



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE SICOLOGÍA**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA DEL MÓVIL EN
ESTUDIANTES 1º y 2º AÑO DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE
SAN JUAN, IQUITOS 2024**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA:

BACH. PSIC. LINDA VELA PIÑA

ASESORA:

PSIC. ELIZABETH GUILLEN GALDOS

IQUITOS – PERÚ

2024



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL PERÚ - UCP

El presidente del Comité de Ética de la Universidad Científica del Perú - UCP

Hace constar que:

El Trabajo de Suficiencia Profesional titulado:

**“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA DEL MÓVIL EN
ESTUDIANTES 1º y 2º AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DEL DISTRITO DE SAN JUAN, IQUITOS 2024”**

De la alumna: **LINDA VELA PIÑA**, de la Facultad de Ciencias de la Salud, pasó satisfactoriamente la revisión por el Software Antiplagio, con un porcentaje de **22% de similitud**.

Se expide la presente, a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

San Juan, 17 de octubre del 2024.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jorge L. Tapullima Flores', is written over a faint circular stamp or watermark.

Mgr. Arq. Jorge L. Tapullima Flores
Presidente del Comité de Ética – UCP



ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Con Resolución Decanal N° 1292-2004-UCP-FCS, del 18 de setiembre de 2024, se designa jurado.

Con Resolución Decanal N° 1458-2024-UCP-FCS, del 24 de octubre de 2024, se autorizó la sustentación.

Siendo las 12:15 p.m. horas, del día jueves 31 de octubre de 2024, se constituyó de modo presencial el jurado para escuchar la presentación y defensa del Trabajo de Suficiencia Profesional: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA DEL MÓVIL EN ESTUDIANTES DE 1° Y 2° AÑO DE SECUNDARIA DE UN INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE SAN JUAN, IQUITOS 2024.**

Presentado por:

LINDA VELA PIÑA

Para optar el título profesional de **LICENCIADA EN PSICOLOGÍA.**

Como asesora: **Psic. Elizabeth Guillen Galdós.**

Luego de escuchar la sustentación y defensa ante las preguntas, el jurado pasó a la deliberación de forma reservada, llegando a la siguiente conclusión:

..... APROBADA

La sustentación es: APROBADA POR UNANIMIDAD

A las 13:10.... Horas culminó el acto público.

En fe de lo cual los miembros del jurado firman el acta y comunican en acto publico


Mgr. Herminia Rosa de los Ríos Sosa
Presidente


Psic. Otto Dennis Perea Torres
Miembro

HOJA DE APROBACION

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL, DENOMINADO:
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA DEL MÓVIL EN
ESTUDIANTES DE 1° Y 2° AÑO DE SECUNDARIA DE UN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE SAN JUAN, IQUITOS
2024.

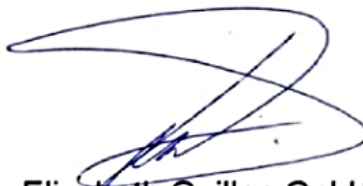
FECHA DE SUSTENTACION: 31 DE OCTUBRE DE 2024.



Mgr. Herminia Rosa de los Ríos Sosa
Presidente



Psic. Otto Dennis Perea Torres
Miembro



Psic. Elizabeth Guillen Galdós
Asesora

DEDICATORIA

A mi familia: Dedico este Trabajo de Suficiencia Profesional a mi familia, cuyo amor y apoyo incondicional han sido mi mayor fortaleza. Gracias hija mía por creer en mí y estar siempre a mi lado.

A mi padre: A mi querido padre, por su sacrificio, paciencia y amor inagotable. Este logro es tanto mío como suyo.

A mis amigos: A mis amigos, quienes me brindaron su compañía y ánimo en los momentos más difíciles. Gracias por ser mi red de apoyo.

Linda Vela Piña.

AGRADECIMIENTO

A mi Asesora: Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Psicóloga Elizabeth Guillen Galdós, por su guía y sabiduría, sus consejos y apoyo han sido fundamentales para la realización de este trabajo.

A mis maestros: Agradezco a todos los docentes del Programa de Suficiencia Profesional de Psicología, quienes con su dedicación y pasión por la enseñanza han dejado una huella imborrable en mi formación académica.

A la institución: Agradezco al director, sub director, Tutores y alumnos del 1° y 2° año de secundaria del colegio CNI de Iquitos, por proporcionar los recursos y el apoyo necesario para llevar a cabo esta investigación.

A mis compañeros: A mis compañeros de estudio, por su apoyo constante. Juntos hemos superado muchos desafíos y aprendido valiosas lecciones.

Linda Vela Piña.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Portada	i
Constancia de originalidad de trabajo de investigación	ii
Acta de sustentación	iii
Hoja de aprobación	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenido	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
1. Introducción	10
2. Planteamiento del problema	16
2.1. Problema General	16
2.2. Problemas Específicos	16
3. Objetivos	17
3.1. Objetivo General	17
3.2. Objetivos Específicos	17
4. Variables	18
5. Operacionalización de las variables	18
6. Hipótesis	19
7. Metodología	20
7.1. Tipo y diseño de investigación	20
7.2. Población y muestra	20
7.3. Técnicas e instrumentos	21
7.4. Proceso de recolección de datos	23
7.5. Análisis de datos	23
7.6. Consideración ética	23
8. Resultados	24
9. Discusión de resultados	32
10. Conclusiones	35
11. Recomendaciones	36
12. Referencias bibliográficas	37
Anexos	39
01. Matriz de consistencia	40
02. Carta de presentación a la institución	41
03. Carta de autorización	42
04. Asentimiento informado	43
05. Ficha sociodemográfica	44
06. Instrumento de estudio	45

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo de investigación fue determinar el grado de adicción a los videojuegos en línea en dispositivos móviles entre los estudiantes de 1.º y 2.º año de secundaria de la Institución Educativa de Menores CNI del distrito de San Juan, Iquitos en el año 2024. **Metodología: el Tipo de Investigación:** Cuantitativo Utiliza estadísticas para determinar el grado de problemas relacionados con el uso de móviles para videojuegos. **Diseño** Observacional: No se controlan las variables independientes, solo se observan. Transversal: La determinación de la variable dependiente se realiza en un solo momento del tiempo. Prospectivo: La determinación del grado de adicción se realiza durante el estudio. Correlacional: Utiliza estadísticas inferenciales para identificar la relación entre variables independientes y dependientes. La población estudiada estuvo conformada por 474 estudiantes de 1.º año de secundaria, turno de mañana, y 484 estudiantes de 2.º año de secundaria, turno de tarde de la Institución Educativa de Menores CNI - Distrito de San Juan, Iquitos. La muestra del estudio fue de 100 estudiantes. Se utilizó el software estadístico SPSS v25 para el análisis de datos, y la técnica de recolección de datos fue la encuesta. El instrumento utilizado fue el cuestionario experiencias relacionadas con Videojuegos (CERV), que fue sometido a pruebas de validez y confiabilidad antes de su aplicación. Los **resultados** indicaron que, del total de alumnos encuestados El 53 % presentan problemas potenciales al uso continuo del móvil por videojuegos en línea, el 40 % no presentan problemas y el 7 % presentan problemas severos con el uso del móvil para videojuegos. **Conclusión**, el estudio determinó que un porcentaje significativo de estudiantes de 1.º y 2.º año de secundaria de la Institución Educativa de Menores CNI del distrito de San Juan presentan problemas relacionados con el uso continuo de móviles para videojuegos en línea, destacando la necesidad de abordar esta problemática dentro del ámbito educativo y familiar.

Palabras claves: Adicción, Video juegos.

