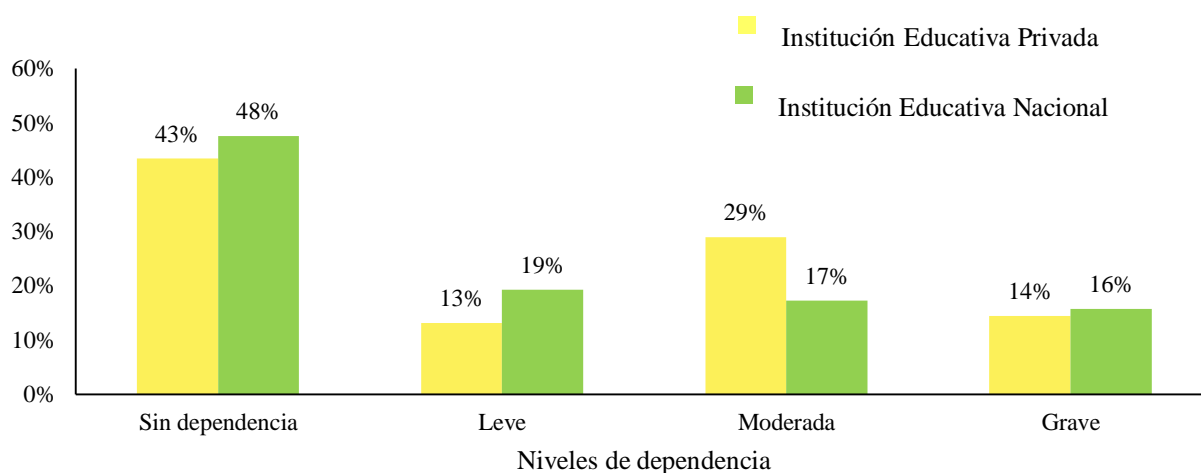


Figura 1. Niveles de dependencia a videojuegos según Institución Educativa en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Niveles de dependencia a videojuegos según sexo

Los varones presentan 45% de dependencia a videojuegos en niveles grave y moderado, por su parte las mujeres evidencian 25% de estos mismos niveles de dependencia. Así mismo, la población femenina presenta 63% de ausencia de dependencia a videojuegos, que representa al doble de la población masculina.

Se realizó la estimación estadística de prueba de hipótesis de dos medias, obteniendo un p-valor de 1,70 lo cual indica que existen diferencias significativas, siendo mayores los niveles de dependencia a videojuegos en varones que en mujeres (ver figura 2).

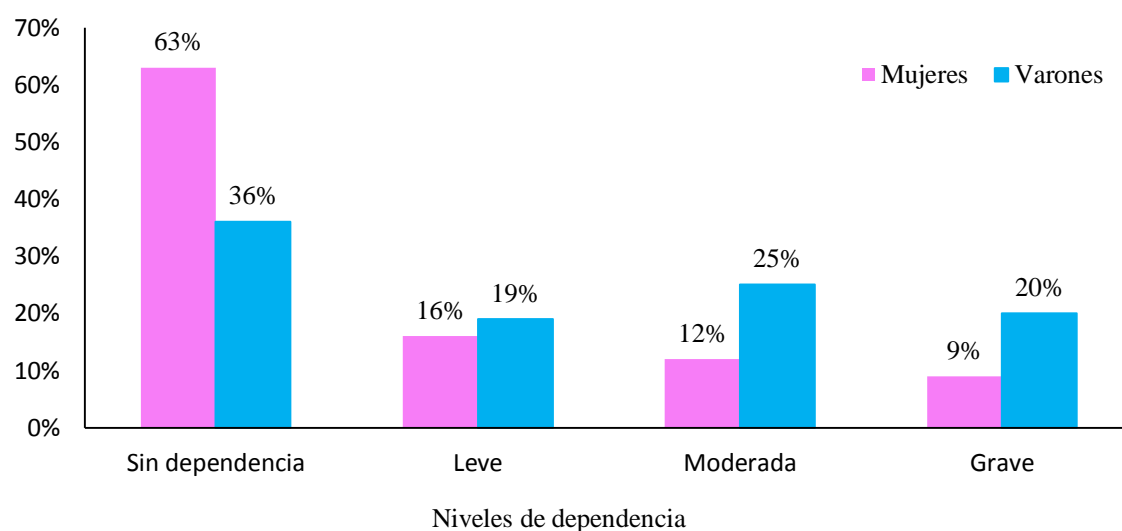


Figura 2. Niveles de dependencia a videojuegos según sexo en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Tipos de videojuegos empleados por los estudiantes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, según sexo

Se encontró que los videojuegos de acción y aventura son los más empleados por los varones y mujeres respectivamente, con porcentajes de 25% y 20% para cada grupo, seguido en el caso de los varones, los videojuegos de deporte con un 22% y en caso de las mujeres, los videojuegos de acción y estrategias con un 17%. Entre los menos empleados se encontraron los videojuegos educativos y de simulación, para varones y mujeres respectivamente, con un 3% en ambos grupos (ver figura 3).

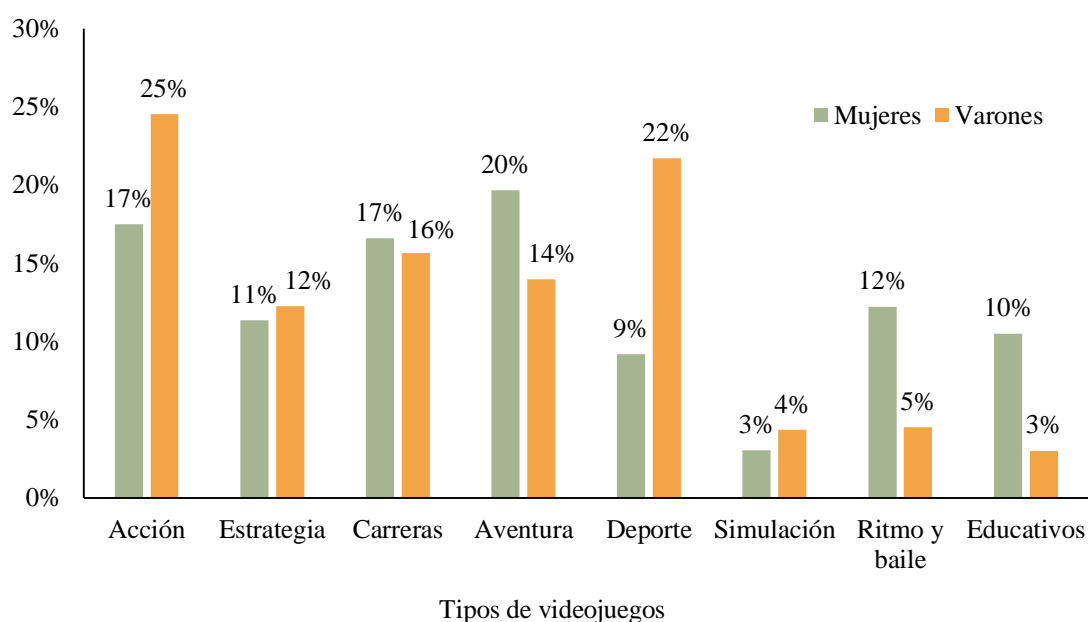


Figura.3. Tipos de videojuegos empleados según sexo por los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Plataformas de uso de videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, según sexo

