

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE HUMANIDADES**



**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO EN  
ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSÉ DE SAN MARTÍN, TACNA 2022**

**Tesis presentada por:**

Bach. Valle Bustamante, Oscar Antonio

Para obtener el Título Profesional de:

Licenciado en Psicología

**TACNA – PERÚ**

**2022**

### **Agradecimientos**

A mis padres, Oscar e Ivonne, quienes me brindaron su apoyo y guía incondicional en cada uno de los pasos de mi formación personal y académica.

A mis amigos más cercanos en la carrera profesional de psicología, Camila, Katty, Olenka, Claudia, Karenm, Rocío, Yasnina, Breydy, Albert, Eddy, Cristian y Jimmy, quienes me acompañaron durante esta etapa de formación con tantas divertidas y gratas anécdotas.

A mis mejores amigos, Rafael, Gesus y Josseph, quienes, a pesar de los años, continúan brindándome su compañía, consejos y aliento.

### **Dedicatoria**

A mis padres, personas muy importantes en mi vida, quienes me formaron con valores y virtudes necesarios para alcanzar mis metas.

A mi hermano Gustavo, cuya dedicación para alcanzar lo que se propone, me motiva a perseverar en distintos aspectos de la vida.

**Título**

Dependencia a Videojuegos y Estrés Académico en Estudiantes del Nivel Secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**Autor**

Oscar Antonio Valle Bustamante.

**Asesor**

Dra. Lorena Maribel Zegarra Rodriguez.

**Línea de Investigación**

Medición de las Condiciones de Vida Psicológica, Social y Cultural de la Comunidad Regional.

**Sub Línea de Investigación**

Bienestar Psicológico y Sistemas Relacionales.

## Índice de Contenidos

Índice de Contenido	v
Índice de Tablas	x
Índice de Figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	1
Capítulo I: El Problema	3
1.1. Determinación del problema	3
1.2. Formulación del problema	8
1.2.1. Interrogante General	8
1.2.2. Interrogantes Específicas	8
1.3. Justificación de la Investigación	9
1.4. Objetivos de la Investigación	10
1.4.1. Objetivo General	10
1.4.2. Objetivos Específicos	10
1.5. Antecedentes del Estudio	11
1.5.1. Antecedentes Internacionales	11
1.5.2. Antecedentes Nacionales	12
1.5.3. Antecedentes Regionales	14
1.6. Definiciones Básicas	16
1.6.1. Abstinencia	16
1.6.2. Ansiedad	16
1.6.3. Dependencia a Videojuegos	16
1.6.4. Estrategias de Afrontamiento	17



Universidad Privada de Tacna  
Sin Fines de Lucro

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN-  
FAEDCOH

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Tacna, martes 22 noviembre 2022

**INFORME Nro. 00129-2022-UPT-UI-FAEDCOH**

Señor (a):

**Dr. Marcelino Raúl Valdivia Dueñas**

**Decano de la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades**

Presente.-

**ASUNTO** : Informe de Originalidad Turnitin solicitada por el Bach. Oscar Antonio Valle Bustamante

Tengo el agrado de dirigirme a usted con la finalidad de hacer llegar el Informe de Originalidad del Turnitin favorable de la Tesis presentada por el Bach. Oscar Antonio Valle Bustamante, para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología.

Es todo cuanto tengo que informar para los fines que estime conveniente

Atentamente,

**Mag. Juan Quinteros Escobar**

*Coordinador de Unidad de Investigación FAEDCOH*

c.c. Archivo  
Reg. \_\_\_\_\_



# Rev. 1 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FAEDCOH

## INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.upt.edu.pe">repositorio.upt.edu.pe</a> Fuente de Internet	8%
2	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	6%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Autonoma del Peru Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="http://repositorio.upagu.edu.pe">repositorio.upagu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%

10	<a href="http://repository.ucc.edu.co">repository.ucc.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://repositori.uji.es">repositori.uji.es</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://repositorio.ujcm.edu.pe">repositorio.ujcm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.unfv.edu.pe">repositorio.unfv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.autonomadeica.edu.pe">repositorio.autonomadeica.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://geplat.com">geplat.com</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://botica.xyz">botica.xyz</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %



## Índice de Contenidos

Índice de Contenido	v
Índice de Tablas	x
Índice de Figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	1
Capítulo I: El Problema	3
1.1. Determinación del problema	3
1.2. Formulación del problema	8
1.2.1. Interrogante General	8
1.2.2. Interrogantes Específicas	8
1.3. Justificación de la Investigación	9
1.4. Objetivos de la Investigación	10
1.4.1. Objetivo General	10
1.4.2. Objetivos Específicos	10
1.5. Antecedentes del Estudio	11
1.5.1. Antecedentes Internacionales	11
1.5.2. Antecedentes Nacionales	12
1.5.3. Antecedentes Regionales	14
1.6. Definiciones Básicas	16
1.6.1. Abstinencia	16
1.6.2. Ansiedad	16
1.6.3. Dependencia a Videojuegos	16
1.6.4. Estrategias de Afrontamiento	17

1.6.5.	Estrés Académico	17
1.6.6.	Frustración	17
1.6.7.	Irritabilidad	18
1.6.8.	Negligencia	18
Capítulo II: Fundamento Teórico Científico de la Variable Dependencia a Videojuegos		19
2.1.	Dependencia a Videojuegos	19
2.2.	Clasificación de los Videojuegos	21
2.2.1.	El Modo	22
2.2.2.	La Plataforma	22
2.2.3.	El Medio	22
2.2.4.	El Género	22
2.3.	Teorías Explicativas de la Adicción	23
2.3.1.	Teoría del Apego	23
2.3.2.	Teoría del Refuerzo	24
2.3.2.1.	El Refuerzo Positivo	24
2.3.2.2.	El Refuerzo Negativo	24
2.3.3.	Teoría de la Acción Planificada	24
2.3.4.	Teoría de la Alostasis y Estrés	25
2.3.4.	Modelo de Siegel	26
2.4.	Factores de Riesgo	26
2.5.	Causas de la Dependencia a los Videojuegos	28
2.6.	Consecuencias de la Dependencia a los Videojuegos	31
2.7.	Dimensiones de Adicción a Videojuegos	33
2.7.1.	Dimensión de Abstinencia	33
2.7.2.	Dimensión Abuso y Tolerancia	34

2.7.3.	Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos	34
2.7.4.	Dimensión Dificultad de Control	34
Capítulo III: Fundamento Teórico Científico de la Variable Estrés Académico		36
3.1.	Estrés Académico	35
3.2.	Teorías Explicativas del Estrés	39
3.2.1.	Estrés Como Respuesta	39
3.2.2.	Estrés Como Estímulo	39
3.2.3.	Estrés Como Interacción-Ambiente	40
3.3.	Fases del Estrés	41
3.3.1.	Fase de Alarma	41
3.3.2.	Fase de Resistencia	41
3.3.3.	Fase de Agotamiento	42
3.4.	Causas del Estrés Académico	42
3.5.	Consecuencias del Estrés Académico	44
3.6.	Estrategias de Afrontamiento	45
3.6.1.	Administración del Tiempo	46
3.6.2.	Establecer Objetivos y Prioridades	46
3.6.3.	Actitud Positiva	46
3.6.4.	Otras Estrategias	46
3.7.	Dimensiones de Estrés Académico	47
3.7.1.	Dimensión Estresores	48
3.7.2.	Dimensión Síntomas	48
3.7.3.	Dimensión Estrategias de afrontamiento	48
Capítulo IV: Metodología		50
4.1.	Enunciado de las Hipótesis	50
4.1.1.	Hipótesis General	50

4.1.2.	Hipótesis Específicas	50
4.2.	Operacionalización de Variable y Escalas de Medición	51
4.2.1.	Variable 1	51
4.2.1.1.	Identificación	51
4.2.1.2.	Definición Operacional	51
4.2.2.	Variable 2	52
4.2.2.1.	Identificación	52
4.2.2.2.	Definición Operacional	52
4.3.	Tipo y Diseño de la Investigación	53
4.4.	Ámbito de la Investigación	53
4.5.	Unidad de Estudio, Población y Muestra	55
4.5.1.	Unidad de Estudio	55
4.5.2.	Población	55
4.5.3.	Muestra	56
4.6.	Procedimientos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	56
4.6.1.	Procedimientos	56
4.6.2.	Técnicas	57
4.6.3.	Instrumentos	57
	Capítulo V: Los Resultados	59
5.1.	El Trabajo de Campo	59
5.2.	Diseño de Presentación de Resultados	60
5.2.1.	Resultados Descriptivas de Variable Dependencia a Videojuegos	61
5.2.2.	Resultados Descriptivos de la Variable Estrés Académico	66
5.2.3.	Resultados de las Variables Dependencia a Videojuegos y Estrés Académico	70
5.3.	Contrastación de Hipótesis	71

5.3.1.	Prueba de Distribución de Normalidad	71
5.3.2.	Hipótesis General	72
5.3.3.	Hipótesis Específica 1	73
5.3.4.	Hipótesis Específica 2	74
5.3.5.	Hipótesis Específica 3	75
5.4.	Discusión	76
	Capítulo VI: Conclusiones y Sugerencias	80
6.1.	Conclusiones	80
6.1.1.	Primera	80
6.1.2.	Segunda	80
6.1.3.	Tercera	80
6.1.4.	Cuarta	80
6.2.	Sugerencias	81
6.2.1.	Primera	81
6.2.2.	Segunda	81
6.2.3.	Tercera	81
6.2.4.	Cuarta	82
	Referencias	83
	Anexo 1 Matriz de operacionalización	105
	Anexo 2 Modelo de Consentimiento Informado	108
	Anexo 3	109
	Juicio de Expertos A	109
	Juicio de Expertos B	113
	Juicio de Expertos C	117
	Anexo 4 Evidencia Fotográfica	121

## Índice de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de la Variable Dependencia a Videojuegos	51
Tabla 2. Operacionalización de la Variable Estrés Académico	52
Tabla 3. Distribución de Estudiantes por Grado y Sexo	56
Tabla 4. Niveles de Dependencia a Videojuegos	61
Tabla 5. Dimensión Abstinencia	62
Tabla 6. Dimensión Abuso y Tolerancia	63
Tabla 7. Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos	64
Tabla 8. Dificultad de Control	65
Tabla 9. Niveles de Estrés Académico	66
Tabla 10. Dimensión Estresores	67
Tabla 11. Dimensión Síntomas	68
Tabla 12. Dimensión Estrategias de Afrontamiento	69
Tabla 13. Niveles de Dependencia a Videojuegos y Estrés Académico	70
Tabla 14. Prueba de Distribución Normal de Kolmogórov-Smirnov	71
Tabla 15. Prueba de Correlación de Rho-Spearman Para La Hipótesis General	72
Tabla 16. Prueba de Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para la Hipótesis Específica 1.	74
Tabla 17. Prueba de Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para la Hipótesis Específica 2.	75

.

.

.

## Índice de Figuras

Figura 1. Niveles de Dependencia a los Videojuegos	61
Figura 2. Dimensión Abstinencia	62
Figura 3. Dimensión Abuso y Tolerancia	63
Figura 4. Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos	64
Figura 5. Dimensión Dificultad de Control	65
Figura 6. Niveles de Estrés Académico	66
Figura 7. Dimensión Estresores	67
Figura 8. Dimensión Síntomas	68
Figura 9. Dimensión Estrategias de Afrontamiento	69

## Resumen

La presente investigación se realizó con el objetivo de establecer la relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022. Para ello, se administró el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), cuyo propósito es medir la dependencia provocada por el abuso del videojuego, y el Inventario Sistemático Cognoscivista (SISCO) de Estrés Académico, cuyo propósito es medir las características del estrés que suelen acompañar a los estudiantes. La investigación es de tipo básica, el diseño es no experimental y el tipo de muestreo es no probabilístico. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 325 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”. Los resultados del estudio revelaron que no existe relación entre la dependencia a videojuegos y estrés académico, no obstante, a pesar de que se haya registrado un nivel bajo de dependencia a videojuegos, los estudiantes presentaron un nivel moderado de estrés académico.

*Palabras clave:* abstinencia, dependencia a videojuegos, estresores, estrés académico, síntomas.



### **Abstract**

The current research was carried out aimed to set down the association between videogames dependence and academic stress in high school scholars of Don José de San Martín Emblematic Educational Institution, Tacna, 2022. For this, two psychological instruments were applied, Video Game Dependence Test (VDT), whose purpose is to measure the dependency caused by video game abuse, and the Systemic Cognitive Inventory (SYSCO) of Academic Stress, whose purpose is to measure the stress features that usually accompany students. The research belongs to basic type, the design comes by non-experimental and the sampling type is not probabilistic. The sample comprises 325 high school scholars of the “Don José de San Martín” Emblematic Educational Institution. The study results revealed that there is no relationship between videogames dependence and academic stress, nether less, despite the fact that a low level of dependence on video games was showed up, the scholars presented a moderate level of academic stress.

*Key words:* abstinence, video game dependence, stressors, academic stress, symptoms.

## **Introducción**

La industria de los videojuegos cada vez más ha llamado la atención de clientes de todas las edades, sobre todo a los niños y adolescentes, con los entretenidos programas que desarrolla constantemente, en el transcurrir del tiempo, estos han ido evolucionando para ser más llamativos e interactivos, sin embargo, lo que una vez fue un pasatiempo inofensivo, se puede llegar a convertir en una necesidad compulsiva y desadaptativa para aquellos que se encuentran inmersos en este problema, dificultando así la regulación de la propia conducta.

Tal y como se menciona, el público objetivo al que van dirigidos estos programas, se encuentra conformado en su mayoría por menores de edad, los cuales a su vez se encuentran desarrollando como estudiantes en instituciones educativas; la dependencia a videojuegos puede generar consecuencias negativas en el área académica, afectando directamente el rendimiento del estudiante, lo que implica la experimentación de estrés académico en niveles elevados, ya que se prioriza el juego y se dejan de lado las demás responsabilidades.

Durante los dos primeros años de la pandemia, se establecieron medidas restrictivas que tuvieron diversas consecuencias en la población, según los estudios que surgieron en tal coyuntura, se incrementó el número de casos de adicción a videojuegos en los estudiantes, debido al fácil acceso a ellos y las limitadas fuentes alternas de entretenimiento en el confinamiento por el COVID-19, ente otros factores. Otras investigaciones revelaron que ocurrió un incremento de los niveles de estrés académico, dichos hallazgos se apoyan en el proceso de adaptación en el que se encontraban los estudiantes y las poco efectivas estrategias de afrontamiento.