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine the degree of addiction to online video games on mobile devices among 1st and 2nd year high school students at the CNI Minors Educational Institution in the district of San Juan, Iquitos in the year 2024. Methodology: Type of Research: Quantitative Uses statistics to determine the degree of problems related to the use of mobile phones for video games. Design Observational: The independent variables are not controlled; they are only observed. Cross-sectional: The determination of the dependent variable is carried out at a single point in time. Prospective: The determination of the degree of addiction is carried out during the study. Correlational: Uses inferential statistics to identify the relationship between independent and dependent variables. The population studied consisted of 474 1st year high school students, morning shift, and 484 2nd year high school students, afternoon shift, from the CNI Minors Educational Institution - District of San Juan, Iquitos. The study sample was 100 students. The statistical software SPSS v25 was used for data analysis, and the data collection technique was the survey. The instrument used was the Video Game Experiences Questionnaire (CERV), which was subjected to validity and reliability tests before its application. The results indicated that, of the total number of students surveyed, 53% present potential problems with the continuous use of the mobile phone for online video games, 40% do not present problems and 7% present severe problems with the use of the mobile phone for video games. Conclusion, the study determined that a significant percentage of students in the 1st and 2nd year of secondary school at the CNI Minors Educational Institution in the district of San Juan present problems related to the continuous use of mobile phones for online video games, highlighting the need to address this problem within the educational and family environment.

Keywords: Addiction, Video games.

1. INTRODUCCIÓN

La Organización Mundial de la Salud (2018 OMS) define adicción como una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación, caracterizada por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran tales como factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Las adicciones están clasificadas en dos grupos, aquellas que dependen de sustancias químicas, conocidas como drogodependencias, y aquellas donde el objeto del consumo se orienta a actitudes, comportamientos, relaciones con personas u objetos, conocidas como adicciones comportamentales o conductuales. Según los tipos de Adicciones la de conducta o comportamental está relacionada al juego, móvil, sexo, trabajo, Internet, sectas, religión, relaciones (codependencia). Las Adicciones de ingestión (química) tales como el alcohol, nicotina, cocaína, marihuana, opio, sedantes e hipnóticos, anfetaminas, éxtasis y heroína. Adicciones de ingestión (comida): anorexia, bulimia, comedor compulsivo.

La Organización Mundial de la Salud (OMS - 2018) reconoció que la adicción a los videojuegos es un desorden de salud mental e incluyó a esta problemática en la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD, por sus siglas en inglés), dentro del apartado de la CIE-11 y DSM-V que aborda los desórdenes relacionados con comportamientos adictivos, el trastorno de juego por internet (conocido como adicción a videojuegos) o también llamado "Gaming Disorder" se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente y recurrente por muchas horas en los videojuegos en línea , normalmente grupales que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses en casos de adultos, en niños y adolescentes el periodo es menos extenso para asignación de su diagnóstico como tal. (American Psychiatric Association).

La palabra videojuego se compone de dos palabras, video nos pone en contacto con una pantalla, y juego nos lleva a una actividad que disfrutamos los seres humanos. Es una actividad lúdica en donde se asigna al juego la

capacidad de propiciar contextos de acción libre, siguiendo normas acordadas y aceptadas, en una temporalidad determinada, donde se ponen a prueba la tensión, la alegría, la frustración y donde se puede vivir algunos momentos alejados de los problemas cotidianos en un mundo de fantasía. (Caillois, 2001).

Asimismo el crecimiento acelerado de la industria de los videojuegos en los Smartphone, así como de los advergaming han contribuido para desarrollar en las personas patrones adictivos de conducta, (Saldaña, 2001, Rosell y cols 2007; Echeburúa, 1999; Griffiths, 2000; Washton y Boundy, 1991), entendiéndose como adicción, aquella conducta caracterizada por la dependencia a algún tipo de sustancia, fenómeno o situación en modos excesivos y perjudiciales tanto para la salud física como para la salud mental de la persona en cuestión. (Griffiths 1997).

Por lo tanto, los videos juegos en línea o Los “Massively Multiplayer Online Role-Playing Games” conocidos también por su acrónimo “MMORPG” son videojuegos que permiten a miles de jugadores interactuar entre ellos en un mundo virtual de forma simultánea. Son, según se mire, un subgénero o evolución de los juegos de rol y de los videojuegos clásicos. El jugador crea un personaje o avatar y aumenta niveles y experiencia en luchas contra otros personajes o realizando diversas aventuras o misiones. Sánchez-Carbonell, X. (2014).

Según Investigaciones se hace mención que los videojuegos se basan en programas interactivos teniendo como fin el entretenimiento de niños y adolescentes del mismo modo se ve involucrado por distintos dispositivos que permiten acceder y explorar las experiencias. Asimismo, los videojuegos ocupan una gran parte del tiempo en los niños y adolescentes. En efecto ocasionándolos deterioro cognitivo y bajo rendimiento escolar. García (2005) y Morales (2009).

En el juego existe diferencias de género por las diversas opciones que encuentran los adolescentes, se observó que los hombres preferían juegos de lucha y batallas violentas, mientras que las mujeres juegos de

rompecabezas y plataformas. (Griffiths y Hunt -1995)

Por consiguiente, se informó que el 42% de los juegos favoritos de los niños y adolescentes eran violentos, mientras que para las niñas sólo lo eran el 9%. Se informó de estos mismos hallazgos, señalando que las mujeres preferían juegos menos agresivos que los hombres y que éstos preferían juegos de violencia. (Parsons 1995).

Las consecuencias negativas han desencadenado cambios comportamentales en los adolescentes viéndose afectado su salud cognitiva, además de problemas en sus relaciones interpersonales (Moncara & Chacón, 2012).

Un estudio sobre el uso del móvil en adolescentes reveló la existencia en adolescentes de entre 14 y 18 años de un patrón donde esta manifestado por síntomas durante la abstinencia como poca tolerancia a la frustración, interferencia con sus actividades cotidianas, dificultad en controlar sus impulsos, problemas con sus grupos pares, familiares y maestros. En efecto del uso excesivo de los videojuegos en línea móvil. Chóliz, Villanueva y Chóliz (2009).

Antecedente de estudios Internacionales

Mora Feijoo, Braña en el 2022 realizó una investigación en España de Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes teniendo como objetivo explorar los hábitos de uso de videojuegos y la sintomatología del trastorno por uso de videojuegos en esta población, así como analizar la relación entre ambos. Los hábitos fueron evaluados como la frecuencia y las horas semanales jugadas y la “Escala de adicción al juego para adolescentes” (GASA) fue aplicada a una muestra de 3748 estudiantes de entre 12 y 17 años. Los resultados mostraron que el 13,5% presentaba síntomas de juego problemático y el 3,3% una posible adicción a los videojuegos.

También fue encontrada una relación entre los hábitos de juego y la presencia de síntomas de adicción. En conclusión, estos resultados se compararon con otras investigaciones y se pone de manifiesto la heterogeneidad

de datos disponibles en este ámbito. Además, se discuten las implicaciones de los resultados para posibles acciones preventivas llevadas a cabo por desarrolladores y familias.

Sánchez-Domínguez, J.P y Telumbre-Terrero, J.Y en el 2021 Encuestaron a 581 estudiantes adolescentes de una unidad educativa de México, ciudad del Carmen con el objetivo de describir el patrón de uso y dependencia a los videojuegos ,utilizando el método de estudio de tipo transversal descriptivo a través de un muestreo de conveniencia , aplicando el cuestionario de patrón y uso de videojuegos y el test de dependencia de videojuegos(TDV) obteniendo como resultado que el 85.5% de adolescente hace uso recurrente del móvil para los videojuegos .se obtuvieron diferencias significativas de su uso por género, identificando que esta actividad se lleva a cabo más en los hombres que en mujeres. En general el 56.5% presenta una dependencia baja. Concluyendo realizar estudios longitudinales en atención al uso excesivo y prolongado de los videojuegos del móvil en asociación a las variables de uso, tolerancia y dificultad de control.

Caride-Gabriel, Iglesias y otros, en el 2022 Desarrolló el artículo la influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente en España, demostrando estudios recientes que existe una relación de género en el uso de videojuegos. Realizó su estudio de tipo cuantitativo, con un diseño no experimental transversal descriptivo y multifactorial. Utilizó un cuestionario ad hoc en una muestra de 708 adolescentes gallegos (51.3% mujeres; $M = 13.92$; $DT = 1.71$). Obteniendo como resultados muestran diferencias significativas entre el género y la edad respecto al uso de los videojuegos. Los varones presentan mayores valores en el tiempo de ocio dedicado a videojuegos, años jugando, horas dedicadas durante la semana y el fin de semana, tipo y título de juego preferido, mientras que las mujeres alcanzan mejores valores en la elección del dispositivo de juego preferido.