Se encontró que las plataformas más empleadas son el Play Station con un 55% en el caso de los varones, y la computadora y celular con un 29% para ambas plataformas en el caso de las mujeres. Seguido, pero de manera inversa se presenta en los varones el uso de la computadora con un 17% y el Play Station con un 28% de uso para las mujeres. Entre los menos empleados se encuentran el Zeebo y Tablet con 3% en caso de los varones; el Xbox y el PSP Go también con 3% en caso de las mujeres, y el Ouya con 0% en ambos sexos (ver figura 4).

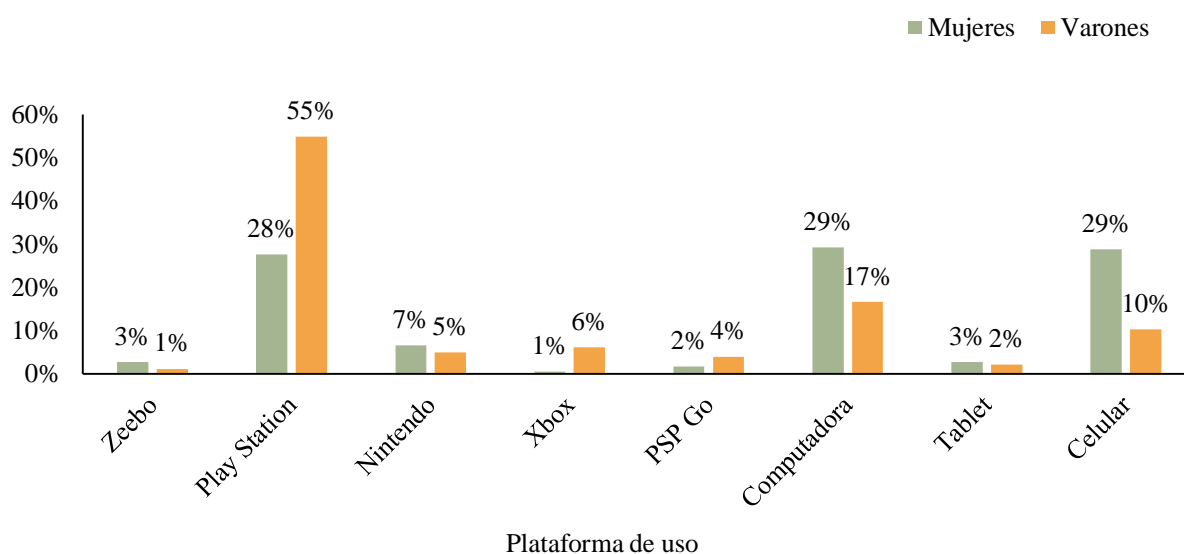


Figura 4. Tipos de plataformas empleadas según sexo por los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Frecuencia de uso de los videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, según sexo

Se encontró que el 79% de las estudiantes mujeres y el 67% de los varones hacen uso de los videojuegos solo los fines de semana, siendo estos los porcentajes más representativos en ambas poblaciones. Además, el 23% de los varones juega de manera interdiaria y la población femenina presenta un 17% de juego interdiario. Solo el 4% de las mujeres y el 10% de los varones hace uso de los videojuegos todos los días (ver figura 5).

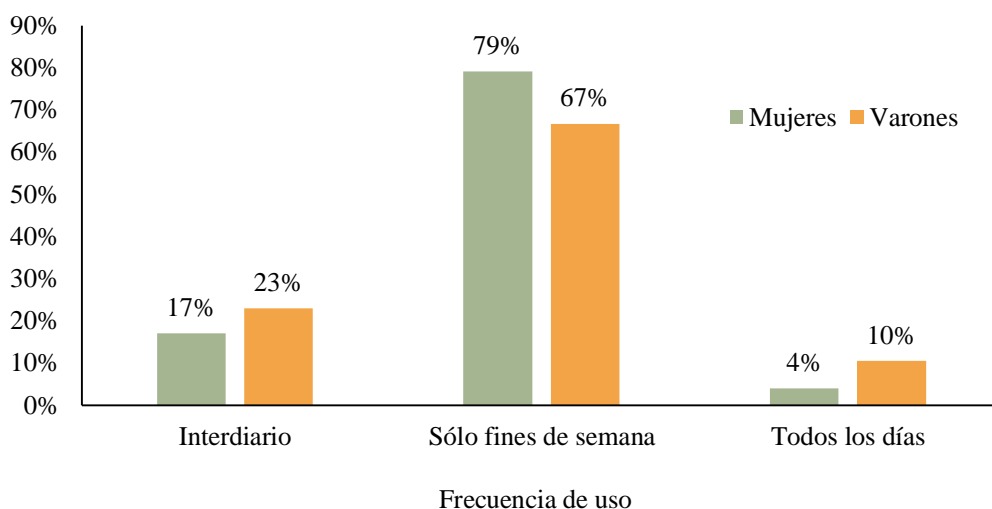


Figura 5. Frecuencia de uso de videojuegos, según sexo en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución educativa nacional, Chiclayo 2016.

Tiempo de uso de los videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, según sexo

Se encontró que el 81% de las mujeres hacen uso de los videojuegos menos de 2 horas al día, además el 16% juega de 2 a 4 horas al día. Por su parte el 65% de los varones juegan menos de 2 horas al día y el 27% de 2 a 4 horas al día. Únicamente el 2% de mujeres y el 3% de varones juega más de 6 horas al día (ver figura 6).