En base a lo mencionado, se efectuó la presente investigación con el propósito de comprobar la relación entre dos de los fenómenos con mayor relevancia con respecto al impacto negativo que ejercen sobre el desempeño académico de los estudiantes, la dependencia a los videojuegos y el estrés académico en el nivel

secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”. El presente informe se encuentra conformado por seis capítulos.

En el Capítulo I, se expone el problema, razón por la cual se llevó a cabo la presente investigación, se encuentra estructurada en: determinación del problema, formulación del problema, justificación de la investigación, objetivos de la investigación, antecedentes del estudio y definiciones básicas.

Por su parte, el Capítulo II contiene el fundamento teórico científico de la variable dependencia a videojuegos, partiendo de la definición de términos hacia la revisión de estudios relacionados.

En cambio, en el Capítulo III, se encuentra el fundamento teórico científico de la variable estrés académico, con una organización similar a la primera variable.

El Capítulo IV, contiene la metodología empleada dividida de la siguiente forma: enunciado de la hipótesis, enunciado de las hipótesis, operacionalización de variables y escalas de medición, tipo y diseño de la investigación, ámbito de la investigación, unidad de estudio, población y muestra, y procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Asimismo, en el Capítulo V se presentan los resultados según este orden: trabajo de campo, diseño de presentación de resultados, contrastación de hipótesis y discusión.

Finalmente, el capítulo VI abarca las conclusiones y sugerencias, también incluye las referencias y anexos.

## **Capítulo I**

### **El Problema**

#### **1.1. Determinación del Problema**

Actualmente, la humanidad se encuentra en una realidad demandante, con el paso del tiempo se han ido diseñando formas para poder responder a ellas en diversas áreas y así tener estilos de vida más llevaderos, muchas de estas estrategias cumplieron su objetivo gracias a la educación que recibieron las personas responsables de dichas contribuciones para el progreso de su comunidad, nación o incluso, el mundo.

La educación conlleva una serie de procesos que en conjunto preparan a las personas denominadas “estudiantes” para obtener conocimientos y desarrollar determinadas habilidades, dichos elementos serán de utilidad para un mejor desenvolvimiento en ciertas áreas en las que se enfocarán más adelante, ya sea el área laboral o continuar una formación académica más compleja. Asimismo, el estudiante no está libre de obstáculos todo este trayecto, pues habrá varios factores que dificultarán dicha formación, uno de los más conocidos es el estrés.

Gallardo (2021) define al estrés como un mecanismo que se activa cuando una persona se ve rodeada de numerosas situaciones que sobrepasan sus recursos y en circunstancias donde el sujeto se ve a si mismo abrumado para cumplir las demandas de su entorno. Consiste en un proceso adaptativo, siendo vital para la supervivencia del individuo. En esta afirmación se propone la asociación entre la persona y su entorno, lo que puede interpretarse abiertamente como un proceso clave en la evolución.

Por otro lado, Herrera et al. (2017) afirma que, el estrés es una enfermedad que cada año va en aumento y tanto en hombres como en mujeres, se percibe de

diversas formas, siendo las mujeres quienes presentan dificultades con este fenómeno con mayor frecuencia. En Latinoamérica, un factor psicosocial relevante viene a ser el estrés laboral, suele recibir la denominación de “epidemia de la vida laboral moderna”.

Hay numerosos estudios sobre este fenómeno, en su mayoría describiendo las consecuencias negativas que trae consigo en las personas, esto puede deberse a que reflejan una amenaza a las condiciones de vida y también es muy frecuente observar casos moderados o graves de estrés a nuestro alrededor. Por lo que, es conveniente realizar trabajos en torno a prevención y psicoeducación sobre este tema.

Cabe mencionar que este problema se encuentra en diversos contextos sociales, esto conlleva a que las razones de su presencia varíen. Toribio y Bravo (2016) refieren que, México es uno de los países con niveles de estrés académico más altos, en razón de que posee los principales factores externos que lo propician, tales como la situación laboral y social inestable, contaminación y la constante competencia entre los compañeros de trabajo y de clases, y la pobreza.

Estos factores son parte de la realidad de América Latina, pues los países que la conforman presentan varios problemas, muchos de ellos en torno a las condiciones de vida de sus habitantes, dependiendo de la ocupación que tengan serán afectados de forma diferente, en el caso de los estudiantes, su rendimiento académico, lo que puede conllevar a experimentar este tipo de estrés a lo largo de su formación. Según esta lógica Perú no escapa a los elementos externos responsables de la experimentación de este fenómeno en los estudiantes, independientemente del nivel de educación en el que se encuentren.

En un estudio realizado en Perú (Lima) se reveló que el 83% de los estudiantes presentaron estrés académico durante el semestre, con mayor presencia de niveles alto y medio alto, llegando a la conclusión que el estrés académico es una problemática notable en la población estudiada (Cassaretto et al., 2021).

Asimismo, en la investigación realizada por Estrada et al. (2021) en Madre de Dios, se encontró que los estudiantes en la muestra experimentaron altos niveles de

estrés académico y se concluyó que dicha variable se asocia de forma significativa al grupo etario, sexo, y año de estudios. Arribando a la conclusión que es necesario la aplicación de programas psicoeducativos para la disminución de los niveles de este fenómeno en estudiantes para una mejora de su calidad de vida. Dicho estudio tomó en cuenta el contexto generado por la pandemia y atribuyó sus resultados a ella.

En cuanto a la realidad regional, Vargas (2018) realizó un estudio de este fenómeno en la Institución Educativa “Santísima Niña María”, cuya población es de 1140 estudiantes aproximadamente, sin embargo su muestra se centró sólo aquellas que cursaban el quinto año de secundaria, la razón de esta investigación se debe a que en la práctica pedagógica se observó que estas estudiantes presentaban un promedio de notas regular, añadido a esto, diversos síntomas del estrés académico que pueden estar en relación con el anterior dato. Los resultados indicaron que un 35.23% presentaron un alto nivel de estrés académico, 28.41% presentaron un nivel medio alto, 20.45% un nivel medio bajo y el 12.50% un nivel bajo. Estos resultados revelan un número notable de estudiantes que presentan un nivel de estrés académico de medio alto y alto con un 63.64%, tales datos sugieren que el rendimiento académico de este grupo de estudiantes podría verse afectado en consecuencia al alto nivel registrado de este fenómeno.

No es de extrañar que los estudiantes recurran a estrategias para afrontar el estrés académico, sin embargo, muchas de estas no necesariamente sean las más saludables para ellos. Una de las más frecuentes consiste en el uso de los videojuegos, en numerosos casos esta se vuelve desmedida y atenta contra las áreas de vida del estudiante, este uso desmedido progresivamente se torna en dependencia.

Partiendo del hecho que las personas pueden desarrollar síntomas de adicción a los videojuegos en un breve período de tiempo, para un número considerable de ellas, el curso es más engañoso, pues después de años de videojuegos sociales, puede seguir un inicio súbito, precipitado por una mayor exposición a los videojuegos o por una situación estresante (Flores, 2020).

La ludopatía es usada como una estrategia de afrontamiento incorrecto, para

enfrentar problemas personales, y hay evidencia que se complica en la presencia de dificultades en el área familiar, rendimiento académico deficiente, entre otros, como resultado vienen conflictos en el área profesional, social, sentimental y laboral, sin mencionar el deterioro de la relación familiar (Echeburúa, et al., 2013, como se citó en Hernández & Bujardón, 2020).

Los videojuegos han ido evolucionando a lo largo de los años, llamando la atención del público con mayor eficacia, cada generación destacaba en algún aspecto y se puede apreciar que la siguiente tenía que superar a la anterior para cumplir su objetivo; el uso de los videojuegos no es malo si hablamos de un pasatiempo o una forma de mantenerse ocupado, mientras no sea desmedida.

Dicha evolución también incluye las plataformas de acceso para jugar, Carbonell (2020) considera que los celulares pueden incrementar el riesgo adictivo de algunas conductas, ya que estas se pueden llevar a cabo sin dificultad alguna. Pero a su vez, afirma que el problema no son estos dispositivos ni el acceso a internet, sino en las aplicaciones que puede ofrecer al público en general, dichas aplicaciones en parte vienen a ser los juegos.

El uso excesivo y prolongado de los videojuegos trae consigo muchas consecuencias en las áreas de vida de los estudiantes, como el área familiar, académica y social, afectando su desempeño de forma significativa. Asimismo, hay diferencias en cuanto al género, edad y grado escolar, que se deben tomar en cuenta para tener una mejor perspectiva antes de abordar este fenómeno.

En un estudio realizado por Vara (2017) en Perú, con el propósito de establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes, se revela que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa entre ambas variables, resaltando a los varones de la muestra como los que se encuentran más involucrados en esta actividad, lo contrario en las mujeres, pues se presentó un mayor nivel de responsabilidad que limitaba su uso por parte de ellas.

Por su parte Ccorimanya et al. (2019) llevó a cabo una investigación con la finalidad de determinar una relación entre disfunción familiar y dependencia a los

videojuegos, en la cual se revela que, si existe una relación significativa entre estas dos variables, concluyendo así que a mayor sea el nivel de disfunción familiar, la tendencia a desarrollar dependencia a los videojuegos será mayor también. Hay elementos de la dinámica familiar a considerar para determinar un patrón predictivo de conductas adictivas.

En Tacna, Flores (2020) realizó un estudio buscando determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de la Institución Educativa “Jorge Chávez”, la muestra estaba constituida por 885 estudiantes del nivel secundario, los resultados evidencian la existencia de una correlación directa de magnitud baja y significativa, entre ambas variables, concluyendo que, a mayor dependencia de los videojuegos, mayor es la probabilidad de incrementar los niveles de agresividad.

Determinados factores, como la adicción suelen tener un mayor grado de afección en los adolescentes. Lo cual se presenta en la etapa de transición a la madurez, con respecto al desarrollo de la personalidad, razón por la cual son vulnerables al estrés, baja autoestima, impulsividad externa, altos niveles de ansiedad entre otros (Damas & Escobedo, 2017, como se citó en Huayta, 2020).

Ambos fenómenos también se encuentran presentes en los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, debido a factores asociados a una adaptación deficiente frente la modalidad de educación virtual, pues elementos como la incertidumbre, escasos recursos, relación familiar conflictiva, fallecimiento de seres queridos, falta de organización, entre otros, fueron algunos de los responsables de niveles elevados de estrés académico captados en esa población.

Por consiguiente, una de las estrategias recurridas para hacerle frente a este tipo de estrés fue hacer uso de videojuegos, sin embargo, se observa que esta actividad progresivamente se tornó en dependencia, ya que se llevó a cabo cada vez más frecuente y prolongada, dificultando el control sobre ella y desplazando las prioridades correspondientes al rol de estudiante a segundo plano por satisfacer el deseo de juego. Entonces, la poca disposición de tiempo para cumplir los trabajos



académicos producto de esta dependencia, conllevó a una sobrecarga de tareas, dificultad para comprender los temas tratados y la preocupación de los apoderados frente a esta situación, propiciando así la aparición del estrés académico en los estudiantes.

Tomando en cuenta la información mencionada, es que se pretende evaluar la relación entre dependencia a los videojuegos y estrés académico en estudiantes de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”. Dicho estudio beneficiará a los miembros del plantel y también a futuras investigaciones o programas preventivos que se puedan realizar.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Interrogante General**

¿Existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?

### **1.2.2. Interrogantes Específicas**

¿Cuál es el nivel de dependencia a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?

¿Cuál es el nivel de estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?

¿Cuál es el grado de relación entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?

### **1.3. Justificación de la Investigación**

La presente investigación pretendió generar mayor información sobre uno de los problemas más actuales dentro del contexto estudiantil, la dependencia a los videojuegos, y como esta viene a relacionarse con el estrés académico, específicamente en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa emblemática “Don José de San Martín”.

Se decidió seleccionar este tema de estudio debido a las numerosas incidencias de casos detectados con respecto al uso desmedido de videojuegos y los altos niveles de estrés en los estudiantes de la institución educativa entre el 2020 y el 2021. Cabe mencionar que, durante esos años el colegio desarrollaba sus labores por medio de la educación virtual, una modalidad que trajo muchas desventajas para docentes y estudiantes.

El impacto potencial teórico de esta investigación permitió una mejor comprensión de las variables mencionadas, debido a que se efectuará una revisión bibliográfica minuciosa y a su vez, los resultados podrán actualizar los conocimientos que ya se tenían de la dependencia a los videojuegos y el estrés académico, sin mencionar que también se determinaran los niveles existentes de ambas en la muestra de estudio. Lo que conlleva a la contribución a nivel regional de información sobre la temática en cuestión, ya que no se cuenta con estudios sobre esta relación, y las investigaciones que incluyen a una de estas dos variables por separado son muy escasas.

En cuanto al impacto potencial práctico, la información generada permitirá generar mayor consciencia sobre las consecuencias de estos problemas en la población de estudiantes de la institución educativa, a raíz de ello, se posibilita el diseño de programas de psicoeducación a modo de prevención, asimismo, se podrá tener certeza sobre que estrategias de afrontamiento se pueden brindar. Es probable que otras instituciones educativas posean un contexto similar a la problemática planteada, por lo que estos programas podrían extenderse a otras poblaciones de

estudiantes y tener mayor acogida por la relevancia a la que se encuentra sujeta. Por otro lado, nuevas líneas de investigación podrían surgir de esta investigación, buscando generar o actualizar los conocimientos acerca de estas dos variables.

La población beneficiada viene a ser directamente los estudiantes de la institución educativa emblemática “Don José de San Martín”, ya que realizar este estudio puede significar un llamado a la acción por parte de las autoridades competentes del plantel, y así propiciar el uso de estrategias para reducir los niveles de estas variables presentes en la población del nivel secundario, de igual manera, a modo de prevención en el nivel primario, y como consecuencia, mejorar aspectos en el desenvolvimiento académico de los estudiantes.