A mayor edad en el periodo adolescente, menos tiempo de ocio dedican a los videojuegos y menos horas dedican a jugar durante la semana y el fin de semana. Deduciendo que el uso de videojuegos varía en función de género y edad, por lo que se deben seguir realizando estudios sistemáticos sobre

diferentes variables personales y sociales para sacarle el máximo potencial a estas nuevas herramientas del mundo virtual.

Antecedentes de estudios nacionales

Apaza-Calla, G.L en el 2023 encuestó a estudiantes del 6to grado de nivel primario de una institución pública de Juliaca, Perú con el objetivo de determinar la relación entre adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en tiempos de pandemia la metodología que se aplico es de diseño no experimental, de corte transversal y tipo correlacional, la muestra de estudio fue de 100 alumnos de ambos sexos del sexto grado de nivel primario. El instrumento que se utilizó para recolectar los datos fue la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y el registro de notas del año académico 2021. Obteniendo como resultado positivo dentro de la evaluación que no existe correlación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del sexto grado ($\rho=.005$; $p=.961$), en cuanto las seis dimensiones de la adicción a los videos juegos (Focalización, Modificación del estado de ánimo, Tolerancia, Síntomas de abstinencia, Conflicto, Recaídas) y el rendimiento académico. Finalizando que no existe relación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico en la población estudiada.

Dávila Arenas, J.A en el 2024 en Chiclayo, publicó su estudio de investigación de tipo correlacional con el objetivo de determinar si la adicción a los videojuegos se asocia con la ansiedad en adolescentes, contando con una muestra de 202 estudiantes entre 12 a 17 años, hombres ($n=133$) y mujeres ($n=69$), de 1er a 5to de secundaria de una institución educativa particular de Chiclayo. Los instrumentos utilizados fueron el TDV de Chóliz y Marco y la EAL-20 de Lozano y Vega.

Obteniendo como resultado que el 28.2% de estudiantes tenían un nivel muy alto de adicción a los videojuegos, añadido, los varones tuvieron niveles significativamente mayores en adicción a los videojuegos, consecuencias negativas y dificultades de control ($p<.05$). En la ansiedad, el 24.8% tiene un nivel severo, a su vez, las mujeres tuvieron niveles significativamente mayores en la ansiedad global, ansiedad física, fobia social, ansiedad psíquica y

agorafobia ($p < .01$). Tales la relación que existe entre La adicción a los videojuegos asociados de forma directa y muy débil con ansiedad ($r_s = .233$ [IC=.094, .363], $p < .01$). La abstinencia tiene relación positiva, verdadera y significativa con la ansiedad ($r_s = .245$ [IC=.106, .374], $p < .01$) y fobia social ($r_s = .275$ [IC=.138, .401], $p < .01$). El abuso y tolerancia tiene relación positiva, verdadera y significativa con la ansiedad psíquica ($r_s = .239$ [IC=.100, .369], $p < .01$). Concluyendo que los adolescentes varones son más propensos a estos cambios.

En el 2020, Y. N. Ángeles-Poma realizó un estudio en Huancayo sobre el incremento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. El propósito del estudio fue examinar diversas investigaciones relacionadas con este fenómeno en esta población. Para ello, se revisaron 15 artículos publicados en distintos países durante la última década, enfocándose en los aspectos psicológicos de la adicción y utilizando cuestionarios basados en el DSMV. Materiales y métodos: La metodología consistió en una revisión exhaustiva de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos, abarcando estudios de los últimos diez años. Se tuvieron en cuenta los aspectos psicológicos del problema y se emplearon cuestionarios con categorías diagnósticas establecidas por el DSMV. Resultados, El estudio reveló que la televisión, los videojuegos y otros medios audiovisuales, accesibles a todos, influyen significativamente en los adolescentes. Esta influencia puede deteriorar el desarrollo cognitivo y psicosocial, especialmente en la adolescencia temprana, una etapa en la que los jóvenes pasan más tiempo navegando por internet y jugando videojuegos. La investigación destacó la creciente preocupación por las adicciones psicológicas, que, al igual que las adicciones a sustancias, implican una pérdida de autocontrol. Conclusiones, Los estudios analizados evidencian que las adicciones a los videojuegos pueden causar un deterioro en varios procesos psicológicos, si no se gestionan adecuadamente. La literatura revisada proporciona información sobre los factores predictores, causas, efectos y consecuencias sociales, psicológicas y mentales de esta adicción, subrayando la necesidad de un uso controlado y adecuado de los videojuegos para evitar patologías.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Problema General

El estudio se planteó como problema general conocer el grado de adicción a los videos juegos en línea del móvil en estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

2.2. Problemas Específicos

1. Conocer las características sociodemográficas de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.
2. Establecer el grado de adicción de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.
3. Relacionar el grado de adicción con las características sociodemográficas de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

La adicción a los videojuegos en línea del móvil es una de las principales problemáticas que presentan los padres dentro de la crianza de sus hijos, esta situación los obliga a establecer límites del uso del móvil en una etapa tan crítica como es la pubertad y adolescencia, donde es difícil controlar su necesidad de recurrir de forma compulsiva a los videojuegos, afectando su vida personal y las actividades diarias.

Según la Organización Mundial de la Salud (2018) la adicción a los videojuegos es un desorden de salud mental y se incluyó esta problemática en la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD, por sus siglas en inglés), dentro del apartado de la CIE-11 que aborda los desórdenes relacionados con comportamientos adictivos.

Según estudios realizados en nuestro país se ha encontrado una correlación entre la adicción a los videojuegos con la agresividad en los adolescentes, bajo rendimiento escolar, trastornos de las habilidades sociales y problemas de relación familiar, así como cambios drásticos comportamentales con rasgos de compulsividad, ansiedad y modificaciones repentinas de humor.

3. OBJETIVOS

En la investigación se planteó los siguientes objetivos generales y específicos:

3.1. Objetivo General

Conocer el grado de adicción a los videos juegos en línea del móvil en estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

3.2 Objetivos Específicos

1. Identificar las características sociodemográficas de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.
2. Determinar el grado de adicción de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

4. VARIABLES

Variable Dependiente

- Grado de Adicción al videojuego del móvil en línea en estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

Variable Independiente

- Edad
- Sexo
- Grado de instrucción
- Turno de horario

5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	Definición Conceptual	Categoría	Puntuación	Instrumento
Adicción	La OMS define a la adicción como una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación, caracterizada por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran tales como factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.	Sin problema	17-25	Cuestionario
		Problemas potenciales	26-38	
		Problemas severos	39-68	
Factores Demográficos	Los datos demográficos son información sobre grupos de personas según ciertos atributos como la edad, el sexo, el lugar de residencia, y pueden incluir factores socioeconómicos como la ocupación, la situación familiar o los ingresos.	<ul style="list-style-type: none"> • Edad • Sexo • Grado de instrucción • Turno de horario 		Encuesta

6. HIPÓTESIS

Hipótesis General

Existe relación estadísticamente significativa entre el grado de adicción y determinadas características demográficas de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

Hipótesis Específicas

a) Hipótesis Específica 1

Existe relación estadísticamente significativa entre el grado de adicción y la edad de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

b) Hipótesis Específica 2

Existe relación estadísticamente significativa entre el grado de adicción y el sexo de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

c) Hipótesis Específica 3

Existe relación estadísticamente significativa entre el grado de adicción y el nivel de instrucción de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

d) Hipótesis Específica 4

Existe relación estadísticamente significativa entre el grado de adicción y el turno de horario de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024.

7. METODOLOGÍA

7 Tipo y Diseño de investigación

El presente estudio de investigación fue de tipo cuantitativo de diseño observacional, transversal, prospectivo y correlacional.