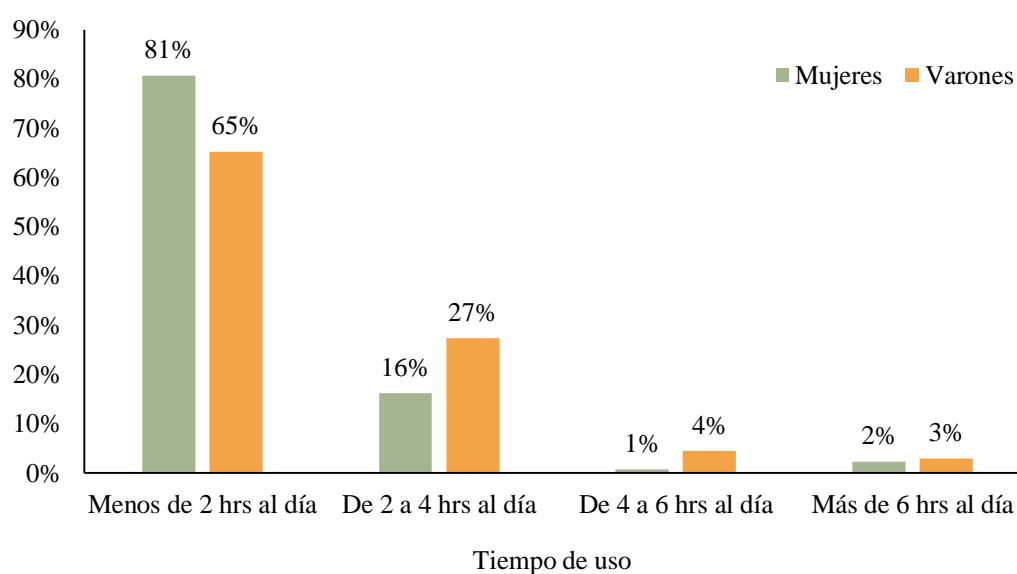


Figura 6. Tiempo de uso de videojuegos, según sexo en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Niveles de dependencia a videojuegos según personas con quienes viven los estudiantes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional

Se encontró que el 38% de estudiantes que viven con el padre y el 21% de los que viven con papa y mamá presentan un nivel moderado de dependencia a videojuegos. Además el 25% de estudiantes que viven con hermanos presentan niveles graves de dependencia a videojuegos.

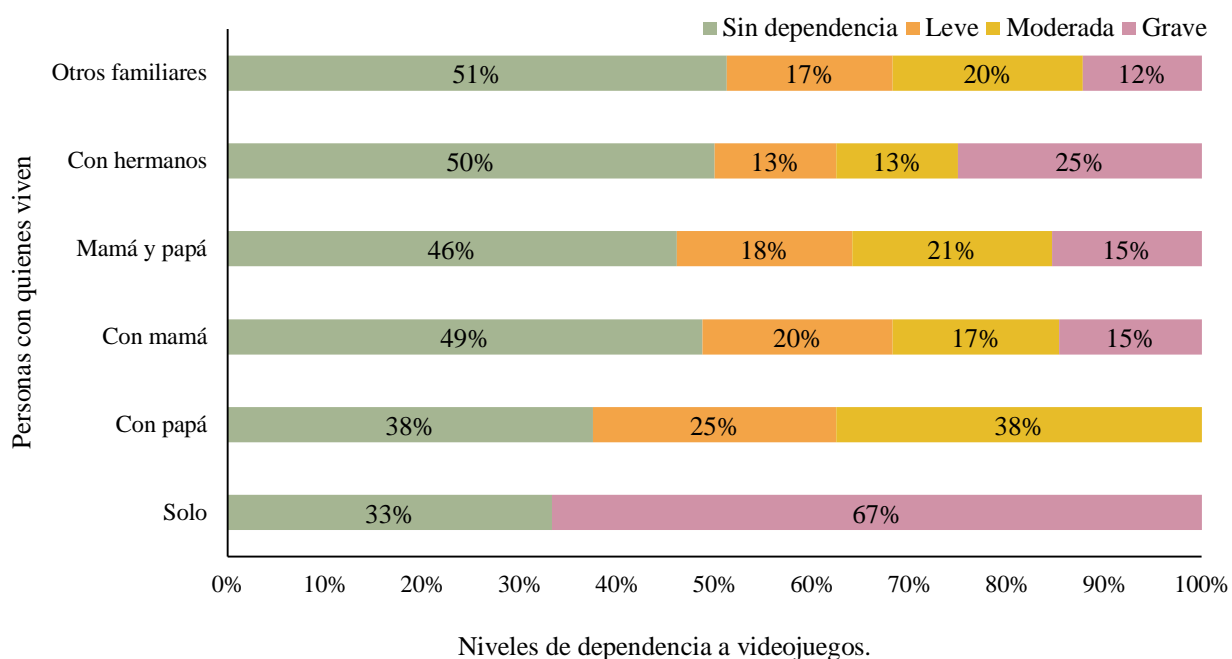


Figura 7. Niveles de dependencia a videojuegos según personas con quienes viven los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Niveles de dependencia a videojuegos según las personas con quienes juegan estudiantes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional

Se encontró que el 52% de los estudiantes que juegan solos, no presentan dependencia a videojuegos, así como el 49% de los estudiantes que juegan con sus hermanos, sin embargo presentan niveles de dependencia moderada en 17% y 20% respectivamente. El 37% de los estudiantes que juegan con amigos tampoco presentan dependencia a los videojuegos y el 25% evidenció dependencia moderada, similar es el caso de los estudiantes que juegan con otros familiares, representando un 40% de ausencia de dependencia, sin embargo evidencian un porcentaje de 26% de dependencia grave a los videojuegos (ver figura 8).