#### **1.4. Objetivos de la Investigación**

##### **1.4.1. *Objetivo General***

Establecer la relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

##### **1.4.2. *Objetivos Específicos***

Determinar el nivel de dependencia a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

Determinar el nivel de estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

Establecer el grado de relación entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

## 1.5. Antecedentes del Estudio

### 1.5.1. *Antecedentes Internacionales*

Se tiene la investigación efectuada por Sánchez y Silveira (2019) denominada: *Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra adolescentes*, para ser publicada como artículo científico (México), tuvo como objetivo identificar la prevalencia y la dependencia de los estudiantes a la variable de estudio planteada; para ello se administró un instrumento psicométrico a una muestra conformada por 185 estudiantes de educación secundaria. El Test de Dependencia a los Videojuegos para medir la dependencia provocada por el abuso del videojuego. Los análisis revelaron que existe prevalencia significativa por parte de los estudiantes hacia la dependencia de los videojuegos. A modo de conclusiones generales, los cuatro factores que mide el instrumento son correlativos a la dependencia.

Además, en la investigación realizada por Clemente (2021) denominada: *Estrés Académico y Ansiedad en Estudiantes de Licenciatura en Enfermería*, llevada a cabo en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México), para obtener su tesis de maestría en enfermería, tuvo como objetivo estudiar la relación del estrés académico y ansiedad; para ello se administró un conjunto de instrumentos psicométricos a una muestra conformada por 275 estudiantes cuyas edades fluctúan entre 18 y 20 años de edad. El Inventario SISCO SV-21 para la medición del estrés académico y el Inventario de Ansiedad de Beck para la medición de la ansiedad. Los análisis correlacionales mostraron una relación positiva y significativa de magnitud moderada entre el estrés académico y la ansiedad. Sin embargo, es una conclusión importante que existe diferencia en los niveles registrados de ambas variables según el grado de complejidad del semestre, esto se debe al proceso adaptativo en el que se encuentran los estudiantes.

Asimismo, en la investigación llevada a cabo por Sánchez et al. (2021) denominada: *Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes*

*escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche* (México), para ser publicada como artículo científico, tuvo como objetivo describir el patrón de uso y los problemas asociados al consumo de juegos de video; para ello se administró un conjunto de instrumentos psicométricos a una muestra conformada por 581 adolescentes escolarizados cuyas edades fluctúan entre 11 y 16 años. El cuestionario de patrón y uso de videojuegos para la medición del uso de los videojuegos y el Test de Dependencia a los Videojuegos para medir la dependencia provocada por el abuso del videojuego. Los análisis revelaron que no existe una presencia significativa en adolescentes, sin embargo, se registró un alto valor en las subescalas de abuso, tolerancia y dificultad en el control. A modo de una conclusión general, los videojuegos forman parte del quehacer cotidiano y social del adolescente, llegando a emplearse en nueve de diez jóvenes. Es importante mencionar que los hombres destacaron más que las mujeres en su uso, y el tiempo que se invierte es más prolongado a menor sea la edad, lo que conllevaría una vulnerabilidad al desarrollo de comportamientos patológicos.

### **1.5.2. Antecedentes Nacionales**

En la investigación efectuada por Venancio (2018) denominada: *Estrés académico en estudiantes de una universidad nacional de Lima Metropolitana*, realizada en la Universidad Nacional Federico Villareal, para obtener su tesis de licenciatura en psicología con mención en psicología clínica, tuvo como objetivo determinar el nivel de estrés académico; para ello se administró un instrumento psicométrico a una muestra conformada por 432 sujetos universitarios. El inventario de Estrés Académico SISCO (*Sistémico cognitivo*) para la medición del estrés académico. La hipótesis principal de la investigación era que va a existir diferencias significativas entre los niveles de estrés con respecto al sexo y año académico, así también como entre los niveles de las dimensiones del estrés. Los análisis obtenidos revelaron que el instrumento posee un alto nivel de confiabilidad. A modo de

conclusiones generales, se encontró que el nivel de estrés académico en los estudiantes fue promedio, del mismo modo, estudiantes de sexo femenino fueron quienes presentaron mayor nivel de estrés, y el sexto año académico fue el que presentó mayor incidencia de casos de niveles altos de estrés académico.

Asimismo, en la investigación llevada a cabo por Lizárraga y Meza (2020) denominada: *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo*, efectuada en la Universidad Peruana Los Andes, para la obtención del título profesional en psicología, tuvo como objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos; para tal tarea se administró un conjunto de instrumentos psicométricos a una muestra conformada por 91 estudiantes cuyas edades fluctúan entre 14 y 15 años de edad. La Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) para la medición de funcionamiento familiar y el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) para medir la dependencia provocada por el abuso del videojuego. La hipótesis principal de la investigación era que va a existir relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia a los videojuegos. Los análisis correlacionales indican que no existe relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos. Como conclusión general se de paso a la aceptación de la hipótesis nula debido a que no se encontraron valores que permitan determinar la relación significativa entre ambas variables, sin embargo, es debido a esta relación inversa, que se ha llegado a afirmar que mientras exista un buen funcionamiento en el hogar, las probabilidades de que el adolescente presente problemas asociados al uso de los videojuegos, son menores.

En la investigación efectuada por Ayala (2021) denominada: *Impulsividad y Dependencia a los Videojuegos de un colegio de Lima Metropolitana*, realizada por la Universidad San Ignacio de Loyola, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Psicología, tuvo como objetivo determinar la relación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos; para ello se administró un conjunto de instrumentos psicométricos a una muestra conformada por 104 estudiantes de primer y segundo

grado de secundaria. La Escala de Conducta Impulsiva UPPS-P para la medición de rasgos de impulsividad y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) para medir la dependencia provocada por el abuso del videojuego. La hipótesis principal de la investigación era que va a existir una relación significativa entre esas dos variables y sus dimensiones. Los análisis correlacionales demostraron que, según el coeficiente de correlación de Spearman, la impulsividad y la adicción a los videojuegos se correlacionan significativamente, por su parte, las dimensiones de ambas variables se relacionaron de manera positiva y negativa. Sin embargo, a modo de conclusiones generales, se evidenció que estudiantes del sexo femenino presentaron diferencias a su favor, a comparación de aquellos estudiantes de sexo masculino.

### **1.5.3. Antecedentes Regionales**

En la investigación ejecutada por Ayca (2016) denominada: *Relación entre estrés académico percibido y estrategias de afrontamiento en los estudiantes de la Universidad Privada de Tacna, 2014*, realizada en la misma institución, para la obtención de su licenciatura en psicología, tuvo como objetivo estudiar la relación entre estrés académico percibido y estrategias de afrontamiento; para ello se administró un conjunto de instrumentos psicométricos a una muestra conformada por 372 estudiantes universitarios. El Inventario SISCO del Estrés Académico para la medición del estrés académico y el Cuestionario de Modos de Afrontamiento del Estrés COPE (Forma Disposicional) para evaluar estrategias de afrontamiento. La hipótesis principal de la investigación era que va a existir relación entre ambas variables. Los análisis revelaron correlaciones significativas entre estrés académico percibido y estrategias de afrontamiento. Las conclusiones generales revelan un nivel alto de estrés académico percibido, y las principales fuentes de estrés fueron las evaluaciones y la sobrecarga de tareas, así también como el tiempo limitado para hacer el trabajo. Sin embargo, es una conclusión importante que los estudiantes de la muestra emplean estrategias de afrontamiento centradas en el

problema con mayor frecuencia.

Por otro lado, se tiene la investigación llevada a cabo por Huayta (2019) denominada: *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna - 2019*, realizada en la Universidad Privada de Tacna, para obtener su tesis de licenciatura en Psicología, se planteó como objetivo estudiar la relación entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos; para ello se administró un conjunto de instrumentos psicométricos a una muestra conformada por 161 estudiantes de nivel secundario. La Lista de chequeo conductual y habilidades Sociales de Goldstein (LCHS) para la medición de habilidades sociales y Test de Dependencia de Videojuegos para medir la dependencia provocada por el abuso del videojuego. La hipótesis principal de la investigación era que va a existir relación directa y significativa entre ambas variables. Los análisis correlacionales indicaron que existe relación entre todas las dimensiones de la variable habilidades sociales (LCHS) y la variable adicción a videojuegos. A modo de conclusiones generales, es gracias a la comprobación de las hipótesis específicas que es como se llega a validar la hipótesis general. Sin embargo, es una conclusión importante que, a mayor nivel de habilidades sociales avanzadas, menores serán los niveles de adicción a los videojuegos.

En la investigación realizada por Palza (2021) denominada: *Estrés laboral y estrés académico en el proceso enseñanza aprendizaje en estado de emergencia en la Escuela Profesional de Obstetricia de la Facultad de Ciencias de la Salud de Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann – Tacna, 2020*, llevada a cabo en la Universidad Privada de Tacna, para obtener su tesis de maestría en docencia universitaria y gestión educativa, tuvo como objetivo estudiar el nivel de relación del estrés laboral y el estrés académico; para ello se administró un conjunto de instrumentos psicométricos a una muestra conformada por 45 estudiantes y 9 docentes. La Nota técnica de prevención (NTP) 574: Estrés en el colectivo docente: metodología para su evaluación para la medición del estrés laboral y el Test *stress* académico SISCO SV para medir el estrés académico. La hipótesis principal de la



investigación era que va a existir relación directamente positiva entre los niveles de ambas variables. Los análisis de los datos revelaron que no hay presencia de un nivel de relación alta entre el estrés laboral y el estrés académico. A modo de conclusiones generales, el proceso enseñanza aprendizaje ha sido alterado en el estado de emergencia debido a las nuevas formas de enseñar, de igual manera ha impactado de forma negativa al rendimiento académico.

## **1.6. Definiciones Básicas**

### **1.6.1. *Abstinencia***

Según Marco & Chóliz (2017), la abstinencia consiste en la sensación de malestar que se da a lugar cuando un individuo no puede jugar con videojuegos o hacer uso de ellos para sentir alivio con respecto a algún problema psicológico. Posteriormente se presentan algunas alteraciones del humor, tales como la ira, tristeza o irritabilidad.

### **1.6.2. *Ansiedad***

La ansiedad consiste en una reacción del organismo ante situaciones amenazantes, cuyo propósito se basa en la preservación del individuo mediante la activación del estado de alerta para responder adecuadamente ante estos estímulos. La ansiedad resultará benéfica para aquel que la experimente siempre y cuando no sea excesiva y pueda regularse (Salinas, 2017).

### **1.6.3. *Dependencia a Videojuegos***

La dependencia a videojuegos se define como el patrón de conducta caracterizado por la pérdida de control con respecto al uso de los videojuegos. El

consumo de estos viene a ser excesivo y desadaptativo, lo que altera el modo de vivir de la persona que lo presenta (Marco y Chóliz, 2017).

#### **1.6.4. Estrategias de Afrontamiento**

Las estrategias de afrontamiento son recursos que la persona desarrolla para emplear frente a determinadas demandas, ya sean internas o externas, que reciben la categoría de estresantes o desbordantes. Dichos recursos se encuentran en un constante cambio para resolver problemas de manera eficiente (Lazarus & Folkman, 1984).

#### **1.6.5. Estrés Académico**

Barraza sostiene que el estrés académico es un proceso adaptativo que sucede cuando un individuo se encuentra bajo la presión de un conjunto de demandas propias del rol de estudiante, aquellas deben ser percibidas como estresantes para generar un desequilibrio que se ve reflejado en síntomas y así recurrir a una serie de estrategias para regresar a un estado anterior a la presencia de este fenómeno (Toribio & Franco, 2016).

#### **1.6.6. Frustración**

Acorde a Rodríguez (2016), la frustración es aquel sentimiento que se produce a raíz de no poder satisfacer una necesidad o deseo, en consecuencia, la reacción emocional conlleva a experimentar ira, angustia o nerviosismo. Bajo esta perspectiva, la base de la frustración se encuentra estructurada en: un estímulo real, como una situación o evento y la reacción emocional que se desencadena a partir de tal vivencia.

### **1.6.7. Irritabilidad**

La irritabilidad se define como el estado emocional de un individuo en el cual se encuentra vulnerable a demostrar una reacción de enojo, es decir, no es necesario que el estímulo sea intenso o significativo para generar ese tipo de respuesta. Aquellos que no posean la habilidad de regular sus emociones, serán más propensos a presentar esta dificultad (Model Systems Knowledge Translation Center [MSKTC], 2021).

### **1.6.8. Negligencia**

Herdoiza (2020), sostiene que la negligencia se presenta cuando una persona llega a actuar de manera imprudente o descuidada con respecto a sus responsabilidades, lo cual se debe a una falta de atención o ausencia del sentido del deber. Asimismo, trae consigo consecuencias negativas que alterarán determinadas áreas de su vida.

## Capítulo II

### Fundamento Teórico Científico de la Variable Dependencia a Videojuegos

#### 2.1. Dependencia a Videojuegos

De acuerdo con Gil y Momblela (2007, como se citó en Huayta, 2020) los videojuegos se definen como programas informáticos diseñados para el entretenimiento, para su acceso cuentan con distintos medios como las consolas para videojuegos, computadoras, laptops, o, entre los más habituales, los celulares.

Si seguimos de cerca a la línea de evolución de estos programas, se comprenderá mejor como es que han ido actualizándose constantemente, tal y como se menciona en la premisa, las videoconsolas tenían este único objetivo, albergar y reproducir la fuente (videojuego). Sin embargo, otros dispositivos fueron adaptando sus sistemas para poder hacer lo mismo y se abarque a un público más numeroso.

En un estudio realizado por Zhao (2017) se reveló que, según el análisis del contenido de los videojuegos, estos son fundamentalmente un medio para intercambiar pensamientos, manifestar emociones y también poder reflejar conflictos en la sociedad actual, tomando en cuenta las nuevas tecnologías. También son puntos fijos de prejuicios por parte de la sociedad por tratar temas sensibles como violencia, sexo, ente otros.

Así como los autores de libros o revistas pueden plasmar sus ideas, pensamientos, experiencias, etc. en los escritos que redactan, los desarrolladores de videojuegos también pueden hacerlo en los programas que diseñan y venden al público, en consecuencia, el contenido de estos será muy variado al igual que las dinámicas integradas que poseen. Se debe tomar en cuenta la edad de las personas al momento de realizar un lanzamiento, pues algunos requieren cierta madurez para poder desenvolverse adecuadamente en el videojuego.

Por otro lado, Pereira y Alonzo (2016) plantean una perspectiva educativa de estos programas donde sostienen que, en términos piagetianos, la actividad lúdica es vital para poder estabilizar los procesos cuya importancia radica en el desarrollo de estructuras cognitivas. A su vez, haciendo énfasis en Vigotsky, con respecto a que el juego brinda una experiencia privilegiada de aprendizaje, ya que ofrece la oportunidad de mejorar o crear una zona recreativa cuando uno se relaciona con los demás.