- **Cuantitativo:** Utiliza la estadística para determinar el grado de adicción al móvil.
- **Observacional:** En el estudio no se controla a las variables independientes solo se observa.
- **Transversal:** La determinación de la variable dependiente es en un solo momento de tiempo.
- **Prospectivo:** La determinación del grado de adicción es durante el estudio.
- **Correlacional:** Utiliza la estadística inferencial para identificar la relación entre las variables independientes con la dependiente.

7.2. Población y Muestra

La población estuvo constituida por estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de ambos géneros de la Institución Educativa colegio Nacional de Iquitos-CNI del distrito de San Juan Bautista, Iquitos.

La muestra lo conforman 100 estudiantes de 1er y 2do año de secundaria que estudian en el turno mañana y tarde en la Institución Educativa Colegio nacional CNI del distrito de San Juan, Iquitos.

Los criterios de inclusión fueron:

- De nacionalidad peruana.
- Estudiantes que estén matriculados en el año académico 2024
- Estudiantes de 1er y 2do año de secundaria
- Estudiantes ambos sexos
- Estudiantes de turno mañana y tarde
- Asentimiento informado que autoriza su participación.

Los criterios de exclusión fueron:

- Estudiantes que no sean de nacionalidad peruana.
- Estudiantes que no estén matriculados en el año académico 2024.
- Estudiantes que estén cursando otros años educativos que no sea 1er y 2do año
- Estudiantes que no brindan el asentimiento informado por parte de sus padres o responsables.

7.3. Técnicas e Instrumentos

La técnica que se utilizó en el presente estudio fue de fuente primaria a través del llenado del instrumento por parte del estudiante, para obtener información relevante en cuanto al uso problemático de los videojuegos en línea en el móvil y cómo altera su rendimiento escolar y sus emociones en los estudiantes de la Institución Educativa.

El instrumento consta de 17 ítems, desarrollados a partir CERI de Beranuy y cols, y valora el uso problemático de los videojuegos no masivos. Se ha validado para adolescentes que cursan estudios de secundaria obligatoria, Para la validación se ha realizado un análisis factorial confirmatorio(AFC) y un análisis de consistencia interna.

La estructura factorial muestra dos factores a) Dependencia psicológica y uso para la evasión, y b) Consecuencias negativas del uso de videojuegos. Se ofrecen puntos de corte de la escala para adolescentes sin problemas en el uso de videojuegos(SP), problemas potenciales en el curso de videojuegos(PP) y problemas severos en el uso de videojuegos (PS). Los resultados indican que se da una mayor prevalencia entre estudiantes varones y que el uso problemático disminuye con la edad.

El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) estuvo basado al modelo cognitivo conductual de Yung y del DSM IV; los factores fueron derivados del CERI y CERM cuestionarios diseñados por los propios autores de la prueba presente (Andrés Chamarro y Xavier Carbonell) entre otros. El protocolo consta de una hoja donde se presenta las instrucciones y los 17 enunciados, tomando de medición una escala tipo Likert, de opciones para responder como: *“Nunca/ Casi nunca”, “Algunas veces”, “Bastantes veces”* y *“Casi siempre”*. Para ser luego puntuado de acuerdo a cada ítem entre 1 y 4 de la siguiente manera: *Nunca/Casi nunca=1, Algunas veces=2, Bastantes veces=3 y Casi siempre=4*, de la manera sucesiva el total ubicarse en los percentiles, esto dará la valoración del uso problemático de los videojuegos.

La puntuación se obtiene a través de la suma de cada ítem. Los rangos de medición son:

- Sin problemas (SP) con puntaje de 17 a 25.
- Problemas potenciales (PP) con puntaje de 26 a 38
- Problemas severos (PS) con puntaje de 39 a 68.

7.4. Proceso de recolección de datos

Luego de solicitar el permiso por parte de la Dirección y Sub Dirección de la Institución Educativa CNI, se procedió a ingresar a cada aula seleccionada y explicar a los estudiantes sobre su participación en el estudio de investigación titulado “Adicción a los Videojuegos en Línea del Móvil “como consiguiente se les informó del asentimiento informado, previamente aceptado voluntariamente, se procedió a entregar el cuestionario para su llenado teniendo como duración 15 minutos aproximadamente.

7.5. Análisis de datos

Se elaboró una base de datos de la información obtenida y hojas de cálculo del Programa Excel 2016, posteriormente se utilizó el programa SPSS statistics versión 25 para el análisis de la información y se estructuró la información mediante tablas de frecuencia y gráficos de acuerdo a las dimensiones de las variables de estudio.

7.6. Consideración Ética

Este trabajo de investigación se ha realizado con gran responsabilidad y comprensión, al momento de efectuar la recolección de datos de la población que puso su atención en la autenticidad de los resultados obtenidos, el instrumento que se aplicó fue de carácter y participación voluntaria bajo consentimiento informado, los resultados y datos fueron de estricta confidencialidad.

Se respetó los derechos humanos de los sujetos mediante la anonimidad, confidencialidad durante la recolección de los datos. Asimismo, el instrumento fue aplicado en forma individual y se tuvo sumo cuidado de no afectar la salud física y mental de los encuestados.

8. RESULTADOS

8.1. Resultado General

Se identifican las características sociodemográficas (edad, sexo, grado de instrucción y turno) de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, 2024.

						sexo	
						masculino	femenino
						Recuento	Recuento
edad	11 años	turno	mañana	grado de instrucción	primer año	0	0
					segundo año	0	0
	tarde	grado de instrucción	primer año	0	1		
			segundo año	0	0		
12 años	turno	mañana	grado de instrucción	primer año	16	11	
				segundo año	2	0	
	tarde	grado de instrucción	primer año	13	5		
			segundo año	0	2		
13 años	turno	mañana	grado de instrucción	primer año	0	0	
				segundo año	12	7	
	tarde	grado de instrucción	primer año	0	0		
			segundo año	18	5		
14 años	turno	mañana	grado de instrucción	primer año	0	0	
				segundo año	1	0	
	tarde	grado de instrucción	primer año	0	0		
			segundo año	5	2		

8.2. Resultados específicos

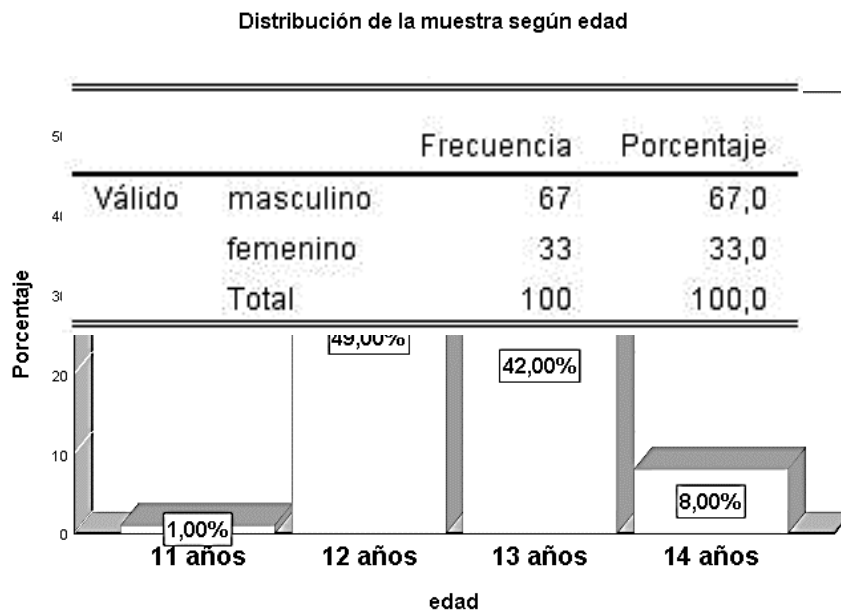
8.2.1. Características sociodemográficas de la muestra

a) Distribución de la muestra según Edad

Distribución de la muestra según edad			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	11 años	1	1,0
	12 años	49	49,0
	13 años	42	42,0
	14 años	8	8,0
	Total	100	100,0

Las edades de muestra se concentran entre los 12 (49%) y 13 años (42%).