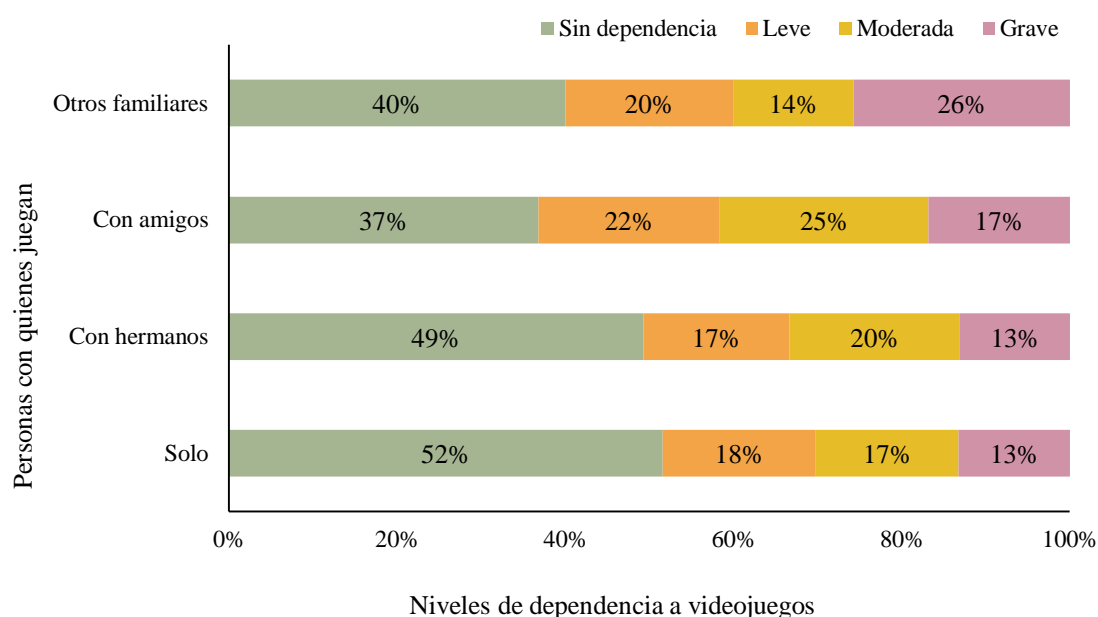


Figura 8. Niveles de dependencia a videojuegos según personas con quienes juegan los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Niveles de dependencia a videojuegos según los lugares donde juegan los estudiantes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional

El 25% de los estudiantes que juegan en Land Center, el 19% de los que juegan en casa de un familiar y el 17% de los que juegan en su propia casa presentan niveles graves de dependencia a videojuegos. Por su parte el 29% de los estudiantes que juegan en el colegio y el 21% de los que juegan en casa de un amigo presentan dependencia leve (ver figura 9).

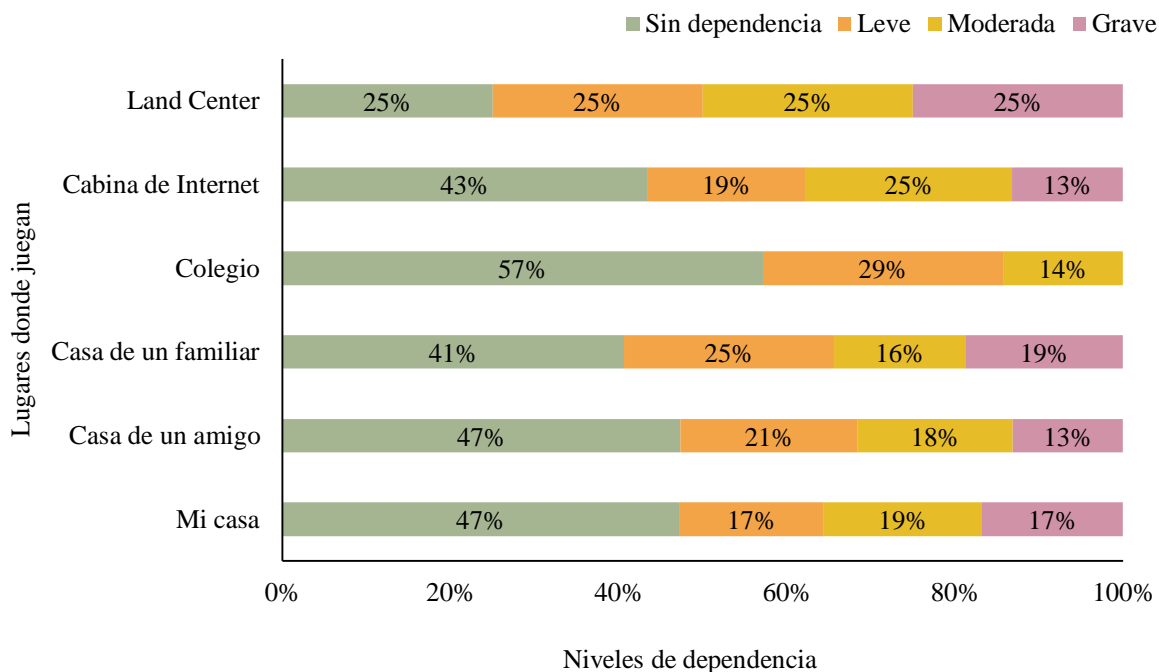


Figura 9. Niveles de dependencia a videojuegos según los lugares en donde juegan estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Discusión

Al realizar el estudio se halló que los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional evidencian en su mayoría porcentajes de no dependencia a videojuegos, a pesar de que en una previa entrevista con directivos de ambas instituciones, se obtuvo conocimiento sobre una conducta de riesgo que los adolescentes ejercían con respecto a los videojuegos. Este resultado puede atribuirse a que en su mayoría los estudiantes viven con ambos padres lo cual significa constante supervisión parental que restringiría su tiempo de uso. Los datos obtenidos difieren de los hallados por Chóliz y Marco (2011) quienes obtuvieron como resultado que los adolescentes presentaban índices elevados de dependencia a los videojuegos, lo cual puede ser atribuido a las diferencias socioculturales.

Los porcentajes de no dependencia difieren de los resultados obtenidos en la investigación de Vallejos y Capa (2010), quienes encontraron que más de la mitad de los estudiantes limeños presentaban uso abusivo de los videojuegos, explicándose por las características poblacionales y sociales, ya que Lima, al ser capital del Perú, acoge una población más numerosa y diversa, a diferencia de Chiclayo que presenta una población más reducida y por ende con características similares entre sus habitantes.

Por otro lado, los resultados obtenidos de no dependencia coinciden con los hallados en la investigación de Marco (2013) quien afirma que el 70% de su población estudiada no presentaba dependencia a videojuegos, atribuido a las características de las instituciones educativas las cuales contaban con planes académicos similares al ser exigentes con los estudiantes quienes dedican más tiempo y atención a las actividades académicas, disminuyendo su tiempo libre y la posibilidad de uso de videojuegos. Además, es probable que los estudiantes de ambas poblaciones en su mayoría provengan de grupos familiares consolidados, en los cuales la supervisión parental puede representar una característica que influye directamente en el uso del tiempo libre de los adolescentes, limitando así el tiempo de juego. Se puede evidenciar entonces que tanto la educación impartida en los colegios y el nivel de compromiso familiar con la crianza y supervisión de los adolescentes permite a los adolescentes organizar con mayor criterio su tiempo libre al realizar actividades en escalas de importancia, generando de esta manera que se prioricen actividades académicas y familiares que reducen el tiempo juego de los adolescentes.