Labrador et al. (2018) manifiestan que a comparación de los años anteriores, actualmente la industria tecnológica presenta una alta demanda, razón por la cual también se desarrollaron una línea de videojuegos con la capacidad de actualizarse constantemente, es decir, estas versiones poseen mayores posibilidades de captar la atención del público por ser entretenidos, estimulantes y atractivos, sin mencionar que algunos destacan por la jugabilidad individual o grupal, lo que hace que sea más dinámico dependiendo de las preferencias del jugador.

El entretenimiento que se consigue haciendo uso de los videojuegos es evidente, sin embargo, esta actividad puede llegar a convertirse en un problema si no se regula el tiempo que se le dedica, es decir, este pasatiempo progresivamente pasa a ser una dependencia o adicción.

Según Chóliz (2006) la dependencia conlleva a la búsqueda del estado de bienestar, ya sea mental o físico, donde se recurre a la práctica de ciertas conductas de manera frecuente y desproporcionada con el objetivo de experimentar placer o evitar sentir malestar por la privación de estas. Con ello la persona se encuentra a merced de un comportamiento disfuncional que dificultará una adecuada regulación de su persona en determinadas situaciones.

La OMS (2017, como se citó en Hernández & Bujardón, 2020) define a las adicciones en general como una enfermedad física y emocional, así también como una dependencia a una determinada sustancia o actividad, por el efecto de placer o satisfacción que llega a producir en la persona. La descripción que ofrece está centrada en la conducta, como la búsqueda de estos elementos, como su

mantenimiento y las recaídas que ocurren al tratar de dejarlo; la libertad de la persona se pierde.

El verdadero problema no es el objeto de adicción o dependencia, sino, es la relación que se establece con él y las conductas que surgen para conseguir satisfacer esa necesidad o volver a vivir la experiencia que produce, dejando a las personas vulnerables a experimentar desajustes emocionales (Chirinos, 2019).

Julcarima (2021) afirma que la dependencia a los videojuegos consiste en un conjunto de pasos que involucran la falta de control en el tiempo que se invierte haciendo empleo de los videojuegos, lo que trae consigo el deterioro en el estilo de vida de las personas que presentan este problema. Los niños y adolescentes son más propensos a presentar esta dependencia por el fácil acceso y atractivas dinámicas.

“La adicción a los juegos de video, también se ha referido como el uso excesivo/patológico de videojuegos, o uso compulsivo/excesivo de juegos de ordenador o jugos de video” (Griffiths & Beranuy, 2009, como se citó en Alave & Pampa, 2018, p. 32).

Asimismo, Chóliz y Clara (2011), proponen hacer uso de algunos criterios establecidos en la DSM-IV para la dependencia a sustancias con el objetivo de poder identificar la presencia de dependencia de videojuegos en las personas, tales como la tolerancia que se desarrolla para jugar durante más tiempo, la abstinencia que sucede al estar cierto tiempo sin esta actividad, el deseo de persistir en el juego sin importar las consecuencias negativas que trae, dejar de lado a otras actividades por darle prioridad a jugar con los videojuegos, entre otros.

De acuerdo con diversos estudios, la dependencia a videojuegos en adolescentes puede encontrarse ligada a diversos elementos habituales en el contexto en el que se vive durante esa etapa del desarrollo, tales como la excesiva protección familiar, presión social, *bullying* en clase y la falta de expectativas (Pont, 2020).

Es claro que esta dependencia es similar al consumo de sustancias, los efectos en las personas que caen en ella son parecidos en muchos aspectos; debemos tomar en cuenta la edad en este problema, tanto niños como adolescentes están en

formación, en torno al desarrollo de habilidades como el de su identidad, por lo que es posible que experimenten este tipo de dificultades si no se hay quienes puedan ayudarlos a regularse.

## **2.2. Clasificación de los Videojuegos**

Mejías (2021), realizó una revisión teórica de un número considerable de clasificaciones, teniendo en cuenta como la industria y a la prensa especializada plantean divisiones para estos programas, por lo que establece cuatro criterios:

### **2.2.1. *La Plataforma***

Se refiere al medio físico cuya finalidad es la ejecución del juego: computadora, laptop, consolas de videojuegos o celulares.

### **2.2.2. *El Modo***

Se distribuye en dos aspectos: la perspectiva de visión (primera, tercera o mixta) y el uso individual o colectivo.

### **2.2.3. *El Medio***

“Se concibe desde el punto de vista literario y cinematográfico, acorde a las convenciones tradicionales estilísticas y narrativas, temáticas e iconográficas” (Wolf, 2005 como se citó en Mejías, 2021, p. 26).

### **2.2.4. *El Género***

Según Clearwater (2011, como se citó en Mejías 2021), se define como el tipo

de actividades que el jugador lleva a cabo en el transcurso del juego. El criterio se basa en la naturaleza de relación que se forma entre jugador y el propio programa.

La industria del videojuego ha tomado estos criterios y muchos otros para poder mantener a flote este negocio y que prospere a lo largo de los años, sin embargo, no es una regla general, pues hay compañías que plantean aún más divisiones de estos criterios en sus catálogos para captar mayor atención del público a la hora de adquirir un videojuego. Esto puede resultar útil a la hora de buscar algo en específico y también se puede realizar un registro de las tendencias actuales de temporada en temporada.

Algunos de estos criterios adicionales consisten en la edad del público a la que está destinado y elementos del contenido del videojuego (lenguaje soez, sangre, violencia, desnudez, entre otros); acorde a las categorías con mayor demanda, los desarrolladores tendrán mejor noción de qué es lo que se busca en estos programas, facilitando la tarea de entrevistar o encuestar a las personas que adquieren los mencionados productos de manera física y/o virtual.

## **2.3. Teorías Explicativas de la Adicción**

### **2.3.1. Teoría del Apego**

Guerrero (2022) expone que, a comparación de otros mamíferos, los humanos nacemos con un nivel de inmadurez más alto, pues tardamos más tiempo en desarrollar autonomía, razón por la cual seremos dependientes en un inicio. Tal dependencia se presenta significativamente durante la infancia y niñez con respecto a las figuras de apego, debido a que, sin ellas, las probabilidades de sobrevivir se reducirían considerablemente. Este apego se puede considerar un vínculo entre el neonato o niño y sus padres o cuidador, si la persona a cargo ha cumplido satisfactoriamente con las necesidades del menor, entonces, en un ‘esquema de casillas’, no habrá espacios en blanco, sin embargo, si no ocurre así, y dejó algún



espacio sin rellenar, muy probablemente dicha casilla podrá ser ocupada por alguna adicción en el futuro con la intención de encontrar equilibrio de forma externa.

Así se recalca la importancia del rol que ejercen los padres con sus hijos, entre algunas de sus funciones más relevantes se encuentra la identificación y satisfacción de necesidades para que puedan propiciar el desarrollo de ciertas habilidades que en conjunto llegan a convertir al menor en un ser autónomo.

### ***2.3.2. Teoría del Refuerzo***

Carbonell (2019) expone que las personas pueden desarrollar adicciones bajo distintas perspectivas, sin embargo, se pretende explicar el fenómeno mediante:

**2.3.2.1. El refuerzo Positivo.** Se plantea que el consumo de estimulantes se debe a la capacidad de estos para generar placer, dicho efecto tarde o temprano desaparece y con ello surgen las consecuencias más notorias de la adicción.

**2.3.2.2. Refuerzo Negativo.** El consumo de estimulantes se realiza para hacerle frente a los efectos característicos de la abstinencia, es decir, aquellas sensaciones desagradables como los temblores en el cuerpo, ansiedad, depresión, alteración del ritmo respiratorio y/o circulatorio, entre otros.

Ambas explicaciones poseen cierto nivel de ambigüedad, debido a que presentan ciertos vacíos con respecto a las razones que tienen las personas cuando persisten en el consumo de estimulantes pese a que las consecuencias de ello pueden deteriorar áreas de sus vidas, y con respecto a las recaídas que ocurren a pesar de que hayan pasado años desde el último consumo.

### ***2.3.3. Teoría de la Acción Planificada***

Fishbein y Azjen sostienen que hay conductas que poseen mayores

probabilidades de ser ejecutadas cuando se posee una percepción de control sobre ellas, lo que involucra una serie de habilidades para poder regularla a voluntad. La intención de realizar una determinada acción se verá mediada por este criterio, sin embargo, también se deben considerar la naturaleza de la persona y la influencia social a la que puede estar sujeta, en conjunto, ambos puntos permiten tener percepción de uno mismo a pesar de estar expuesto a la presión social para llevar a cabo alguna conducta (Pintado, 2017).

La percepción de control que ejerce una persona sobre una conducta puede brindarle la capacidad de discernir lo que implica la ejecución de ella, mediante una evaluación de sus propios recursos (destrezas y experiencia), se determinará si es factible poder realizarla.

#### ***2.3.4. Teoría de la Alostasis y Estrés***

La adicción viene a ser el producto de un cambio en la regulación de la conducta, lo que involucra a aquellos reforzadores positivos que se emplean para experimentar placer y los reforzadores negativos para disminuir el malestar y así, poder estabilizar a la persona con un falso equilibrio homeostático. Aquel cambio puede deberse a las consecuencias del consumo continuo del objeto de adicción, tales como el umbral, cada vez más alto, que se establece para llegar al equilibrio alostático y así, experimentar placer o dejar de sentir malestar, y también se encuentra la actividad incrementada en el sistema del estrés donde su funcionamiento dinámico se altera, lo que conlleva a la presencia de malestar en el individuo (Carbonell, 2019).

El estado de alostasis en una persona sucede cuando la actividad en su sistema fisiológico, con respecto a algún elemento estresante, se encuentra elevado significativamente, este desajuste implica la generación de otro punto para llegar a la homeostasis, el cual requiere estímulos más intensos para el placer o para disminuir el malestar (Beatriz, 2020).

#### **2.3.4. Modelo de Siegel**

Según Siegel (2005, como se citó en Vargas & Jiménez, 2018), el origen de la tolerancia a los efectos del objeto de adicción puede ser explicado gracias al condicionamiento clásico, partiendo del hecho de que los seres vivos brindan una respuesta incondicionada al ser expuestos ante determinados estímulos, dicha reacción pretende regular el organismo mediante la disminución de los efectos que pueda producir en el cuerpo, por consiguiente, el efecto es opuesto a lo que realmente debería producir el objeto de adicción. Los elementos que se encuentren presentes al momento de la administración del estimulante se llegan a vincular con la respuesta incondicionada, en pocas palabras, el entorno o ambiente se denomina estímulo condicionado, que posee la capacidad de producir la respuesta que disminuye los efectos del objeto de adicción a pesar de que este no se haya administrado.

#### **2.4. Factores de riesgo**

Acorde a la OMS, un factor de riesgo implica a todas aquellas conductas, condiciones o cualidades que incrementen las probabilidades de presentar alguna afección con respecto a la salud de las personas, lo que resulta perjudicial para su desenvolvimiento en las respectivas áreas de vida. Se distribuye en dos divisiones: factores de riesgo modificables y no modificables, en el primer planteamiento se engloba a las conductas que se pueden regular por voluntad, y en el segundo, son características propias de cada persona, como su sexo y edad (Valles, 2021).

En la revisión bibliográfica realizada por Martín (2020), se reveló que se presenta mayor vulnerabilidad a desarrollar una adicción en la población que cumple los siguientes criterios:

- Presencia de trastornos mentales (TDAH, ansiedad, depresión, disocial, entre otros).

- Personas de sexo masculino.
- Bajo nivel socioeconómico.
- Personas con poca escolaridad.

La edad y el sexo son factores relevantes a considerar en el desarrollo de dependencia a los videojuegos, Griffiths y McLean (2017) sostienen que los menores de 16 años de edad recurren al uso de videojuegos como una forma de entretenerse, la cual es la más popular entre muchas otras. Asimismo, también resalta el hecho de que los varones poseen mayores tendencias a jugar más seguido y de forma más prolongada que las mujeres, esto sucede debido a elementos sociales que influyen en el diseño de estos programas, pues los videojuegos en su mayoría son creados por varones y pretenden llegar o ser más llamativos a la población masculina, esto también implica determinadas habilidades en las que los varones destacan para poder jugar apropiadamente algún videojuego. Añadido a esto, las mujeres no son recompensadas de la misma forma en que lo son los varones en lo que respecta al área social.

Tal y como sucede en la realidad, cuando alguien posee un desempeño destacable en un videojuego, es llamativo para sus contemporáneos, las razones incluyen la búsqueda de consejos para mejorar, compartir esa actividad en grupo, llevar el juego hacia una perspectiva competitiva, entre otras, socialmente se está recompensando a aquel que se desenvuelve de forma óptima en los videojuegos. En este escenario generalmente se encuentran a los varones por las características del programa.

En cuanto a la familia, Rehbien y Baier (2013, como se citó en Buiza, 2018), refieren que el riesgo de desarrollar la dependencia a videojuegos se incrementa considerablemente cuando el menor de edad sólo posee uno de los dos padres, bajo este criterio, se percibe que este tipo de familia posee menores recursos a su disposición, y también se toma en consideración el poco tiempo que se dispone para la supervisión proporcionada de los hijos en el hogar y con respecto a sus deberes

académicos.

Es así que la supervisión brindada por los padres puede ser considerada como un elemento predictor en cuanto a la capacidad de control que poseen los niños y adolescentes. La importancia de aprender a regular una conducta no sólo será útil para afrontar este fenómeno, sino también para muchos otros escenarios donde las características presentes sean similares a este problema.

## **2.5. Causas de la Dependencia a los Videojuegos**

Según el estudio de Cholíz (2011, como se citó en Corrales, 2019), se reveló que algunas de las principales motivaciones que ofrecen los videojuegos se encuentran:

- Escenarios llamativos, los modelos de estos poseen características que logran captar la atención del público cada vez más.
- Brindan *feedback* de las acciones del jugador, es decir, un emisor recoge las reacciones de los receptores y modifica su mensaje de acuerdo a lo captado.
- Se organizan en fases o niveles de dificultad gradual, tal cualidad permite que el jugador adquiera cierta habilidad si ha jugado lo necesario, y así aspirar al siguiente nivel.
- La obtención de nuevas fases, niveles complejos u objetivos distintos produce la sensación de competencia, lo que impulsa el deseo de jugar cada vez más, ya que se trata de una actividad reforzante y motivadora intrínsecamente.
- Los contenidos son fascinantes en la mayoría de casos, lo que, junto a la sensación de libertad y cierto dominio sobre el programa, promueve la autodeterminación del jugador.