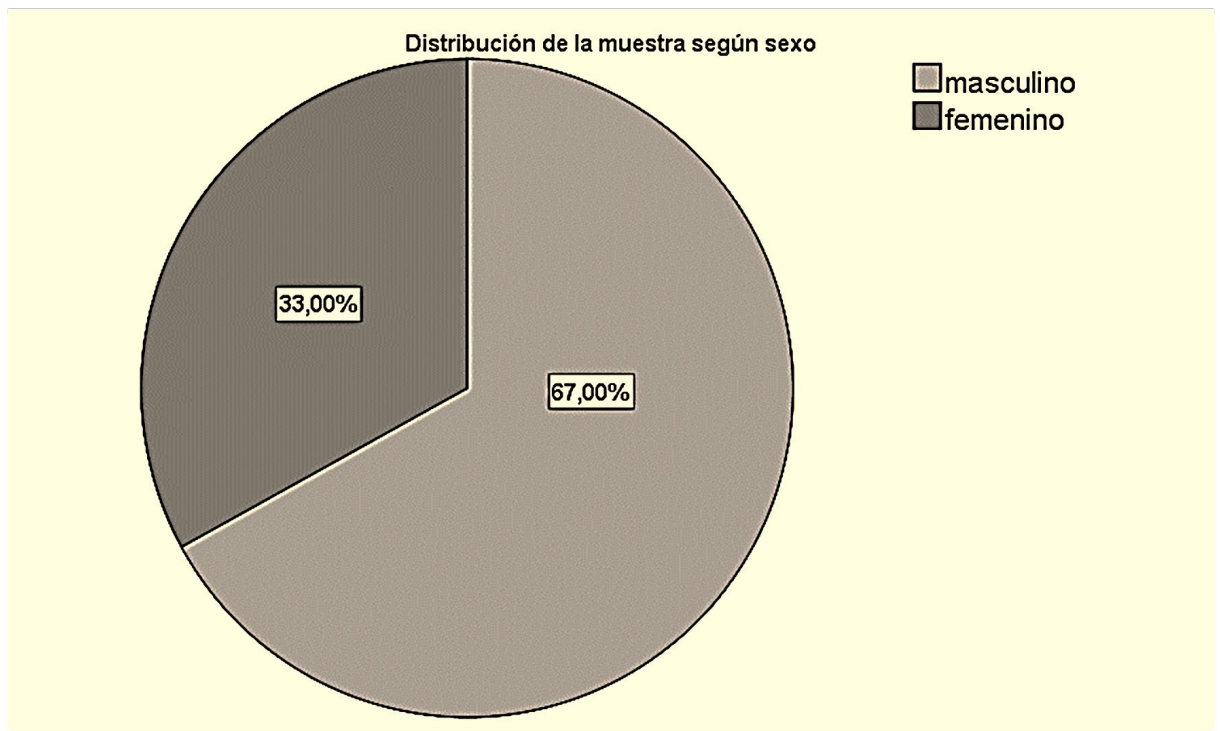
Esta distribución puede apreciarse en el siguiente gráfico:



b) Distribución de la muestra según Sexo

El porcentaje de varones (67%) es superior al de las mujeres (33%).

Esta distribución puede apreciarse en el siguiente gráfico:C14



c) Distribución de la muestra según Grado de instrucción

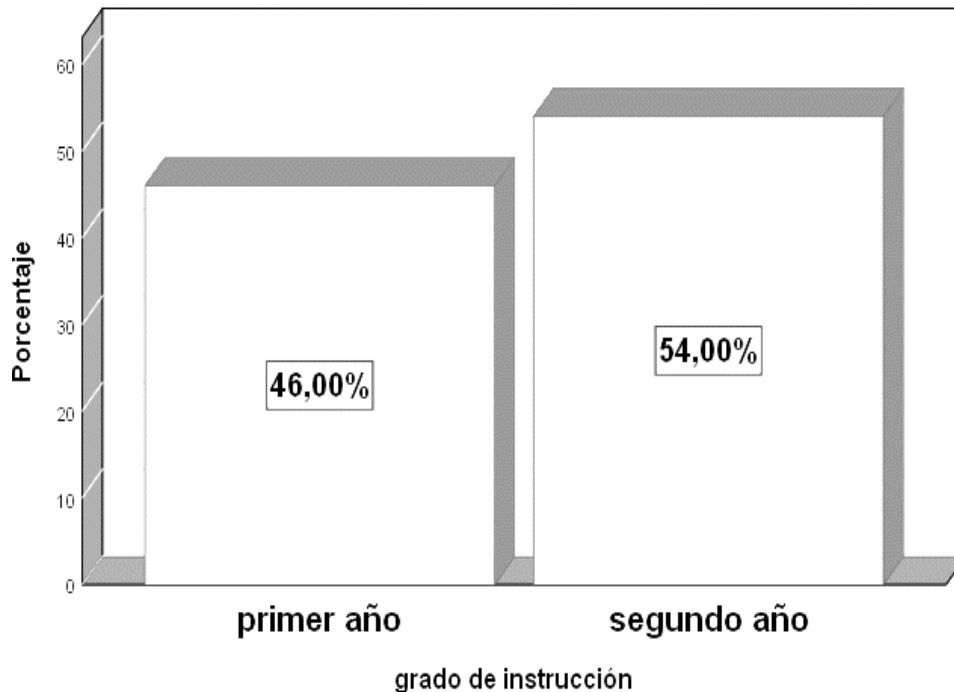
Distribución de la muestra según Grado de Instrucción

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	primer año	46	46,0
	segundo año	54	54,0
	Total	100	100,0

El porcentaje de primer año (46%) es inferior al de segundo año (54%).

Esta distribución puede apreciarse en el siguiente gráfico:

Distribución de la muestra según Grado de Instrucción



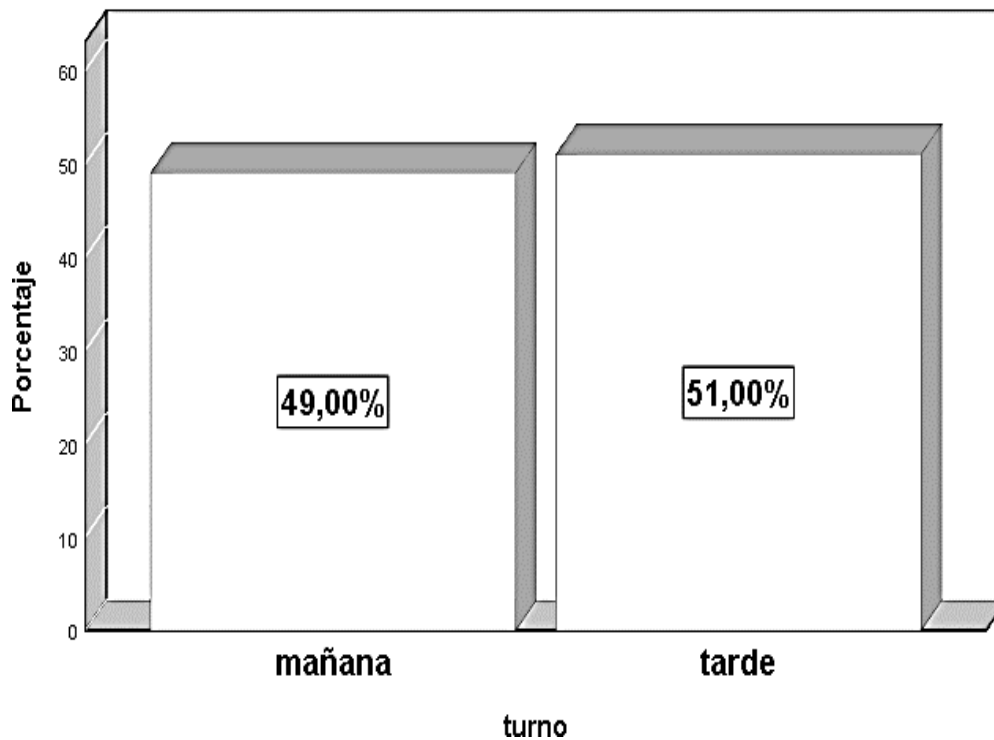
d) Distribución de la muestra según Turno de horario

Distribución de la muestra según turno

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	mañana	49	49,0
	tarde	51	51,0
	Total	100	100,0

El porcentaje del turno de la tarde (51%) es ligeramente superior al turno de la mañana (49%).