En relación al sexo, se encontraron diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos, siendo los varones quienes presentan niveles de dependencia más

elevados a comparación de las mujeres en todas sus categorías. Ambos grupos coinciden solamente al evidenciar en su mayoría no dependencia a videojuegos, pero las mujeres presentan casi el doble de porcentaje que los varones, esta similitud explica por las razones mencionadas anteriormente con respecto a la población general. Respecto a los niveles leve moderado y grave, los varones y mujeres difieren en porcentajes, semejantes a los resultados encontrados en las investigaciones realizadas por Chóliz y Marco en el año 2011, Chamarro en el año 2014 y León y López (s.f) quienes concluyeron en sus estudios que son los varones quienes presentan dependencia más elevada en sus distintos niveles que las mujeres, explicado por características individuales, socio-afectivas y propias del género, ya que en la población estudiada, los varones habitualmente buscan diversión en las relaciones con grupos de pares, los deportes y videojuegos, los cuales comparten con sus amigos reforzando y manteniendo su conducta de juego; por otro lado las mujeres prefieren emplear su tiempo de ocio en actividades vivenciales, como reuniones con grupos de amigos, charlas para intercambiar experiencias, además son las mujeres quienes presentan un proceso de maduración más acelerado que los varones permitiéndoles tener un control más consciente de sus conductas, por lo tanto su afinidad por el juego se lleva a cabo con mayor control y criterio. Sumado a ello, la industria de los videojuegos tiende a comercializar productos con características que son más atractivas para el sexo masculino, lo cual influye en sus hábitos de juego.

En cuanto a los tipos de videojuegos más empleados entre varones y mujeres, se encontró que el 25% de los varones hacen uso de los videojuegos de acción y que el 20% de las mujeres prefiere los videojuegos de aventura. Además el 22% de los varones hace uso de videojuegos de deporte mientras que solo el 17% de las mujeres prefiere jugar acción y carreras (17%). Así mismo, el 12% de las mujeres opta por jugar videojuegos de ritmo y baile, mientras los varones solo lo prefieren en un 5%; en tanto el 10% de las estudiantes mujeres hace uso de videojuegos educativos y solo el 3% de los varones elige esta temática de videojuegos. Entre los tipos de videojuegos menos empleados se encontraron los videojuegos educativos y de simulación, para varones y mujeres respectivamente, con un 3% en ambos grupos.

En los resultados se evidencia la preferencia por algunos tipos de videojuegos como acción, aventura, deporte y carreras, los cuales son similares a la investigación realizada por León y López (s.f) quienes hallaron que el tipo de videojuegos más usado por los estudiantes eran los videojuegos de acción; esta preferencia puede explicarse debido a que, como lo mencionan Labrador, Requenses y Helguera (2010) en este tipo de videojuegos el jugador puede interactuar con varios elementos en diferentes ambientes o situaciones, lo cual refuerza su preferencia al permitir al jugador experimentar sensaciones de satisfacción al lograr superar el máximo grado

de dificultar para de esa manera obtener una puntuación significativa. Por su parte, los videojuegos de aventura tienen un incentivo similar ya que, como lo refieren los mismos autores, se basa en superar diversas situaciones y pruebas que van enlazadas en una historia, la cual se presenta atractiva para los jugadores.

Entre los varones y mujeres se puede distinguir que la preferencia por el tipo de videojuegos varía, ya que las mujeres prefieren videojuegos educativos y de ritmo-baile, mientras que los varones se inclinan más por tipos como deporte. Estos datos son similares a los hallados por Chóliz y Marco (2011) quienes encontraron diferencias en cuanto al tipo de juego, ya que los varones prefieren los juegos con temáticas deportivas a diferencia de las mujeres, que prefieren los videojuegos de contenido socio-afectivo. Dichos resultados pueden responder a las diferencias a nivel socioemocional e individual que se desarrolla de manera diferente en los varones y en las mujeres, siendo estas últimas más emocionales lo cual genera que opten por juegos con los que tengan experiencia directa como el baile, y los varones se muestran un tanto más prácticos y competitivos por lo cual prefieren videojuegos con temáticas como el deporte.

En relación a la plataforma para el uso de los videojuegos, se encontró que el Play Station y la computadora fueron más utilizados por la población, siendo el Play Station el preferido por los varones. Estos datos son similares a los resultados de la investigación realizada por León y López (s.f); esto se explica debido a que el Play Station es el dispositivo más comercial y especializado para el uso de los videojuegos, por ser también uno de los más antiguos. La mayoría de videojuegos se desarrollan en sistemas digitales únicamente compatibles con el Play Station, de manera que los varones al ser los más involucrados en esta conducta, buscan mayor calidad en sus experiencias de juego, por lo que recurren a esta plataforma para poder aprovechar al máximo la dimensión de realidad que les ofrece el videojuego en esa plataforma. En caso de las mujeres, dedican menor importancia a la calidad del videojuego, ya que esta conducta podría no considerarse como de gran importancia para la recreación en ellas, y con menor intensidad que en los varones. Además en caso de los varones, tienen varias opciones de lugares para hacer uso de los videojuegos, como en sus propios hogares o en aquellos lugares que se dedican exclusivamente al alquiler de Play Station, y a los que en su mayoría acuden solo varones a diferencia de las mujeres, quienes en su mayoría prefieren jugar solamente en sus hogares, con mayor opción a hacerlo en la computadora, por la facilidad de acceso o en Play Station, en el caso de que cuenten con este dispositivo en casa, lo que no suele ocurrir con mucha frecuencia.

Sin embargo, estos resultados difieren con los obtenidos por Estallo (1994) quien encontró que la computadora era la plataforma preferida para los videojuegos, seguido del Play Station; además de Chóliz y Marco (2011) quienes encontraron que únicamente la computadora era la plataforma preferida para el uso de los videojuegos para ambos sexos. Estas diferencias podrían atribuirse al tiempo en que se llevó a cabo la investigación (1994) donde la tecnología no era tan avanzada como lo es en la actualidad. Además se explica por la amplitud de intervalos de edades que abarcan las poblaciones estudiadas: adolescentes a quienes Prensky (2010) denomina “nativos digitales” y adultos quienes son considerados por el autor como “inmigrantes digitales” quienes presentan características distintas en cuanto a la adaptación de las nuevas tecnologías.