Es claro que, la experiencia que ofrece cada juego es muy variada, porque cada persona posee diferentes características que las llevarán a apreciar más a unos elementos que a otros, como la retroalimentación, competitividad o el arte que los

desarrolladores plasman en los programas. Algo muy importante a considerar son los reforzadores presentes en los videojuegos, aquel elemento que mantiene enganchado a las personas con la finalidad de ofrecer alguna recompensa, ya sea cosmética o una ventaja sobre otros jugadores.

Para Chiluisa y Gaibor (2022), el estrés académico se ha convertido en una de las causas más relevantes con respecto al incremento del uso de videojuegos, ya que los estudiantes lo empleaban como un escape temporal de la realidad al encontrarse próximos a realizar tareas o exámenes. Esta alternativa representará un problema cuando los estudiantes comiencen a tener dificultad para regular su involucramiento en ella.

Para complementar, Chacón et al. (2017), determinó que hay componentes en el entorno académico tales como sus condiciones y características, que contribuyen a que los estudiantes recurran a medios de ocio digital de manera más frecuente, a su vez estos actuarán de obstáculos para un óptimo rendimiento académico si es que no se regula el uso de estos.

Por otro lado, Valido (2019) realizó una investigación donde sugiere que, entre algunos de los elementos responsables del uso excesivo de los videojuegos son:

- Baja estabilidad.
- Pobre sentido de la responsabilidad.
- Apertura.
- Ansiedad.
- Impulsividad a la hora de planificar acciones.
- Dificultad para interactuar.
- Relaciones familiares poco saludables.

Los cuatro primeros se consideran características de la personalidad, lo que puede definir un patrón predictivo si se realizan más estudios al respecto. Es importante aclarar que, para que estos elementos se consideren como causas de la dependencia a los videojuegos, deberán estar presentes en cierta medida en las

personas, dependiendo de a cuál se esté refiriendo.

En la investigación de Lopez et al. (2020) se reveló que la ansiedad social augura el uso patológico de los videojuegos para ambos sexos, y a su vez, este uso excesivo predijo la conducta antisocial en varones. Es decir, ante las dificultades sociales que se presenten, el uso excesivo de los videojuegos será utilizado como una estrategia de afrontamiento. Esta afirmación advierte que, si no se refuerzan las habilidades sociales, los adolescentes pueden desarrollar este problema y a su vez, experimentar una serie de consecuencias para sus áreas de vida.

Según el estudio de Chirinos (2019), encontró que la insatisfacción lleva a la contemplación de un punto de vista positivo y otro negativo, en el primer caso, es así porque se valora la renovación o la conciencia sobre la importancia de este en la vida. En el segundo caso, puede afectar el estado de ánimo con la presencia de depresión, ira o frustración, cuando uno ve estancado su progreso o el de su autorrealización personal.

Los videojuegos poseen diversas características para ser llamativos, una de ellas es el contexto en el que se desenvuelve la trama, acompañado a esto la ambientación y el arte que los desarrolladores emplean. Muchas de las personas que dedican su tiempo a esta actividad se encuentran insatisfechas el entorno que los rodea y su propio desenvolvimiento sobre el mismo, razón por la cual recurren a los videojuegos para escapar de la realidad, al sumergirse en un mundo ficticio y entretenido.

Con frecuencia los desarrolladores de estos programas basan sus creaciones en la teoría del flujo, la cual sugiere que el éxito de un videojuego debe cumplir con algunos criterios, como la presentación de reglas y metas claras, brindar *feedback* de forma constante y concisa, propiciar un alto nivel de concentración para una mejor experiencia audiovisual, garantizar que el jugador lo encuentre gratificante y presentar un balance adecuado entre el desafío que conlleva completarlo y la habilidad que posea el jugador (Marín 2020).

## 2.6. Consecuencias de la Dependencia a los Videojuegos

En su estudio, San Miguel (2020) realizó una exploración bibliográfica exhaustiva con respecto a lo que genera el uso desmedido de los videojuegos, se hace mención de las más relevantes:

- La alteración de un estilo de vida socialmente adaptativo, al invertir mayor tiempo en el uso de videojuegos se interfiere con otras actividades, dentro de ellas, se encuentra las interacciones con otras personas, gradualmente la personas que presenta este problema puede llegar a aislarse.
- Las actividades físicas o recreativas pasan a segundo plano, el cuerpo requiere ejercicio constante para un rendimiento óptimo, si se le priva de esta actividad, la salud puede llegar a perjudicarse progresivamente.
- Uso desadaptativo de las nuevas tecnologías, la dependencia a videojuegos puede llevar a las personas a buscar caminos alternativos para satisfacer su necesidad, eso incluye cambiar el propósito de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs).
- Desarrollo de conductas desadaptativas, dentro de ellas se encuentran los cambios en los hábitos alimenticios y sueño, es decir, el uso excesivo de los videojuegos puede llegar a posponer o saltarse las horas dedicadas para comer o descansar, por consiguiente, el cuerpo no se nutrirá ni descansará de forma adecuada.
- Rendimiento escolar bajo, las horas enfocadas para realización de trabajos académicos o estudio para evaluaciones se verán afectadas de forma negativa. Lo que puede llevar a desaprobado materias, repetir años académicos o tener menos éxito en alcanzar una formación profesional adecuada.
- Riesgo de desarrollar analfabetismo emocional, “uno entiende lo que siente uno mismo y lo que sienten los demás. Sin embargo, muchas veces las personas no registran lo que sienten, no lo pueden poner en palabras” (Lopez,



2022).

- Experimentación de mayores niveles de estrés, más allá de experimentarlo en los propios niveles de dificultad que ofrecen los videojuegos, este también estará presente en la vida real, al momento de enfrentar sus responsabilidades u ocupaciones, pues es probable que el deseo de jugar sea muy presente o que el tiempo que dispone sea menor a raíz de esta dependencia.

Carbonell (2020) plantea que, la repercusión económica es una consecuencia a resaltar, pues en algunos juegos se pueden gastar un monto considerable de efectivo, aunque es relativa a comparación del juego de apuestas, donde es mucho más notoria la pérdida económica y sus repercusiones psicológicas.

No todos los videojuegos requieren un pago para su accesibilidad, hay una gran parte de ellos distribuidos de forma gratuita a través de las plataformas. Sin embargo, los desarrolladores han integrado un método de pago opcional en algunos de ellos, en caso los jugadores deseen acelerar el ritmo de las dinámicas del programa, acceso a opciones de personalización adicionales o mejoras que permitan tener ventajas sobre otros jugadores y llevar el juego a un extremo más competitivo.

Otra de las consecuencias más relevantes según Joung et al. (2018, como se citó en Rodríguez & García, 2021), es la pésima relación familiar, específicamente con los padres, se evidenció el deterioro de esta área en jugadores patológicos, por otro lado, los adolescentes de la muestra optaban por recurrir a esta actividad para mantenerse en contacto con sus amistades en línea.

El área social puede llegar a ser una de las más afectadas por este problema, asimismo, los estudios que desarrollan este punto pueden parecer contradictorios si no se aclaran algunos detalles. En muchos casos se resaltarán las habilidades sociales deficientes o rasgos de ansiedad en los jugadores patológicos, lo que conlleva a que experimenten dificultades en las interacciones con personas, y en otros, se mencionará que una de las razones por las que los jugadores recurren a estas actividades de forma excesiva, se debe a que pueden hacerlo con sus amigos u otras personas que se

asignen por el sistema de emparejamiento, en muchos videojuegos la comunicación es necesaria para poder ganar o pasar de nivel, sin embargo, cuando se lleva a la práctica en vida real, no necesariamente es efectiva.

Según De la Cruz (2021), un tercio de la población que hace uso de los videojuegos de manera excesiva, presentaron repercusiones físicas, como obesidad, llagas, dolor en dedos, muñecas, codos e inflamación de tendones, como resultado de la pobre actividad física. Sin embargo, también se halló la presencia de alucinaciones auditivas.

Las repercusiones de este problema llegan a afectar de forma considerable la vida de muchas personas, no sólo en los estudiantes, en muchos casos se no se detectan con facilidad, pues “las consecuencias físicas de los videojuegos son menos graves que las del consumo de sustancias, tanto que podría hacer que pasemos por alto este problema” (Carbonell, 2020).

## **2.7. Dimensiones de Adicción a Videojuegos**

Chóliz y Marco (2011, como se citó en Corrales, 2019) construyeron el Test de Dependencia de Videojuegos, que evalúa las siguientes dimensiones.

### **2.7.1. Dimensión Abstinencia**

Estado emocional desapacible que involucra malestar físico, sucede cuando una determinada actividad es reducida o suspendida de forma repentina.

La sintomatología más frecuente que se presenta en relación a la abstinencia, son: nerviosismo, sensación de vacío, mal humor, sensación de malestar, pérdida de la motivación y falta de interés (Burga & Lluén, 2017).

Los indicadores son: Ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración.

### **2.7.2. Dimensión Abuso y Tolerancia**

En términos de dependencia, el abuso y tolerancia comprenden el proceso por el cual se precisa jugar durante periodos cada vez más prolongados para obtener los efectos de cambio del estado de ánimo, que antes se alcanzaban con menos tiempo e intensidad en la actividad.

La tolerancia implica una adaptación cuya principal cualidad es la moderación de la respuesta que produce una dosis determinada de alguna sustancia o implicancia en una actividad, mientras que el abuso abarca el patrón desadaptativo de uso de los dos elementos mencionados, resaltando las consecuencias negativas en torno al individuo (Infodrogas, 2019).

Los indicadores son: Insatisfacción, abandono de otras actividades, negligencia, irresponsabilidad y desorganización.

### **2.7.3. Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos**

Hace alusión a lo que genera el uso desmedido de los videojuegos. Según Parmar y Lagoy (2021), algunas de los problemas más significativos que se han registrado en adictos a los videojuegos, incluyen un pobre funcionamiento cognitivo y diversas dificultades emocionales, entre ellas se encuentran la depresión, ansiedad, la sensación de estar aislados socialmente y baja autoestima.

Los indicadores son disminución de actividades sociales y familiares, privación del sueño, baja productividad y abandono.

### **2.7.4. Dimensión Dificultad de Control**

Se basa en la dificultad para cesar la actividad lúdica, a pesar de que no sea necesario ni adecuado en ese momento.

Una de las principales características en aquellos que poseen un patrón

desadaptativo en relación al uso de videojuegos, es la falta de control sobre el impulso de jugar, lo cual implica la tendencia a priorizar esta actividad a expensas de otros intereses u obligaciones; a pesar de las consecuencias, el ritmo de juego permanece constante y cada vez con mayor intensidad (McBride, 2022).

Los indicadores son ansiedad y permanencia en el juego.

## Capítulo III

### Fundamento Teórico Científico de la Variable Estrés Académico

#### 3.1. Estrés Académico

Gallardo (2021), define al estrés como un mecanismo cuya activación se lleva a cabo cuando una persona se encuentra rodeada en exceso de situaciones que superan sus recursos para afrontarlas. En casos donde el sujeto se vea a si mismo abrumado para cumplir las demandas de su entorno, puede experimentar una sobrecarga que tiene la el poder de afectar su bienestar físico y psicológico.

En un estudio realizado por García y Gil (2016), se afirmó que un alto nivel de estrés conlleva un desbalance entre las demandas presentes en el ambiente y los recursos con los que cuenta un trabajador. Con frecuencia, se origina cuando el trabajador realiza un esfuerzo considerable y su recompensa no es sustanciosa, este esfuerzo responde a demandas extrínsecas o intrínsecas. Cuando se hace mención de estos dos tipos, se toma en cuenta la motivación que uno posee para realizar determinadas tareas.

Bairero (2017) sostiene que si el estrés es de corta duración generalmente no suele haber complicaciones, debido a que el cuerpo podrá descansar y recuperarse, este es el caso de experimentar este fenómeno durante la práctica de un deporte o en alguna actividad lúdica. La sensación de euforia que se experimenta se denomina “*eustress*” o estrés positivo. Sin embargo, si el estrés es prolongado y escapa a nuestro control, dificulta el reposo del cuerpo, provocando un desequilibrio en el organismo, en este caso el fenómeno tiene por nombre “*distress*” o estrés negativo.

Por muchos años el estrés ha sido y sigue siendo considerado como perjudicial para la salud, esto sucede debido a que las consecuencias negativas de este fenómeno tienen una presencia más notable que su lado benéfico. Si organizamos nuestras

prioridades en el entorno que nos desenvolvamos, es posible regular los niveles de estrés para que este mecanismo actúe a nuestro favor, potenciando nuestra atención, memoria, entre otros elementos; de lo contrario, experimentaremos la sintomatología propia de un estrés prolongado y en niveles altos, lo que resulta nocivo para el bienestar de una persona.

El estrés académico es uno de los fenómenos con mayor relevancia en la realidad de los estudiantes de todas las edades, Quispe (2021) lo define como un estado emocional de agotamiento producido por las diversas demandas académicas que como parte del rol de estudiantes. El aspecto emocional no es el único afectado, sino también el físico, lo que genera preocupación sobre todo en los casos más severos.

Asimismo, Escobar et al. (2018), sostiene que el estrés académico se conceptualiza como “una reacción de activación fisiológica, emocional, cognitiva y conductual ante estímulos y eventos académicos”. También se hace mención de los numerosos estudios que han surgido por ser un fenómeno de relevancia en la actualidad, asociándolo con algunos factores como la edad, sexo, estrategias de afrontamiento, entre muchos otros.

Según el enfoque de Barraza (2006, como se citó en Gutierrez, 2016), el estrés académico es un proceso sistémico de índole adaptativa y psicológica que se lleva a cabo en circunstancias donde el estudiante se ve sobrepasado por las exigencias del área educativa, lo cual genera un desbalance sistémico que se manifiesta a través de síntomas, la ausencia de equilibrio impulsa al estudiante a responder para afrontar tal situación y así poder volver al estado en el que se encontraba antes del evento.

Los estudiantes se encuentran en un entorno de demandas constantes, donde cada vez se les pide que sean mejores en determinados aspectos, sin embargo, durante su etapa de formación, es probable que serán abrumados por los factores estresantes de su entorno académico sin la posibilidad de hacerles frente con los recursos que poseen en esos momentos. Cada vez que suceda eso, reorganizarse y aprender de sus errores, será una tarea vital para no ser víctimas de este tipo de estrés.