Distribución de la muestra según Turno



8.2.2. Correlación entre características demográficas y adicción

Con este punto se cumple el tercer objetivo de la investigación que es relacionar el grado de adicción con las características sociodemográficas de los estudiantes de 1er y 2do año. Se aplicó la correlación Chi Cuadrado de Pearson.

8.2.3. Relación edad y adicción

		Relación Edad y Adicción (CERV)				
		Cuestionario CERV			Total	
		Sin problemas	Problemas potenciales	Problemas severos		
edad	11 años	Recuento	0	1	0	1
		% dentro de Cuestionario CERV	0,0%	2,0%	0,0%	1,0%
	12 años	Recuento	18	23	8	49
		% dentro de Cuestionario CERV	46,2%	46,0%	72,7%	49,0%
	13 años	Recuento	16	24	2	42
		% dentro de Cuestionario CERV	41,0%	48,0%	18,2%	42,0%
	14 años	Recuento	5	2	1	8
		% dentro de Cuestionario CERV	12,8%	4,0%	9,1%	8,0%
Total		Recuento	39	50	11	100
		% dentro de Cuestionario CERV	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Los problemas de adicción (potenciales y severos) se presentan abruptamente a los 12 años y prosiguen durante los 13 años y luego parecen decaer. La prueba chi cuadrado arrojó los siguientes resultados:

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	6,493 ^a	6	,370
Razón de verosimilitud	7,153	6	,307
Asociación lineal por lineal	2,015	1	,156
N de casos válidos	100		

a. 7 casillas (58,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,11.

Se encontró relación entre edad y problemas de adicción, en el sentido de que al incrementarse la edad aumentan los problemas (potenciales y severos) de adicción.

Sin embargo, esta tendencia no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.

8.2.3.1. Relación entre Sexo y Adicción

Relación Sexo y Adicción (CERV)

		Cuestionario CERV			Total	
		Sin problemas	Problemas potenciales	Problemas severos		
sexo	masculino	Recuento	23	35	9	67
		% dentro de Cuestionario CERV	59,0%	70,0%	81,8%	67,0%
	femenino	Recuento	16	15	2	33
		% dentro de Cuestionario CERV	41,0%	30,0%	18,2%	33,0%
Total		Recuento	39	50	11	100
		% dentro de Cuestionario CERV	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Se puede observar que los alumnos varones presentan muchos más problemas (potenciales y severos) de adicción que las mujeres.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,432 ^a	2	,296
Razón de verosimilitud	2,516	2	,284
Asociación lineal por lineal	2,406	1	,121
N de casos válidos	100		

a. 1 casillas (16,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,63.

Se determinó relación entre el sexo y los problemas de adicción por cuanto los alumnos varones tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que las mujeres, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.

8.2.3.2. Relación entre Grado de Instrucción y Adicción

Relación Grado de Instrucción y Adicción (CERV)

		Cuestionario CERV				
			Sin problemas	Problemas potenciales	Problemas severos	Total
grado de instrucción	primer año	Recuento	16	23	7	46
		% dentro de Cuestionario CERV	41,0%	46,0%	63,6%	46,0%
	segundo año	Recuento	23	27	4	54
		% dentro de Cuestionario CERV	59,0%	54,0%	36,4%	54,0%
Total		Recuento	39	50	11	100
		% dentro de Cuestionario CERV	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

De la tabla anterior se puede apreciar que en el segundo año parecen agravarse ligeramente los problemas de adicción (potenciales y severos). Esta relación grado de instrucción y problemas de adicción parece relacionarse con la relación edad y problemas de adicción ya que estas dos variables se refieren a un elemento común: el tiempo transcurrido.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,766 ^a	2	,414
Razón de verosimilitud	1,772	2	,412
N de casos válidos	100		

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5.
El recuento mínimo esperado es 5,06.

Se encontró relación entre el grado de instrucción y los problemas de adicción por cuanto los alumnos de mayor grado de instrucción tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que los alumnos de menor grado de instrucción, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.

8.2.3.3. Relación entre Turno de horario y Adicción

Relación Turno Horario y Adicción (CERV)

		Cuestionario CERV				
		Sin problemas	Problemas potenciales	Problemas severos	Total	
turno	mañana	Recuento	21	25	3	49
		% dentro de Cuestionario CERV	53,8%	50,0%	27,3%	49,0%
	tarde	Recuento	18	25	8	51
		% dentro de Cuestionario CERV	46,2%	50,0%	72,7%	51,0%
Total		Recuento	39	50	11	100
		% dentro de Cuestionario CERV	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

De la tabla anterior se puede apreciar que en el turno de la tarde parecen agravarse ligeramente los problemas de adicción (severos).

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,464 ^a	2	,292
Razón de verosimilitud	2,549	2	,280
Asociación lineal por lineal	1,721	1	,190
N de casos válidos	100		

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5.
El recuento mínimo esperado es 5,39.

Como resultado la relación entre el turno de horario y los problemas de adicción por cuanto los alumnos de la tarde tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que los alumnos del turno de la mañana, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.

9. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Respecto al propósito de la presente investigación tuvo como objetivo conocer el grado de adicción a los videos juegos en línea del móvil en estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, Iquitos 2024. Según características sociodemográficas.

Se encontró una relación entre edad y problemas de adicción, en el sentido de que al incrementarse la edad aumentan los problemas (potenciales y severos) de adicción. Sin embargo, esta tendencia no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado. ($p = 0.370$). Se identificó una relación entre el sexo y los problemas de adicción por cuanto los alumnos varones tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que las mujeres, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado. ($p = 0.296$). Se ubicó una relación entre el grado de instrucción y los problemas de adicción por cuanto los alumnos de mayor grado de instrucción tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que los alumnos de menor grado de instrucción, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado. ($p = 0.414$). Se halló una relación entre el turno de horario y los problemas de adicción por cuanto los alumnos de la tarde tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que los alumnos del turno de la mañana, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado. ($p = 0.292$). Los resultados de la presente investigación concuerdan, total o parcialmente con los siguientes estudios:

Iglesias-Caride, en el 2022, en su artículo sobre influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente en España, encontró que los varones presentan mayores tiempos de ocio dedicado a videojuegos y que a mayor edad en el periodo adolescente, menos tiempo de ocio que los adolescentes dedican a los videojuegos. Deduciendo que el uso de videojuegos varía en función de género y edad, por lo que se deben seguir realizando estudios sistemáticos sobre diferentes variables personales y sociales para sacarle el máximo potencial a estas nuevas herramientas del mundo virtual.

Apaza Calla, en el 2023 encuestó a estudiantes del 6to grado de nivel primario de una institución pública de Juliaca, Perú con el objetivo de determinar la relación entre adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en tiempos de pandemia la metodología que se aplicó es de diseño no experimental, de corte transversal y tipo correlacional, la muestra de estudio fue de 100 alumnos de ambos sexos del sexto grado de nivel primario. Los resultados de la evaluación fue que no existe correlación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del sexto grado.

Dávila Arenas, en el 2024 publicó su estudio de investigación de tipo correlacional con el objetivo de determinar si la adicción a los videojuegos se asocia con la ansiedad en adolescentes, contando con una muestra de 202 estudiantes entre 12 a 17 años. Obtuvo como resultado que el 28.2% de estudiantes tenían un nivel muy alto de adicción a los videojuegos y que los varones tenían niveles significativamente mayores en adicción a los videojuegos, consecuencias negativas y dificultades de control ($p < .05$). En la ansiedad, el 24.8% tiene un nivel severo, a su vez, las mujeres tuvieron niveles significativamente mayores en la ansiedad global, ansiedad física, fobia social, ansiedad psíquica y agorafobia ($p < .01$).