Por otra parte en relación a la frecuencia con que los estudiantes hacen uso de los videojuegos, los resultados indican que los adolescentes hacen uso de los videojuegos solo los fines de semana, siendo estos los porcentajes más representativos en ambas poblaciones. Además, el 23% de los varones juega de manera interdiaria y la población femenina presenta un 17% de juego interdiario. Únicamente el 4% de las mujeres y el 10% de los varones hace uso de los videojuegos todos los días. Al contrastar dicha información con los datos obtenidos en Lima por Vallejos y Capa (2010) se encontró similitud en cuanto al uso de videojuegos los fines de semana y que únicamente el 22% de ellos jugaban de manera interdiaria. Además se encontró semejanza con los resultados de la investigación de Marco (2013), quien afirma que el 23% de la población de su estudio juega uno o dos días a la semana y que únicamente el 11% de ellos juega todos los días. Los resultados se pueden explicar ya que la población de estudio presenta no dependencia a videojuegos, lo cual significa que los estudiantes no presentan características marcadas de dependencia a videojuegos como dificultad para el control, ya que como lo menciona Chóliz y Marco (2010), esta característica genera en las personas la incapacidad para manejar la conducta compulsiva de juego, por lo que no evalúan con criterio su comportamiento en relación al tiempo que le dedican al juego. Es evidente, entonces, que la mayoría de los estudiantes pueden ejercer control sobre su conducta de juego, evitando así el riesgo de presentar dependencia a videojuegos.

En cuanto al tiempo de uso de los videojuegos, se obtuvo que son mayormente las mujeres quienes juegan menos de dos horas, a diferencia de los varones quienes también predominan en ese intervalo de horas, sin embargo una cantidad considerable de ellos también juega de 2 a 4 horas al día, considerándose como una conducta con características riesgosas. Estos resultados coinciden con los encontrados por León y López (s.f.) y Arnao *et al.* (2011),

quienes concluyeron que los adolescentes principalmente juegan durante un periodo de menos de 2 horas al día, pero que también existe un grupo de similar porcentaje al anterior que juega de 2 a 4 horas al día. Estos resultados se atribuyen a que los adolescentes comparten el uso de su tiempo en distintas actividades propias de la etapa en la que se encuentran, como actividades académicas, familiares y sociales con sus grupos de pares, además de que la mayoría viven con sus padres o algún tutor, quienes los supervisan diariamente, ejerciendo control y cuidado sobre sus conductas.

Además se obtuvieron niveles de dependencia a videojuegos según las personas con quienes viven los estudiantes, obteniendo como resultados que el 38% de los adolescentes que viven solo con el padre presentan nivel moderado de dependencia a videojuegos, ya que al ser ellos los responsables económicos de la familia tienen horarios más limitado lo cual puede restringir el tiempo que les dedican a sus hijos, disminuyendo así la frecuencia de control y supervisión de las actividades que realizan sus hijos, quienes pueden disponer de su tiempo con mayor libertad. Por otro lado, los estudiantes que viven con ambos padres presentan como mayor porcentaje la no dependencia a videojuegos, representado en 46%, lo cual se explica por la formación y estilos de crianza que los adolescentes reciben al pertenecer a un grupo familiar constituido por ambos padres, quienes en conjunto pueden organizar los tiempos de supervisión y cuidado de los hijos.

Se hallaron niveles de dependencia según las personas con quienes juegan, obteniendo como resultados que el 26% y 17% de estudiantes que juegan con amigos y otros familiares presentan niveles graves de dependencia a videojuegos. Por su parte el 52% de los estudiantes que juega solo presenta niveles de no dependencia a videojuegos. Esto puede explicarse por la competitividad, que forma parte de las características de la dependencia, que refiere que el poder jugar en equipo con otras personas permite al jugador experimentar sensaciones de victoria y superioridad frente a otro jugador, que son reforzados por las recompensas obtenidas al ganar una partida de videojuego.

Así mismo, se hallaron niveles de dependencia según los lugares en donde juegan los estudiantes, obteniendo que el 25% de los estudiantes que juegan en los Land Center, estos presentan dependencia grave a los videojuegos; a diferencia de los estudiantes que juegan ya sea en el colegio, en sus casas, casas de amigos u de otros familiares, evidencian en su mayoría porcentajes de no dependencia a videojuegos, que oscilan entre 40% a 50%. Estos resultados podrían explicarse ya que al jugar en centros que se dedican al alquiler de videojuegos, existe mayor recurrencia de jugadores, lo que invita a los adolescentes a aumentar sus horas de juego, ya que, como explica la teoría del aprendizaje vicario, los adolescentes pueden aprender de las respuestas

gratificantes que se observan de los demás jugadores y, como consecuencia, replicar la conducta de juego en busca de la propia satisfacción. Además, el ambiente se torna más cómodo para ellos, al estar relacionado con el mundo de los videojuegos; sin embargo los estudiantes que hacen uso de los videojuegos en los otros lugares mencionados, se encuentran bajo la supervisión ya de sus padres, de amigos u otros familiares, lo cual involucra una supervisión parental que disminuirá sus horas de juego, y además porque el jugar dentro de un ambiente familiar involucra compartir los dispositivo de juego, que podría ser la computadora Play Station, con otras personas, disminuyendo así las horas de juego.

Conclusiones

Los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional evidencian porcentajes similares de no dependencia a videojuegos.

En cuanto al sexo, se encontraron diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos, siendo los varones quienes presentan niveles de dependencia más elevados a comparación de las mujeres en todas sus categorías.

Con respecto a las características de los videojuegos, se encontró que la plataforma más empleada por los estudiantes es el Play Station y la computadora. Así mismo, la mayor parte de la población hace uso de los videojuegos los fines de semana durante menos de dos horas al día. Los estudiantes que juegan en los Land Center presentan dependencia grave a los videojuegos, quienes juegan con amigos y otros familiares presentan niveles moderados de dependencia. Además, los estudiantes que viven solo con el padre presentan nivel moderado de dependencia a videojuegos.

Recomendaciones

Es adecuado mantener una constante supervisión de la evolución de la conducta problema en la población pues, aunque los resultados indiquen que la mayoría de estudiantes de las Instituciones Educativas no presentan dependencia a videojuegos, se han encontrado porcentajes que suponen un factor de riesgo de esta conducta desadaptativa.

Se sugiere tener en cuenta todos los aspectos éticos durante el proceso de recopilación de datos, con la finalidad de asegurar la confidencialidad de los mismos, además controlar adecuadamente el proceso de evaluación para preservar la veracidad de los datos recopilados.

Se sugiere realizar nuevas investigaciones sobre la variable, con una población más extensa, es decir instituciones educativas con mayor número de estudiantes para obtener resultados más precisos y representativos en la comunidad. Así mismo recopilar más datos sociodemográficos que permitan realizar una mejor explicación de los resultados encontrados.