El estrés académico suele ser interpretado como el malestar general experimentado por los estudiantes con respecto a las actividades que realizan en relación a su rol, dicho malestar puede llegar a presentarse acompañado de frustración, ira, dificultad en resolución de conflictos, ansiedad, entre otros. Cabe aclarar que, cada estudiante puede sentir este malestar en un grado de intensidad distinto en comparación a sus compañeros (Campos, 2021).

Por su parte, Martín (2007, como se citó en Bazan & Huarca, 2020) considera que el estrés académico es un fenómeno cuya estructura contiene determinadas variables que se relacionan entre sí, tales como moderadores académicos, experiencia subjetiva con respecto al estrés, estresores académicos y los efectos que llega a producir. Tal y como se puede apreciar, estas variables en realidad son algunos de los elementos más comunes dentro del entorno académico.

Para profundizar el conocimiento que se tiene acerca del estrés académico, es oportuno tomar en cuenta determinadas condiciones en torno a la vida del estudiante, tales como la economía, familia, cultura, aspectos sociales, etc. Sumado a esto se encuentran las estrategias que emplea para hacerle frente a este fenómeno, personalidad y las oportunidades que posee en cuanto a la búsqueda de ayuda (Suárez & Díaz, 2015, como se citó en Fernández de Castro & Luévano, 2018).

En cuanto al enfoque de García (2004 como se citó en Yataco, 2019), se pretende explicar el proceso del estrés académico bajo una perspectiva cognitiva, donde los estudiantes lo afronten cuando se presenten situaciones que posean elementos estimulantes o estresantes. Se toma en consideración a aquellas respuestas emocionales y fisiológicas como parte del afrontamiento, pero en realidad son las respuestas cognitivas las que posibilitan el hallazgo de alguna solución para reducir las consecuencias de este fenómeno en el organismo. Es decir, si el estudiante logra conseguir su objetivo o alguna manera de llegar a él de forma progresiva, reducirá notablemente los síntomas del estrés académico.

## **3.2. Teorías Explicativas del Estrés**

### **3.2.1. *Estrés Como Respuesta***

En la década de los años 70, Selye buscaba establecer parámetros para definir adecuadamente al estrés, Barrio et al. (2011, como se citó en Ruiz, 2020) sostiene que una de las perspectivas que empleó se centró en la respuesta no específica que presenta el organismo ante las demandas que se ejercen sobre él, tomando como eje el esfuerzo que se realiza para poder adaptarse y las reacciones que se producen a raíz de ello. Tal concepto no define una causa directa de este fenómeno, sin embargo, la respuesta que se produce será parecida para aquellos elementos que actúen de estresores, la presencia del estrés puede afectar al equilibrio en el que se encuentra generalmente el cuerpo.

El mencionado esquema tiene como nombre “síndrome general de adaptación” (SGA), posee tres fases: alarma, resistencia y agotamiento, Selye consignó su composición para poder brindar un concepto adecuado sobre el estrés y los procesos que ocurren en el organismo en presencia de estresores (Zarate, 2018).

En la actualidad es común reconocer al estrés por las consecuencias negativas que tiene en el organismo (emocionales, cognitivas y físicas), dejando de lado a todo lo que implica el proceso de activación (fases) y la importancia que posee para poder cumplir ciertas demandas que surgen en el entorno (Paul, 2020).

### **3.2.2. *Estrés Como Estímulo***

Por su parte, Holmes y Rahe decidieron ofrecer una perspectiva del estrés centrada en los estímulos ambientales, dado a que estos poseen la capacidad de romper el equilibrio homeostático en el organismo. Algunos de los principales eventos que se encuentran dentro de la categoría de estresores son: embarazo, nacimiento, matrimonio, deceso de un ser querido, entre otros, debido a que su



ocurrencia demanda una serie de cambios y adaptación en las personas (Oros & Vogel, 2005, como se citó en Zarate, 2018).

Bajo esta perspectiva, se desplaza al estrés como un fenómeno que no se encuentra en el organismo como tal sino en el entorno que lo rodea, sin embargo, nadie es ajeno a las consecuencias de ser estimulado por un agente estresor. Portero de la Cruz (2019) sostiene que la reacción del organismo no es la misma con respecto a la exposición de diversos estímulos estresores ya sean físicos o mentales, debido a una serie de factores que tienen un rol crucial en el proceso de activación, como la magnitud del suceso vital, una mayor liberación de corticosteroides en el caso de estrés mental, entre otros.

### **3.2.3. *Estrés Como Interacción-Ambiente***

Según Espina (2017), es propicio considerar las cualidades de cada individuo para tener un panorama más extenso sobre el estrés, ya que estos factores actuarán de mediadores de valoración con respecto a los estresores y la respuesta del organismo, es decir, para algunos individuos, un evento será calificado como estresante si este así lo percibe y en otros casos no será así. Se llegará a una conclusión mediante una evaluación de varios elementos, tales como las consecuencias para su bienestar (benéficas o perjudiciales) y las estrategias de afrontamiento (habilidades y experiencia).

La cognición posee un papel relevante en cuanto a lo mencionado, para una evaluación y valoración adecuada se deben conocer las propias fortalezas y recursos externos con los que se cuenta, y así, poder hacer frente a situaciones estresantes, lo cual regula la respuesta que presenta el organismo. Si se realiza una mala gestión de este proceso, en consecuencia, el organismo brindará una respuesta de estrés elevada.

### **3.3. Fases del Estrés**

Hans Selye es uno de los autores más reconocidos con respecto al fenómeno del estrés, para poder explicarlo, diseñó el Síndrome General de Adaptación, donde se hace referencia a los estresores y a la respuesta fisiológica que produce en el organismo, dicha respuesta contribuirá a un proceso de adaptación. (Ruiz, 2019) El SGA se encuentra conformado por las siguientes fases:

#### **3.3.1. Fase de Alarma**

Cuando llega el momento de hacerle frente a una determinada situación demandante nueva o complicada, el cerebro se encuentra analizando los nuevos elementos, comparándolos con los que ya se han experimentado en eventos similares, si concluye que no se posee energía para una respuesta, ordena la liberación de adrenalina mediante una serie de procesos en el organismo (León, 2017).

Selye (1975, como se citó en Briones, 2019) menciona que, durante la fase de alarma aparecerán múltiples síntomas como producto de la secreción de hormonas, entre ellos se encuentran el ritmo de respiración irregular, un aumento considerable de la frecuencia cardíaca y la sensación de tener un nudo en el estómago.

#### **3.3.2. Fase de Resistencia**

Venancio (2018) sostiene que, en esta etapa el organismo llega a un punto crítico en el uso de sus recursos, ya que la activación hormonal persiste. Comienza a desaparecer el síndrome de lucha-huida por la secreción de glucocorticoides, propiciando la adaptación hacia aquellos elementos estresantes.

Es decir, el sujeto se mantendrá activo en lo que perdure el efecto del estímulo estresor, incluso si aparecen indicios de agotamiento, la respuesta del organismo persiste. Una vez que el evento responsable de la experimentación de estrés, el cuerpo

puede regresar a un punto donde se encontraba estable (León, 2017).

### **3.3.3. Fase de Agotamiento**

Esta fase toma lugar cuando la fase de resistencia se ve superada por la acción de la fase de alerta, cabe mencionar que, no necesariamente todos los casos donde se experimenten estrés podrán llegar a esta fase, pero al hacerlo comprometen al organismo haciendo que su respuesta de adaptación sea más débil en ciertos aspectos. (Osorio & Cárdenas, 2017).

Partiendo desde otra perspectiva, la capacidad de activación del organismo va decayendo, así como sus reservas, de esta forma progresivamente puede traer afecciones a la salud o el fallecimiento como consecuencia. El ritmo de secreción de glucocorticoides incrementa, pero con una marcada caída (Venancio, 2018).

Portero de la Cruz (2019), sostiene que, en esta fase, el organismo sufre una serie de alteraciones debido a la afección de la homeostasis, lo que conlleva a experimentar consecuencias perjudiciales para la salud, la gravedad de estas es muy variada, sin embargo, pueden llegar a ser irreversibles o fatales, lo que implica mayor dificultad en el proceso de recuperación.

## **3.4. Causas del Estrés Académico**

Campos (2021), sostiene que algunas de las fuentes vinculadas al estudio son:

- Exigencia personal. En relación a las metas planteadas con respecto a notas y la presión que se ejerce para conseguirlas.
- Competitividad. Se refiere a aquellos estudiantes que buscan sobresalir frente a sus compañeros, visualizando el fallo como un fracaso, lo que hace que se provoquen momentos de tensión.
- Cumplir expectativas. Generalmente orientadas a los padres, la búsqueda de

aceptación ronda en esta causa.

- Comparaciones. Sucede cuando se toman las posiciones que poseen como estudiantes en un determinado momento con respecto a su rendimiento y consideran las de sus compañeros como puntos de referencias.
- Falta de organización y planificación. Se refiere a dejar todo para el último momento, generalmente sucede por subestimar la cantidad de tiempo y dedicación que deben ser invertidos en determinadas actividades.
- Acceder a una titulación deseada. Consiste a aspirar a un grado académico superior al que se encuentra actualmente, el esfuerzo ejercido es considerable.

Muchas de estas causas consisten en elementos externos, que en algún momento llegan a presentarse y escapan a nuestro control. Ser abrumados por aquellas se debe a una falta de disciplina que debió adquirirse en nuestra formación para cumplir con los deberes académicos de forma óptima. El nivel de complejidad del curso no determina el fracaso en un estudiante, sino, las estrategias y la actitud que empleamos para hacerle frente.

Desde otra perspectiva Merino (2014, como se citó en Medrano, 2017) realiza la división de las fuentes del estrés académico en cuatro:

- Causas biológicas, se refiere a aquellos cambios orgánicos que poseen potencial para la generación de estrés como: accidentes, complicaciones en la salud, edad, sexo, entre otros.
  - Causas psicológicas, dentro de ellas se encuentran ciertos aspectos de la personalidad como: baja autoestima, depresión, ansiedad, perfeccionismo, etc.
  - Causas socioculturales, va a depender del entorno que nos rodea, donde hay reglas que se rigen, como en el hogar, centro de trabajo, responsabilidad u obligaciones en grupo, entre otros.
  - Causas culturales, hace mención a los cambios en los hábitos de las personas, también se incluyen a los que se encuentran presentes en el ambiente laboral.
- Según Teque et al. (2020). Las causas de estrés académico más relevantes

fueron la sobrecarga académica (70.9%), evaluaciones (66.7%) y el tipo de trabajo que se demanda (59.9%). La muestra estuvo constituida por universitarios de enfermería, una carrera profesional muy demandante por su compleja malla curricular; la flexibilidad y capacidad de adaptación son necesarias para poder desenvolverse adecuadamente en una carrera compleja como esta.

Rojas (2020), sostiene que el uso desproporcionado de videojuegos en estudiantes menores de edad es una fuente potencial de estrés, ya que tal involucramiento conlleva dejar vulnerables varias áreas de vida, dentro de ellas, el área académica, pues en aquellos casos se deja de priorizar las responsabilidades que son parte del rol de estudiantes. Sumado a esto, las expectativas presentes en el área familiar actuarán como un factor importante en la presencia de estrés, debido a la presión de los padres por un notable rendimiento académico de sus hijos.

Estos dos puntos afectarán al estudiante con respecto a su dificultad para organizarse y cumplir con sus responsabilidades, que no puede regular debido al tiempo que invierte en los videojuegos y a su vez, el espacio que ocupa en su vida.

Por su parte, Gonzales (2020) realizó un estudio durante los primeros meses de la pandemia por el COVID-19, buscando evaluar las causas de este fenómeno en estudiantes universitarios, dentro de las cuáles encontró: el miedo irracional al contagio, la incertidumbre con respecto al contexto, el distanciamiento social y disminución de esfuerzo y alegría. Estas nuevas fuentes de estrés académico tuvieron un impacto considerable en el desenvolvimiento de los estudiantes de la muestra, pero no es una determinante que perdure a lo largo del tiempo, pues el contexto cambia constantemente y con él, las causas de estrés en el ámbito educativo.

### **3.5. Consecuencias del Estrés Académico**

Aldana et al. (2020), observó la presencia de irritabilidad en los estudiantes con sobrecarga de demandas académicas, lo que a su vez generaba otras dificultades como: problemas de concentración, lentitud, sensación de debilidad, problemas de

memoria, entre otros. También se hace mención de inseguridad, sin embargo, esta se debe a un temor de no cumplir con las expectativas del maestro. En conjunto, estos elementos pueden ser claves para un desempeño académico deficiente.

Asimismo, Maceo et al. (2016), plantea que, al principio, las consecuencias del estrés académico parecen irrelevantes por la poca gravedad que representan para el individuo, pero, se irán agravando a medida que no se les preste atención. Algunas de las más significativas son:

- Problemas de sueño. El insomnio evita que se aprovechen de forma adecuada las horas de sueño, lo que genera dificultad en la recuperación y la sensación de agotamiento durante el día.
- Nerviosismo, consiste en la presencia de impaciencia, irritabilidad, síntomas de ansiedad y movimientos involuntarios.
- Dolencias corporales, dentro de ellas se pueden encontrar a los dolores musculares (cuello y espalda), cefaleas, malestar estomacal (acidez e indigestión), entre otros.
- Desajuste emocional, se encuentra la presencia de tristeza, ira, baja tolerancia a la frustración, etc.
- Fatiga intelectual, la inapetencia a las tareas académicas, problemas para concentrarse y retener información.

### **3.6. Estrategias de Afrontamiento**

En una revisión bibliográfica en torno al estrés académico, Escobar et al. (2018) hace mención de algunas de las técnicas más eficientes para poder hacer frente a este problema:

### **3.6.1. *Administración del Tiempo***

Es necesario que los estudiantes sepan cómo distribuir el tiempo a determinadas tareas académicas, para ello, el diseño de un horario resulta útil, se recomienda que sea realista y que se agreguen espacios destinados a descansos o actividades recreativas programadas. De lo contrario, se podría experimentar fatiga y la productividad se vería afectada.

### **3.6.2. *Establecer Objetivos y Prioridades***

Tomando como punto de referencia el tiempo, eventualmente llegarán actividades académicas extensas o complejas, cuya realización requerirá de una mayor dedicación, restando importancia a otras actividades. Para que esto no ocurra, se debe tener claro cuáles son las actividades más próximas a una entrega, y aquellas que son muy extensas, pueden ser fraccionadas a lo largo de los días.