Ángeles, et. al. (Huancayo-2020). Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. tuvo como objetivo: Analizar las investigaciones sobre el aumento de la adicción a los videojuegos en los niños y adolescentes. Materiales y métodos: Para desarrollar el presente artículo y entender el aumento de la adicción a los videojuegos en los niños y adolescentes, se hizo la revisión de la literatura de 15 artículos publicados en diferentes países sobre la adicción a los videojuegos en los últimos 10 años, teniendo en cuenta los aspectos psicológicos de este problema y algunos cuestionarios elaborados con categorías diagnósticas guiadas por el DSM V. Resultados: Actualmente, están presentes la televisión, los videojuegos y otros medios audiovisuales que están al alcance de todos e influyen

notablemente en los adolescentes los cuales posteriormente pueden resultar en el deterioro del desarrollo cognitivo y psicosocial, ya que en la adolescencia temprana se pasa más tiempo navegando en internet y usando videojuegos que en cualquier otra etapa de la vida. Hoy en día se da mayor relevancia a las adicciones, no solo limitándose a sustancias psicoactivas, sino las adicciones de carácter psicológico cuya interacción presenta una pérdida del autocontrol. Conclusiones: Se realizaron diferentes estudios en los cuales se analiza la literatura y definiciones a lo largo del tiempo sobre las adicciones a los videojuegos, factores predictores, causas, efectos, consecuencias psicológicas, sociales y mentales de esta adicción, tales como un deterioro de los diferentes procesos psicológicos por no tener un uso adecuado de los videojuegos que puede generar una patología.

Artezano Rojas, Franklin en su investigación titulada "Adicción a Videojuegos en Adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018" centró su estudio en la incidencia de la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria. El estudio encontró una incidencia significativa de adicción a los videojuegos, con un 45% de los estudiantes mostrando signos de adicción. De estos, el 45,1% presentó una adicción baja, el 26,1% una adicción media y el 28,8% una adicción alta. La adicción fue más prevalente en varones (37,4%) que en mujeres (7,6%) y se observó con mayor frecuencia en estudiantes de 12 a 13 años. Encontró que el 54,2% de los estudiantes adictos experimentaron un alto nivel de problemas derivados del uso excesivo de videojuegos, incluyendo discusiones familiares, falta de sueño y mentiras sobre el tiempo dedicado a jugar. La dificultad en el control de la adicción fue alta en el 30,7% de los estudiantes adictos, quienes priorizaban los videojuegos sobre otras actividades. El estudio revela, "Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos."

10. CONCLUSIONES

- 1) La muestra estuvo conformada por 100 alumnos/as y las edades de muestra se concentraron entre los 12 años (49%) y los 13 años (42%). En lo referente al sexo el porcentaje de varones es de (67%) superior al de las mujeres que es del (33%). En cuanto al grado de instrucción el porcentaje de alumnos de primer año (46%) es inferior al de segundo año (54%). El porcentaje de alumnos del turno de la tarde (51%) es ligeramente superior a los alumnos del turno de la mañana (49%).
- 2) Se identificó una relación entre edad y problemas de adicción a los videojuegos, en el sentido de que al incrementarse la edad aumentan los problemas (potenciales y severos). Sin embargo, esta tendencia no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.
- 3) Se encontró una relación entre el sexo y los problemas de adicción a los videojuegos, por cuanto los alumnos varones tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que las mujeres, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.
- 4) Se ubicó una relación entre el grado de instrucción y los problemas de adicción a los videojuegos, por cuanto los alumnos de mayor grado de instrucción tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que los alumnos de menor grado de instrucción, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.
- 5) Se halló una relación entre el turno de horario y los problemas de adicción por cuanto los alumnos de la tarde tienden a presentar más problemas (potenciales y severos) que los alumnos del turno de la mañana, pero esta relación no logra ser estadísticamente significativa según el Chi Cuadrado.

11. RECOMENDACIONES

La adicción a los videojuegos en adolescentes requiere un enfoque multifacético que involucre tanto a los adolescentes como a sus familias y profesionales de la salud mental. Aquí se recomiendan algunas pautas para abordar positivamente esta problemática:

- Colaboración con la Institución Educativa por parte del área de Tutoría: Trabajar en conjunto con el personal docente para monitorizar el progreso académico y social de los estudiantes. Establecer reuniones periódicas para discutir el desarrollo de los estudiantes y ajustar las estrategias de apoyo según sea necesario
- Entrevistas y evaluación profesional: Realizar una evaluación inicial con un profesional de la salud mental para confirmar la adicción y descartar otros trastornos. Con la finalidad de obtener un diagnóstico preciso.
- Informar sobre los Riesgos: Educar al adolescente y a su familia sobre los riesgos asociados con la adicción a los videojuegos, incluyendo problemas académicos, sociales y de salud, físicas y mental. Proporcionar información sobre cómo la adicción puede afectar, tiempo en familia y otras actividades recreativas.
- Enseñar sobre el uso responsable: Educar sobre el uso responsable y saludable de la tecnología y los videojuegos. Promover a creación de horarios equilibrados que incluyan tiempo para el estudio, actividades físicas y recreativas, y tiempo en familia
- Coordinar con el Centro de Salud Mental Comunitario más cercano al distrito de San Juan Bautista, a fin de recibir pautas por parte de sus profesionales que ayuden a modelar comportamientos saludables: Los padres y cuidadores deben modelar comportamientos saludables respecto al uso de la tecnología, guiados de las recomendaciones de los profesionales de salud mental.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adicciones-26(4),303.

https://www.researchgate.net/publication/299359030_El_Cuestionario_de_Experiencias_Relacionadas_con_los_Videojuegos_CERV_Un_instrumento_para_detectar_el_uso_problemativo_de_videojuegos_en_adolescentes_espanoles.

Ángeles Poma, Yamile Naomy; Pérez Osorio, Stephany Luciana Segura Ambrosio, Sayli Katherine. (2020). Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Huancayo – Perú.

Apaza Calla, Adela. (2023). Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución educativa pública, Juliaca-Perú
[HTTPS://REPOSITORIO.UPEU.EDU.PE/HANDLE/20.500.12840/6790](https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/6790)

Carbonell, X (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. Papeles del psicólogo, 41(3), 211-226. Referencia web chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/journal/778/77865632008/77865632008.pdf

Carbonell, X., Chamarro, A., Manresa, J.; Muñoz, R. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en ~~adultos~~ españoles.

Chóliz, M., Villanueva, V., & Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. Revista española de drogodependencias, 34(1), 74-88.

Dávila Arenas, José Alfredo (2024). Adicción a los videojuegos y ansiedad en estudiantes adolescentes del nivel secundario de una institución educativa ~~en~~ Chiclayo.

Griffiths, M. & Hunt N. (1998). Dependencia de los juegos de computadora por adolescentes. Psychological Reports, 82, 475-480.

Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. Youth & society, 29 (2) 223-237. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf

Henríquez, P., Moncada, G., Chacón, L., Dallos, J., & Ruiz, C. (2012). Nativos digitales: aproximación a los patrones de consumo y hábitos de uso de internet, videojuegos y celulares. Revista Educación y Pedagogía, (62), 145-156.