Se recomienda el trabajo multidisciplinario (institución educativa y padres de familia) en la población para realizar la intervención correspondiente con aquellos estudiantes que se encuentren en riesgo de dependencia a videojuegos, además de prevenir la permanencia y evolución de la conducta en la población.

Referencias

- Asociación Americana de Psicología (2008) DSM-IV. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masoon.
- Arnao, J., Falla, G. & Jiménez, A. (2011) *Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes* (Informe de investigación No. 12594). Recuperado del sitio de Internet http://https://www.google.com.pe/search?q=http%3A%2F%2Fwww.cedro.org.pe%2F+Los_juegos_en_linea_en_+adolescentes_y_jovenes.pdf&oq=http%3A%2F%2Fwww.cedro.org.pe%2F+Los_juegos_en_linea_en_+adolescentes_y_jovenes.pdf&aqs=chrome..69i57j69i58.542j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- Belli & López (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* 14. Recuperado de <http://www.atheneadigital.net/>
- Chamarro, A. Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz R. Ortega- González, R., López- Morrón, M., Batalla- Martínez, C. & Torán- Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4). Recuperado de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/>
- Chóliz, M. & Marco, C. (mayo, 2010). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2). Recuperado de <https://www.um.es/analesps/>
- De la Cruz, Y. (2002) *Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Wow7CbcmnC&printsec=frontcover&dq=DE+LA+CRUZ+VIDEOJUEGOS&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiMv9KJ3-nMAhUs0oMKHcDrDGIQ6wEIGzAA#v=onepage&q=DE%20LA%20CRUZ%20VIDEOJUEGOS&f=false>
- Eguia, J., Contreras-Espinosa, R. & Solano-Albajes, L. (diciembre, 2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3Ciencias*, (2). Recuperado de <http://www.3ciencias.com/>

- Estallo, J. (1994). Videojuego, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2). Recuperado de <http://www.psicothema.com/busquedas.asp>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3). Recuperado de <http://www.psicologiaconductual.com/>
- Labrador, F., Requenses, A. & Helguera, M. (2010). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. (Versión Adobe Digital Editions). Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>
- León, R. & López, M. Centro Municipal de Servicios Sociales “La Orden” (s.f.). *Los adolescentes y los videojuegos* (Informe de investigación No 21005). Recuperado del sitio de internet http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/vol21_1_5.pdf
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. (Tesis doctoral, Universidad de Valencia) Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/186560601/Tesis-Doctoral-Prevencion-Adiccion-Videojuegos-Marco>
- Mendiz, A., Pindado, J., Ruiz, J. & Pulido, J. (2001). Videojuegos y educación, una revisión crítica de la investigación y la reflexión sobre la materia. En: videojuegos y educación. Ministerio de Educación y Ciencia de España. Recuperado el 20 de abril del 2016.
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes digitales*. Madrid: Distribuidora SEK.
- Secades, R. & Villa, A. (1998). El juego patológico, prevención y tratamiento en adolescentes. *Psicothema* 13 (4). Recuperado de <http://www.psicothema.com/busquedas.asp>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. *Avances en psicología* 18(1). Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/s0Q6wEIITAB#v=onepage&q=analisis%20exploratorio%20de%20datos&f=false>

Apéndices

Apéndice A



Chiclayo, junio 16 de 2016

Lic. Gloria Dalila Farro Escurra.

Directora.

I.E. FAP RENÁN ELÍAS OLIVERA.

Chiclayo.

I.E. FAP "RENÁN ELÍAS OLIVERA"	
FECHA	16 JUN. 2016
HORA	
FIRMA	0544 <i>[Signature]</i>

Asunto: Solicita autorización para realizar estudio

De mi especial consideración:


Reciba mi cordial saludo, así como de nuestra Universidad; el propósito de la misiva es para informarle que los estudiantes de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, para desarrollar su tesis realizan una investigación en diferentes empresas e instituciones. En este contexto, alumnas de la Escuela de Psicología están interesadas en realizar el estudio sobre "Dependencia de los videojuegos en estudiantes" a cuyos asociados usted representa.

Por tal motivo, se solicita autorización para que las estudiantes: Farfán Chambergó Luciana Loreline y Muñoz Gamarra Eliana Virginia, encuesten a alumnos que utilizan los servicios de la Institución Educativa que usted dirige. La identificación del estudio es: "Dependencia de videojuegos en estudiantes del séptimo ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016".

Se informa que el estudio será de importancia para sus asociados, por lo que los resultados se presentarán en un Informe Científico que las estudiantes se comprometen a entregar a su despacho, una vez concluida la investigación.

Es propicia la ocasión para desearle éxitos en su gestión y agradecer su fina atención.

Atentamente.

[Signature]
 Dra. Lucy Badaracco Oscategui
 Directora Escuela de Psicología

 ESCUELA DE PSICOLOGÍA

[Signature]
 Dra. Beatriz Ortega Pauta.
 Asesora del curso - USAT

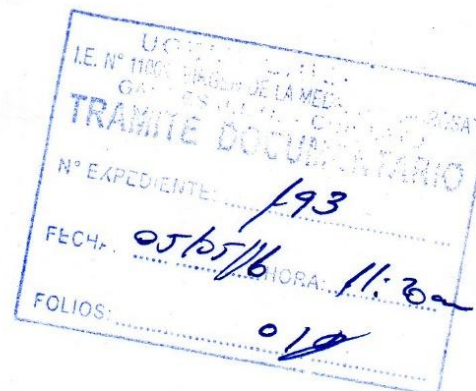
Apéndice B



Chiclayo, mayo de 2016

Sr. Juan Carlos Samillán Paico
Director
I. E. 11009 "Virgen de la Medalla Milagrosa"

Chiclayo.



Asunto: Solicita autorización para realizar estudio

De mi especial consideración:

Reciba mi cordial saludo, así como de nuestra Universidad; el propósito de la misiva es para informarle que los estudiantes de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, para desarrollar su tesis realizan una investigación en diferentes empresas e instituciones. En este contexto, alumnos de la Escuela de Psicología están interesados en realizar el estudio sobre "Dependencia de los videojuegos en adolescentes" a cuyos asociados usted representa.

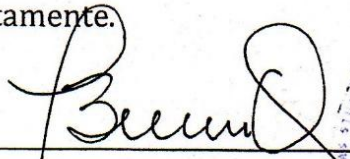
Por tal motivo, se solicita autorización para que estudiantes entrevisten a alumnos que utilizan los servicios de la Institución Educativa. La identificación del estudio es: "Dependencia de los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016".

Escuela de Psicología, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
 Responsables: Farfán Chambergó Luciana Loreline y Muñoz Gamarra Eliana Virginia.