### **3.6.3 *Actitud Positiva***

Para garantizar el éxito de las dos sugerencias anteriores, se recomienda ser optimistas ante situaciones estresantes que puedan surgir.

La adopción de estas estrategias por parte de los estudiantes puede conllevar a un adecuado desenvolvimiento no sólo dentro del entorno académico, sino también llegar a extenderse al área laboral. En los centros de educación se tiene la expectativa que los estudiantes cuenten con este tipo de disciplina, pero no se encuentran muy enfocados en cultivarla o reforzarla teniendo en cuenta la edad y/o etapa de madurez.

### **3.6.4. *Otras Estrategias***

Para Valdivieso et al. (2020), estas son las estrategias más recurridas por los

menores en educación inicial y primaria al ser agobiados por las responsabilidades del entorno educativo:

- El pensamiento desiderativo, consiste en alcanzar una meta u objetivo en el menor tiempo posible, razón por la cual no se permite realizar un adecuado plan de ruta para hacerlo, es decir, hay elementos u obstáculos que no se tomarán en cuenta, lo que dificultará el proceso.
- La expresión emocional, radica en la liberación o expresión de las emociones de forma sana, si estas se reprimen o almacenan pueden generar dificultades psicológicas y/o físicas.
- Resolución de problemas, está orientado a la identificación de los problemas y a una serie de soluciones aplicables sobre este.
- Retirada social, consiste en una reducción de la actividad social con respecto a sus compañeros o incluso apartarse de su entorno, se cree que esta estrategia no es intencionada.

Como se puede observar, estas estrategias son efectuadas por estudiantes (en su mayoría niños) en razón del nivel actual de demandas por parte de su rol. A simple vista puede dar la impresión que no serían tan eficaces en otros entornos, sin embargo, es algo que los adolescentes y adultos subestiman, el factor emocional en las estrategias de afrontamiento; el pensamiento racional es útil a la hora de hacer uso de estos recursos, pero hace falta del complemento mencionado para una visión más amplia del problema y sus posibles soluciones.

### **3.7. Dimensiones de Estrés Académico**

Barraza (2007) construyó el Inventario SISCO de Estrés Académico, que evalúa las siguientes dimensiones:



### **3.7.1. *Dimensión Estresores***

Se conceptualiza a este tipo de estresores como aquellos elementos que representan una amenaza al equilibrio del estudiante. Se clasifican en mayores y menores; los estresores mayores vienen a ser aquellos que no requieren de la percepción del sujeto por la naturaleza de su presencia (objetiva), lo que atraerá un juicio negativo, mientras que los menores dependen de la valoración que realiza la persona ya que los eventos por sí solos no son estímulos estresores (Cruz & Vargas, 2001, como se citó en Quito, 2017).

### **3.7.2. *Dimensión Síntomas***

Los síntomas de este fenómeno académico pueden ser físicos, comportamentales y psicológicos (Barraza 2005, como se citó en Venancio, 2018); entre los síntomas físicos se tienen la cefalea, hiperhidrosis, bruxismo, reducción de la libido; algunos síntomas psicológicos como ansiedad, tristeza, irritabilidad, inseguridad, pesimismo y entre los síntomas comportamentales se encuentran el aislamiento, dificultad para recordar, fumar con mayor frecuencia, desgano, indiferencia hacia los demás, alteración del ritmo de alimentación.

### **3.7.3. *Dimensión Estrategias de Afrontamiento***

Según Abascal (1997, como se citó en Coavoy, 2019), indica que las estrategias de afrontamiento consisten en procesos concretos que se emplean acorde a la situación y pueden alternarse dependiendo de los factores presentes en el contexto que genera este fenómeno.

Lázarus y Folkman (1986, como se citó en Venancio, 2018) refieren que estas estrategias se dividen en resolución de problemas y control de emociones: la primera

en alusión a los procedimientos orientados al control de la demanda, es decir, se pretende atender directamente el problema causante del desequilibrio de la persona o a reforzar los recursos que se tienen para afrontarlo, y la segunda sostiene que se emplea cuando el estresor es incesante o sin posibilidades de modificar, el sujeto se enfocará en mitigar el estrés y reducir el malestar físico/emocional.

## **Capítulo IV**

### **Metodología**

#### **4.1. Enunciado de las Hipótesis**

##### **4.1.1. *Hipótesis General***

Existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

##### **4.1.2. *Hipótesis Específicas***

El nivel de dependencia a videojuegos es alto en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

El nivel de estrés académico es severo en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

## 4.2. Operacionalización de Variables y Escalas de Medición

### 4.2.1. Variable 1

4.2.1.1. **Identificación.** Dependencia a videojuegos.

4.2.1.2 **Definición Operacional.** La adicción a los videojuegos se define como el empleo desmedido y compulsivo de videojuegos, caracterizada por la dificultad para regular la conducta de juego, y consecuencias emocionales/sociales, medida por el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco, (2011).

**Tabla 1**

*Operacionalización de la Variable Dependencia a Videojuegos*

Dimensiones e indicadores	Categoría	Escala
Abstinencia	Alto:	Ordinal
Ansiedad	67 - 100	
Irritabilidad		
Enfado	Medio:	
Frustración	32 - 66	
Abuso y tolerancia	Bajo:	
Insatisfacción	0 - 31	
Abandono de otras actividades		
Negligencia		
Irresponsabilidad		
Desorganización		
Problemas asociados a los videojuegos		
Habilidad		
Destreza		
Seguridad		
Visión de futuro		
Dificultad de control		
Ansiedad		
Permanencia en el juego		

#### 4.2.2. Variable 2

##### 4.2.2.1. Identificación. Estrés académico.

**4.2.2.2 Definición Operacional.** El estrés académico consiste en un proceso adaptativo que se genera debido a la presión de un conjunto de demandas propias del rol de estudiante, lo cual conlleva a la respuesta de activación fisiológica, conductual, cognitiva y emocional, medido por el Inventario SISCO de Estrés Académico de Barraza (2007).

**Tabla 2**

*Operacionalización de la Variable Estrés Académico*

Dimensiones e indicadores	Categoría	Escala
Estresores	Severo:	Ordinal
Competencia	67 - 100%	
Sobrecarga de tareas		
Personalidad del docente	Moderado:	
Evaluaciones	34 - 66%	
Tipos de tareas		
Dificultad para aprender	Leve:	
Participación en clase	0 - 33%	
Tiempo límite		
Síntomas		
Trastornos de sueño		
Fatiga		
Cefalea		
Problemas digestivos		
Conductas autolesivas		
Inquietud		
Tristeza		
Angustia		
Dificultad para concentrarse		
Irritabilidad		
Tendencias conflictivas		
Aislamiento		
Desgano		
Trastornos alimenticios		

Dimensiones e indicadores	Categoría	Escala
Estrategias de afrontamiento Asertividad Organización Auto elogiarse Religiosidad Autonomía Ventilación		Ordinal

### 4.3. Tipo y Diseño de la Investigación

El tipo de investigación es básica, debido a que tiene como objetivo ampliar y actualizar el conocimiento para una mejor comprensión de los fenómenos estudiados, en cuanto al diseño, es no experimental, ya que no se planea la manipulación de las variables de estudio (Gallardo, 2017).

### 4.4. Ámbito de la Investigación

El trabajo de investigación se ejecutó en la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, fundada en el año 1971, la cual se forma por la necesidad de educación en Pueblo Joven Don José de San Martín siendo su secretario general, en aquel entonces, el sr. Melchor Quispe, quién junto al Sr. Fernando Choque Oseca, presidente de APAFA y la directora prof. Nancy Zegarra de Gamez gestionaron la respectiva creación ante las autoridades educativas y el SINAMOS de ese año.

El 16 de octubre de 1975, mediante la Resolución Directoral Zonal. Nro. 001899 se crea como C.E.C. de E.B.R. Nro. 42088. En 1982 recibe oficialmente el nombre de Don José de San Martín y el 28 de febrero del 1991 con Resolución Directoral Sectorial Regional Nro. 000088 se amplía su servicio con el nivel secundario, haciéndose efectivo a partir del 01 de abril del mismo año. En el año 1993 el Alcalde de la provincia Ing. Tito Chocano Olivera construyó un pabellón con sus respectivas escaleras. En el año 1998 el Sr. Jacinto Gómez construyó aulas y el

laboratorio de cómputo, de suma importancia y relevancia para la Institución. En el año 2000 INFES, gracias al apoyo de Luis Torres Robledo, Alcalde Provincial de Tacna y el Arq. Mario Bacigalupo Sotillo, Presidente del CTAR construye los ambientes de la parte posterior con su respectivo patio.

En el año 2003, se construye la plataforma principal gracias al apoyo del Gobierno Regional, Municipio Distrital y Padres de Familia. En el año 2000, el Ministerio de Educación inaugura un nuevo pabellón de 08 aulas, módulo de SSHH. 01 plataforma deportiva. En el año 2010 es reconocida como Institución Educativa Emblemática por el entonces presidente de la república Alan García Pérez, con Resolución Ministerial Nro. 0318-2010-ED

Los representantes educativos que le han concedido las denominaciones que tiene en la actualidad fueron: director de la Zona de Educación sr. Flavio Valladolid Escobar, director del Programa Sectorial Víctor Manuel Soto Baltasar y la directora de Educación Oficina Sub Regional Tacna prof: Ana María Díaz Cuneo.

Los directores que lograron consolidar la imagen institucional desde el momento de su funcionamiento hasta la actualidad, fueron: Nancy Zegarra de Gamez, Rómulo Arenas Yañez, Duberly García Gomez y Raúl Huayta Mamani, su actual director, quien viene dirigiendo la institución educativa desde el año 1998, acompañado de una excelente plana de profesionales y servidores públicos; siempre con el apoyo de los padres de familia y autoridades del distrito, entre ellos a la municipalidad Alto de la Alianza.

La Institución Educativa se caracteriza por su participación en las diferentes actividades programadas por la Dirección Regional de Educación, la Municipalidad Distrital y el Instituto Peruano del Deporte. Actualmente, se está fortaleciendo y potenciando las competencias en las diferentes áreas académicas de acuerdo al nuevo Currículo Nacional que el estado viene implementando.

## **4.5. Unidad de Estudio, Población y Muestra**

### **4.5.1. *Unidad de Estudio***

Son los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”

### **4.5.2. *Población***

Se encuentra constituida por 519 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”

Los criterios de inclusión planteados para el presente trabajo de investigación fueron los siguientes:

- Ser estudiante de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”.
- Cursar entre el primer y quinto año de secundaria.
- Tener entre 12 a 17 años de edad.
- Haber entregado la esquila de consentimiento informado con la firma de un apoderado.

En cuanto a los criterios de exclusión, se han planteado los siguientes:

- Ser estudiante y no pertenecer a la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”.
- No pertenecer al nivel secundario.
- Tener menos de 12 años o más de 17 años.
- No haber entregado la esquila de consentimiento informado con la firma de un apoderado.



### 4.5.3. Muestra

Teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión planteados, la muestra se encuentra conformada por 325 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, de los cuales 194 pertenecen al sexo masculino y 131 al femenino. El tipo de muestreo viene a ser no probabilístico de carácter intencional o de conveniencia.

**Tabla 3**

*Distribución de Estudiantes por Grado y Sexo*

Grado	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Primero	45	27	72
Segundo	40	31	71
Tercero	39	25	64
Cuarto	35	26	61
Quinto	35	22	57
Total	194	131	325

## 4.6. Procedimientos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

### 4.6.1. Procedimientos

Se llevaron a cabo las coordinaciones correspondientes con las autoridades de la institución educativa, entre ellas se encuentran los días y las horas en los que se procedió a ingresar a las aulas de clase para brindar las esquelas de consentimiento informado antes de la aplicación de instrumentos a la muestra ya descrita. Para ello,

los instrumentos fueron previamente seleccionados verificando su fiabilidad, mediante una revisión de adaptaciones recientes en el contexto nacional y también por medio de juicio de expertos.

Una vez finalizada la fase de aplicación y recolección, se realizó el registro de los datos recolectados en una base de Excel, simultáneamente se trabajó con el programa estadístico *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versión 27 para la generación de tablas de frecuencias y figuras con el objetivo de describir los resultados. Se empleó el estadístico Kolgomorov Smirnov para ver la prueba de normalidad y, para la contrastación de hipótesis se hizo empleo del estadístico Rho de Spearman.

#### **4.6.2. Técnicas**

Las técnicas de recolección de datos que se emplearon se encuentran dentro de la categoría de encuesta tipo test, pues los instrumentos psicométricos que se aplicaron poseen el propósito de recolectar información sobre determinados aspectos comportamentales y de la personalidad, mediante el planteamiento de preguntas concretas. El uso de esta técnica es apropiado debido a que la muestra estaba constituida por un grupo numeroso de estudiantes, los cuales se encontraban divididos por grupos con respecto al grado y sección.

#### **4.6.3. Instrumentos**

Para la presente investigación se aplicó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) que fue creado por Cholíz y Marco en España en el año 2011 y estandarizado en Perú en el año 2017 por Salas y Merino. Posee una validez de 0.95 y una confiabilidad de 0.94 obtenida mediante Alfa de Cronbach. El tiempo que se dispone para aplicación es de 15 minutos y el rango de edad de la población a la que va dirigido es entre 11 a 18 años. El objetivo del instrumento es medir el nivel de la

dependencia provocada por el abuso del videojuego, contiene 25 ítems en total, que evalúan las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y la dificultad de control. Los resultados finales que arroja el instrumento pueden determinar si las personas presentan un nivel bajo, medio o alto de dependencia a los videojuegos.

De igual forma, se hizo uso del Inventario SISCO del Estrés Académico, desarrollado por Barraza en México en el año 2007 y estandarizado en Perú por Caramantín, en el año 2021. Posee una validez de 0.76 y una confiabilidad de 0.90 obtenida por medio de Alfa de Cronbach. El tiempo de aplicación es de 10 minutos y el rango de edad de la población a la que va dirigido es de 12 años en adelante, se especifica que sean estudiantes. El objetivo del instrumento es medir los niveles de intensidad de estrés en estudiantes, se encuentra conformado por 31 ítems que evalúan las dimensiones de estresores, síntomas y estrategias de afrontamiento, de los cuales los dos primeros son para el sondeo de este fenómeno, los otros 29 están sujetos a la calificación mediante escala Likert del uno al cinco respectivamente. El instrumento puede determinar si los estudiantes presentan un nivel leve, moderado o severo de estrés académico.