- Iglesias-Caride, Gabriel; Domínguez-Alonso, José; González-Rodríguez, Rubén(2022). Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente. *Psychology, Society & Education*, 14(2).
- Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Psicología conductual= behavioral psychology: Revista internacional de psicología clínica y de la salud*, 30(3), 627-639.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Psicología conductual= behavioral psychology: Revista internacional de psicología clínica y de la salud*, 30(3), 627-639.
- Organización Mundial de la Salud (2018). La Organización Mundial de la Salud (OMS) publica hoy su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades(CIE11). Recuperado en: [http://www.who.int/es/newsroom/detail/18-06-2018-who-releases-newinternational-classification-of-ases-\(icd11\)](http://www.who.int/es/newsroom/detail/18-06-2018-who-releases-newinternational-classification-of-ases-(icd11)).
- Parsons, T. (1959). "The school class as a social system: some of its functions in american society, *Harvard Educational Review* , núm. XXIX fall, pp. 297-299. [Links]
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre-Terrero, J. Y., & Castillo-Arcos, L. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentesescolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions /Salud y Drogas*, Vol. 21(1), 1-14. doi: 10.211
- World Health Organization. (2022) | Trastornos Mentales. Datos y cifras. <https://www.who.int/es/newsroom/factsheets/detail/mentaldisorders>.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Anexo 02 Carta de presentación a la institución

Anexo 03 Carta de autorización

Anexo 04 Asentimiento informado

Anexo 05 Ficha sociodemográfica Anexo 06 Instrumento de estudio

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Variable y dimensiones	Técnicas e Instrumentos	Metodología
<p>¿Cuál es el grado de adicción a los videos juegos en línea del móvil en estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Conocer el grado de adicción a los videos juegos en línea del móvil en estudiantes de 1er y 2do año de secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Identificar las características sociodemográficas de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, 2024. Determinar el grado de adicción de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, 2024 Relacionar el grado de adicción con las características sociodemográficas de los estudiantes de 1er y 2do año secundaria de una institución educativa del distrito de San Juan, 2024. 	<p>Univariable de estudio: Adicción</p>	<p>Técnica</p> <p>Psicométrica</p> <p>Instrumentos</p> <p>Cuestionario</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>El presente estudio de investigación es de tipo cuantitativo porque utiliza la estadística para determinar el grado de adicción al móvil, de diseño observacional porque en el estudio no se controla a las variables independientes solo se observa, transversal porque la determinación de la variable dependiente es en un solo momento de tiempo , prospectivo porque la determinación del grado de adicciones es durante el estudio y correlacional porque utiliza la estadística inferencial para identificar la relación entre las variables independientes con la dependiente.</p>

CARTA DE PRESENTACIÓN A LA INSTITUCIÓN

CARGO



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA
SALUD

San Juan Bautista, 02 de mayo de 2024.

OFICIO N° 974-2024-UCP-FCS

SEÑOR:
LIC. WAGNER ANTONIO GRATELTY SILVA
I.E.S.M. COLEGIO NACIONAL DE IQUITOS
Presente.-

ASUNTO: SOLICITO FACILIDADES PARA EL INGRESO A SUS
INSTALACIONES, PARA LA RECOLECCIÓN DE
INFORMACIÓN.

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo y al mismo tiempo solicitarle autorización para ingresar a las instalaciones del colegio, el cual se encuentra a su cargo, a la Srta. **LINDA VELA PIÑA**, en calidad de bachiller en PSICOLOGIA de la UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL PERÚ, quien se encuentra realizando su trabajo de Suficiencia Profesional, titulado "ADICCIÓN A LOS VIDEO JUEGOS EN LÍNEA DEL MÓVIL EN ESTUDIANTES DE 10 A 14 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE IQUITOS, 2024". Actualmente se encuentra en la etapa de aplicación de los instrumentos de recojo de información para el trabajo de campo, motivo por el cual solicito dicho permiso, con el fin de conseguir los datos requeridos.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



LIC. Rafael Flores Saavedra Mgr.
Subdirector de Investigación, Innovación
y Capacitación

Universidad Científica del Perú
Facultad de Ciencias de la Salud
Mgr. Herminia Rosa De los Ríos Sosa
DECANO (u)

Aceptado
07/05/24

CARTA DE AUTORIZACIÓN



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

San Juan Bautista, 09 de mayo de 2024.

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Señora:

Linda Vela Piña.

Por medio de la presente me dirijo a usted, para hacer de su conocimiento que habiendo recibido su carta de fecha 07 de mayo del presente año cuyo estudio es determinar, **“EL GRADO DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA DEL MÓVIL EN ESTUDIANTES DE 10 A 14 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE IQUITOS, 2024”**. Solicitando la ejecución de recolección de datos requeridos, para el estudio de investigación del Trabajo de Suficiencia Profesional de la carrera de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud – UCP, la misma que esta **aceptado el ingreso** a fin de lograr el propósito deseado, en condición que al término del estudio se brinde los resultados para realizar charlas y talleres de concientización.

Atentamente,



Lic. Rafael Flores Saavedra Mgr.
Subdirector de Investigación, Innovación
y Capacitación



ASENTIMIENTO INFORMADO

“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LINEA DEL MÓVIL EN ESTUDIANTES DE 1er y 2do AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE SAN JUAN, IQUITOS 2024”

Introducción: Buenos días soy Linda Vela Piña, Bachiller de la carrera de Psicología de la Universidad Científica del Perú; que invitando a los estudiantes entre 11 a 14 años de ambos sexos, de la Institución Educativa CNI del distrito de San Juan Bautista, a participar voluntariamente en el presente estudio de investigación.

- a. **Objetivo:** El presente estudio tiene el objetivo de conocer el nivel de problema de adicción a los videojuegos del móvil.
- b. **Diseño de Investigación:** El presente trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo, de diseño observacional, transversal, prospectivo, y correlacional; encuestando a los estudiantes de la Institución Educativa designados para el estudio.
- c. **Participantes:** Los participantes son estudiantes de ambos sexos entre los 11 a 14 años de edad, que aceptan participar voluntariamente en el estudio.
- d. **Procedimiento:** Aceptado a su participación voluntariamente, se procederá a encuestarlo a través del **Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)**. Es un instrumento con preguntas categóricas previamente codificada sobre sus características, conocimiento y actitudes problemáticas sobre su adicción a los videojuegos en línea del móvil. Tiempo de evaluación aproximadamente 15 minutos y será respondida en su momento.
- e. **Confidencialidad:** Las entrevistas y el llenado del instrumento son anónimas, se mantiene la confidencialidad de los datos, los resultados usted puede conocerlos, mas no sus padres.

He han leído el consentimiento, y me han absuelto las preguntas que les he formulado, considero que la participación de mi menor hijo será en beneficio de todos los niños y adolescentes de la ciudad, con la implementación de una estrategia educacional; por lo cual acepto la participación de mi menor hijo, y que toda la información que yo he otorgado será usada solo para esta investigación y el instrumento será eliminado posteriormente.

Lugar:

Fecha:

Hora:

Anexo. 05
Ficha sociodemográfica

INSTRUMENTO DICCION A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA DEL MÓVIL EN
ESTUDIANTES DE 1er y 2do AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DEL DISTRITO DE SAN JUAN, IQUITOS 2024.

Marca con una X

1er año secundaria () 2do año secundaria ()

Turno mañana () Turno tarde ()

1. Características sociodemográficas

1. Edad:

- a) 11 años
- b) 12 años
- c) 13 años
- d) 14 años

2. Sexo

- a) Masculino
- b) Femenino

3. Con quienes vives

- a) Mamá y papá
- b) Solo mamá
- c) Solo papá
- d) Otros familiares

Anexo. 06
INSTRUMENTO DE ESTUDIO

FICHA TÉCNICA

Nombre del test: Cuestionario de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Autores: Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J.; Muñoz, R.

Autoras de: adaptación: Calderón, K. & Huanca, G.

Objetivo: Uso problemático de videojuegos no masivos

Descripción: Este cuestionario dispone de 17 ítems puntuada mediante una escala tipo Likert con cuatro opciones:

a = ***Casi nunca***

b= ***Algunas veces,***

c = ***Bastantes veces,***

d = ***Casi siempre,***

con puntuaciones del 1 al 4 respectivamente.

Consigna: A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

Aplicación: Se administra de manera individual y grupal, en adolescentes que cursan estudios de secundaria, sus ámbitos de aplicación son el educativo, clínico y social, la escala actual cuenta con 17 ítems.

Materiales: Ficha del cuestionario, Lápiz y Tajador Cuestionario Experiencias Relacionadas Con Videojuegos (CERV)

CUESTIONARIO EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON VIDEOJUEGOS (CERV)

Pregunta	Casi Nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi Siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?				
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?				
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?				
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?				
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?				
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?				
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?				
8. ¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?				
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?				
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?				
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?				
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?				
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?				
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?				
15. ¿Quitabas importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?				
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?				
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?				