Se informa que el estudio será de importancia para sus asociados, por lo que los resultados, que se presentarán en un Informe Científico, también los estudiantes se comprometen a entregar a su despacho, una vez concluida la investigación.

Es propicia la ocasión para desearle éxitos en su gestión y agradecer su fina atención.

Atentamente.



 Dra. Lucy Badaracco Oscategui

Directora Escuela de Psicología - USAT





 Dra. Beatriz Ortega Pauta

Asesora del curso - USAT

Apéndice C

Consentimiento para participar en un estudio de validación.

Instituciones: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo–Institución Educativa Nacional Carlos Augusto Salaverry.

Investigadores: Farfán Chambergo Luciana Loreline, Muñoz Gamarra Eliana Virginia.

Título: Validación del Test de Dependencia de Videojuegos.

Señor padre de familia/apoderado: A través del presente documento se solicita la participación de su menor hijo(a) o tutelado en el proceso de validación del instrumento “Test de dependencia de videojuegos”.

Fines del Estudio: Esta investigación es desarrollada por investigadoras de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Estamos realizando este estudio para validar el instrumento “Test de dependencia de videojuegos”.

Procedimientos: Si usted acepta la participación de su hijo(a) o tutelado en este estudio, se le pedirá al estudiante que responda a las preguntas de un cuestionario, de aproximadamente 25 minutos de duración.

Riesgos: No existen riesgos físicos ni psicológicos por participar en este estudio.

Beneficios: Su mejor hijo(a) o tutelado se informará sobre la dependencia a los videojuegos con la finalidad de prevenir futuras conductas de riesgo.

Costos e incentivos: El costo del test será cubierto por las investigadoras y no le ocasionarán gasto alguno. No se proporcionarán retribuciones monetarias por participar en la evaluación.

Confidencialidad: La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas serán codificadas usando un código de identificación que garantiza la confidencialidad. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Uso de la información: La información será eliminada al finalizar el estudio.

Derechos del participante: La participación es voluntaria. Su hijo(a) o tutelado tiene el derecho de retirarse de la evaluación en cualquier momento, sin perjuicio alguno. Si usted tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o considera que su hijo(a) o tutelado ha sido tratado injustamente puede contactar al Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, teléfono 606200 anexo 1138.

CONSENTIMIENTO

Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) o tutelado participe en este estudio, comprendo en qué consiste su participación en el proyecto, también entiendo que puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento, sin perjuicio alguno.

Padre/apoderado.

DNI:

Firma del padre o apoderado

Luciana Farfán Chambergo
Investigadora

Eliana Muñoz Gamarra
Investigadora


UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
COMITÉ DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE MEDICINA
16/11/16

Apéndice D

Asentimiento para participar en un estudio de investigación

Instituciones: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo- Institución Educativa FAP Renán Elías Olivera.
 Investigadores: Farfán Chambergo Luciana Loreline, Muñoz Gamarra Eliana Virginia.
 Título: Dependencia de videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016.

Propósito del estudio: Te estamos invitando a participar en un estudio para conocer cuáles son tus niveles de dependencia a los videojuegos, así como sus características.

Este es un estudio desarrollado por investigadoras de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, para fines pedagógicos. La dependencia a videojuegos se define como un patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro clínicamente significativo en los individuos.

Procedimientos: Si decides participar en este estudio tendrás que responder este test de aproximadamente 25 minutos.

Riesgos: No existen riesgos por participar en este estudio.

Beneficios: Te beneficiarás de los resultados de una evaluación psicológica que medirá tu nivel de dependencia a los videojuegos. Si lo deseas, se te informará de manera personal y confidencial los resultados que se obtengan de los test realizados. Los costos de todos los test serán cubiertos por el estudio y no te ocasionarán gasto alguno.

Costos e incentivos No deberás pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirás ningún incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar en la investigación de identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes

Confidencialidad: Nosotros guardaremos tu información con códigos y nombres. Si los resultados son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los participantes. Tus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin tu consentimiento.

Uso de la información obtenida: La información será eliminada al finalizar el estudio.

Derechos del participante: Si decides participar en el estudio, puedes retirarte de éste en cualquier momento sin daño alguno. Si tienes preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o crees que has sido tratado injustamente puedes contactar al Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Medicina de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, teléfono 606200 anexo 1138.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo que significa mi participación en el estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento sin daño alguno.

Participante

DNI:

 Firma.


 UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
 COMITÉ DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN
 FACULTAD DE MEDICINA
 16/2/16

Apéndice E

Test de Dependencia de Videojuegos – TDV.

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos. Toma como referencia la siguiente escala:

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

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

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

0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
------------	---------------	--------------	---------------------	-------------------

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

Apéndice F

CÓDIGO:

NOMBRE:

CÓDIGO:	Sexo: M F
Institución Educativa:	

Responde las siguientes preguntas marcando con una X la alternativa que refleje el uso que le das a los videojuegos.

¿Qué tipo de videojuegos usas? (puedes marcar una o más alternativas)

- Acción
- Estrategia
- Carreras
- Aventura
- Deporte
- Simulación
- Ritmo y baile
- Educativos

¿Qué plataforma usas para jugar a los videojuegos? (puedes marcar una o más alternativas)

- Zeebo
- Play Station 1
- Play Station 2
- Play Station 3
- Play Station 4

- Xbox One
- Xbox 360
- Nintendo 3DS
- Nintendo Wii
- Nintendo Wii U
- Ouya
- Play Station Vita
- Psp Go
- Otros (especifica)

¿Con qué frecuencia haces uso de los videojuegos?

- Interdiario (Dejando un día)
- Solo fines de semana
- Todos los días

¿Cuánto tiempo al día juegas a los videojuegos?

- Menos de 2 horas al día
- De 2 a 4 horas al día
- De 4 a 6 horas al día
- Más de 6 horas al día

AE

UNIVERSIDAD CATOLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
 COMITÉ DE ETICA EN INVESTIGACIÓN
 FACULTAD DE MEDICINA
 12/11/16

¿Con quién vives?

- Papá y mamá y hermanos
- Solo papá
- Solo mamá
- Solo con hermanos
- Solo
- Otros (especifica)

¿Dónde juegas?

- Mi casa
- Casa de un amigo
- Casa de un familiar
- Colegio
- Cabina de internet
- Land Center

¿Dónde vives?

- Asentamiento Humano
- Urbanización
- Pueblo Joven
- Residencial
- Residencia/condominio

¿Con quién juegas?

- Solo
- Con hermanos
- Con amigos
- Otros familiares (especifica)