## **Capítulo V**

### **Los Resultados**

#### **5.1. El Trabajo de Campo**

Para formalizar las acciones dentro del estudio, primero se dialogó con el docente Raúl Huayta Mamani, director de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, con el propósito de solicitar autorización para proceder a la ejecución del trabajo de investigación.

Acto seguido, se realizaron las coordinaciones con las docentes Lourdes Mendoza Chambilla, subdirectora de la institución y Mirella Mamani Copare, coordinadora del área de TOE, para dejar en conocimiento los objetivos de la investigación y tener acceso a los datos de los participantes, así como los horarios pertinentes para proceder con la aplicación de los instrumentos psicológicos.

Se hizo entrega de las esquelas con el consentimiento informado a todos los salones de clase antes de proceder con la aplicación de instrumentos, dicha esquela tenía el propósito de comunicar y solicitar el permiso a los apoderados para que los estudiantes puedan tomar parte en el presente estudio.

Se aplicaron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Inventario SISCO del Estrés Académico, ambos instrumentos validados en Perú. Los instrumentos se aplicaron de forma grupal a cada sección de participantes por año en el nivel secundario con la ayuda de tres estudiantes de la carrera profesional de psicología, los días miércoles 13, viernes 15, martes 19, miércoles 20 y jueves 21 de julio de 5:30 p.m. a 6:00 p.m., teniendo una duración aproximada de 25 minutos.

Hubo algunos retrasos con respecto a dos de las fechas de aplicación debido a que las esquelas con el consentimiento informado no habían sido entregadas oportunamente por motivos fuera del control del investigador, sin embargo, en lugar

de la aplicación se procedió a hacer entrega de las mismas para continuar al día siguiente de la fecha designada.

Al finalizar con la recolección de datos, se comenzó a registrarlos en una base del programa Excel, acto seguido se procedió a analizar y procesar la información registrada por medio del uso de tablas de tabulación. Como último paso en esta sección se hizo uso del software estadístico *SPSS* versión 27, y se analizaron los datos a través de los estadísticos de prueba de hipótesis.

## **5.2. Diseño de Presentación de Resultados**

A continuación, se presentan los resultados de la investigación en relación a los objetivos planteados. El análisis estadístico se realizó a través de los programas de Excel y *SPSS* en versión 27.

Primeramente, se presentan los hallazgos encontrados en la muestra total según la prevalencia e incidencia por variable y en segundo lugar la contrastación de las hipótesis planteadas.

### 5.2.1. Resultados Descriptivos de la Variable Dependencia a Videojuegos

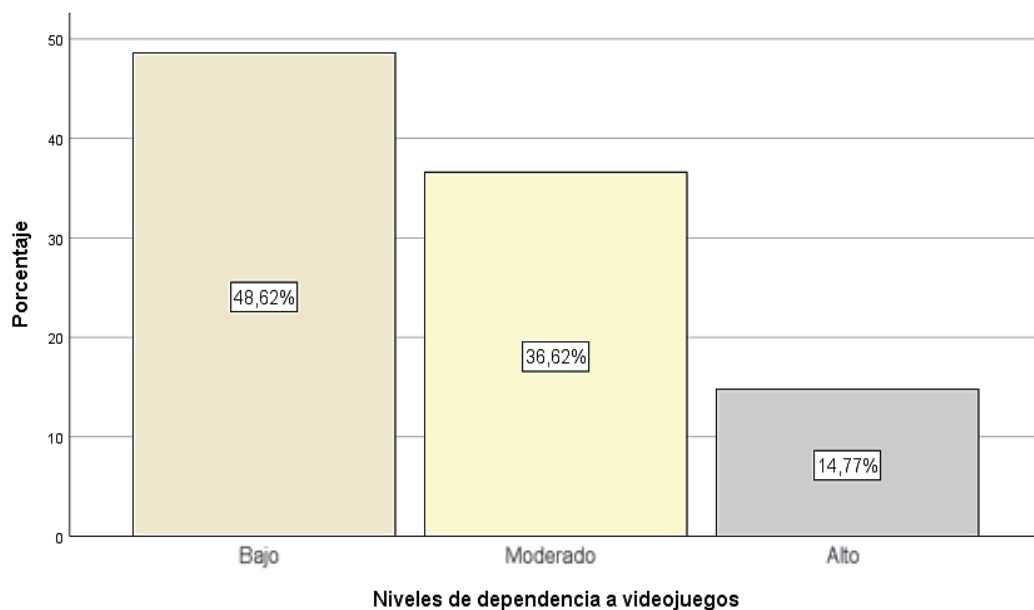
**Tabla 4**

*Niveles de Dependencia a Videojuegos*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	158	48,62%
Moderado	119	36,62%
Alto	48	14,77%
Total	325	100,00%

**Figura 1**

*Niveles de Dependencia a los Videojuegos*



En la tabla 4 y figura 1, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” con respecto a los niveles de dependencia a videojuegos, predomina el nivel bajo con un porcentaje de

48,62%, moderado con un 36,62% y alto con un 14,77%.

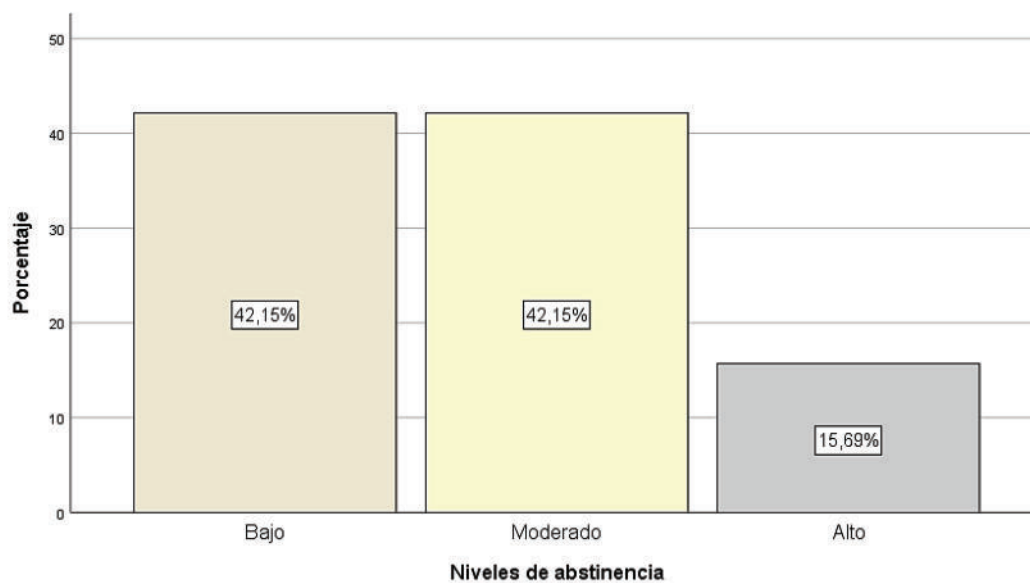
**Tabla 5**

*Dimensión Abstinencia*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	137	42,15%
Moderado	137	42,15%
Alto	51	15,69%
Total	325	100,00%

**Figura 2**

*Dimensión Abstinencia*



En la tabla 5 y figura 2, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” en la dimensión abstinencia se encontró un empate entre el nivel bajo y el moderado con un

porcentaje de 42,15% y alto con un 15,69%.

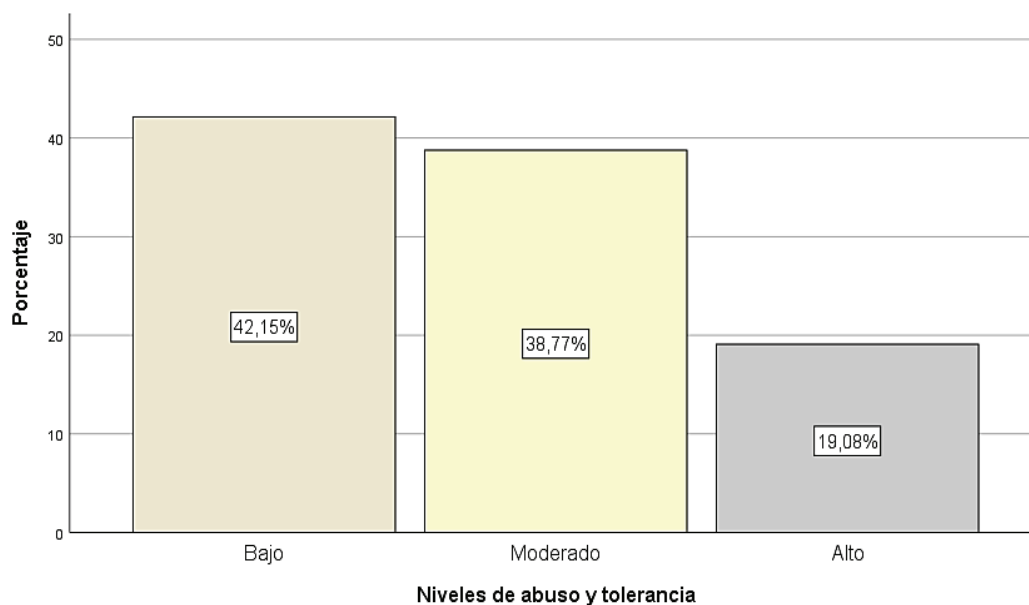
**Tabla 6**

*Dimensión Abuso y Tolerancia*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	137	42,15%
Moderado	126	38,77%
Alta	62	19,08%
Total	325	100,00%

**Figura 3**

*Dimensión Abuso y Tolerancia*

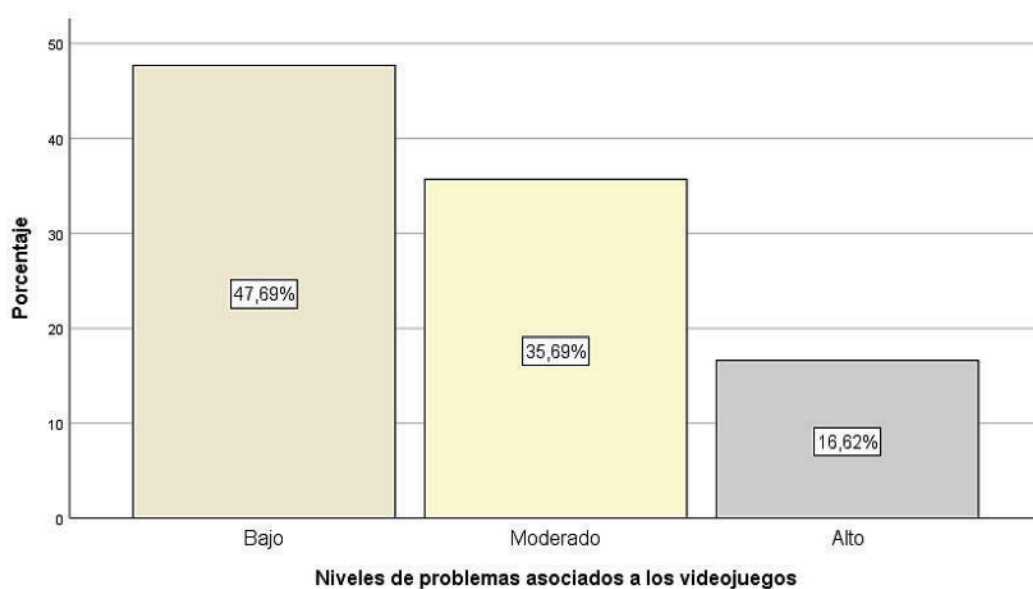


En la tabla 6 y figura 3, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” en la dimensión abuso y tolerancia predomina el nivel bajo con un porcentaje de 42,15%, moderado con un 38,77% y alto con un 19,08%.



**Tabla 7***Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos*

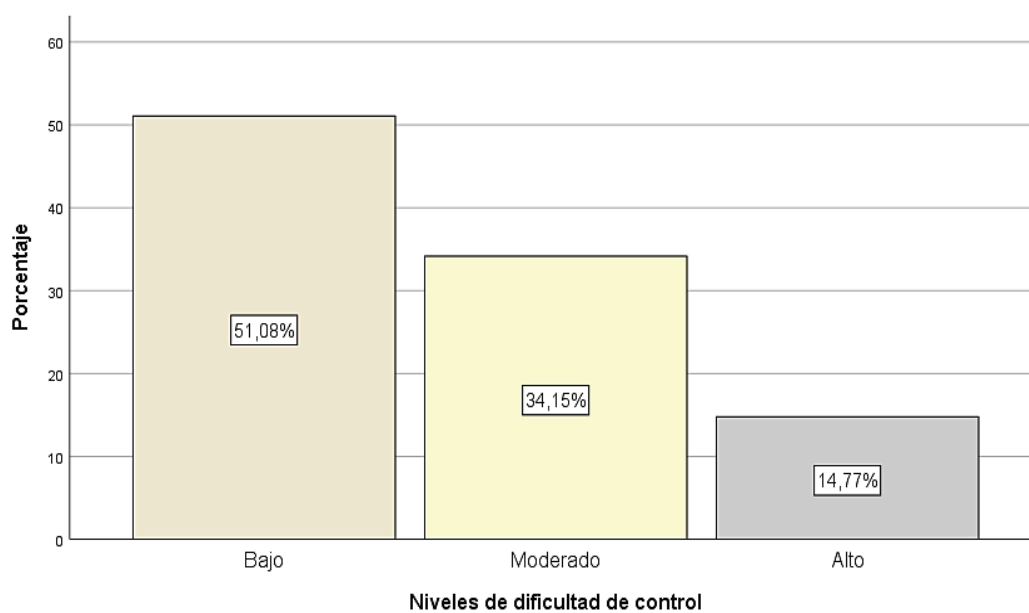
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	155	47,69%
Medio	116	35,69%
Alto	54	16,62%
Total	325	100,00%

**Figura 4***Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos*

En la tabla 7 y figura 4, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” en la dimensión problemas asociados a los videojuegos predomina el nivel bajo con un porcentaje de 47,69%, moderado con un 35,69% y alto con un 16,62%.

**Tabla 8***Dimensión Dificultad de Control*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	166	51,08%
Medio	111	34,15%
Alto	48	14,77%
Total	325	100,00%

**Figura 5***Dimensión Dificultad de Control*

En la tabla 8 y figura 5, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” en la dimensión dificultad de control predomina el nivel bajo con un porcentaje de 51,08%, moderado con un 34,15% y alto con un 14,77%.

### 5.2.2. Resultados Descriptivos de la Variable Estrés Académico

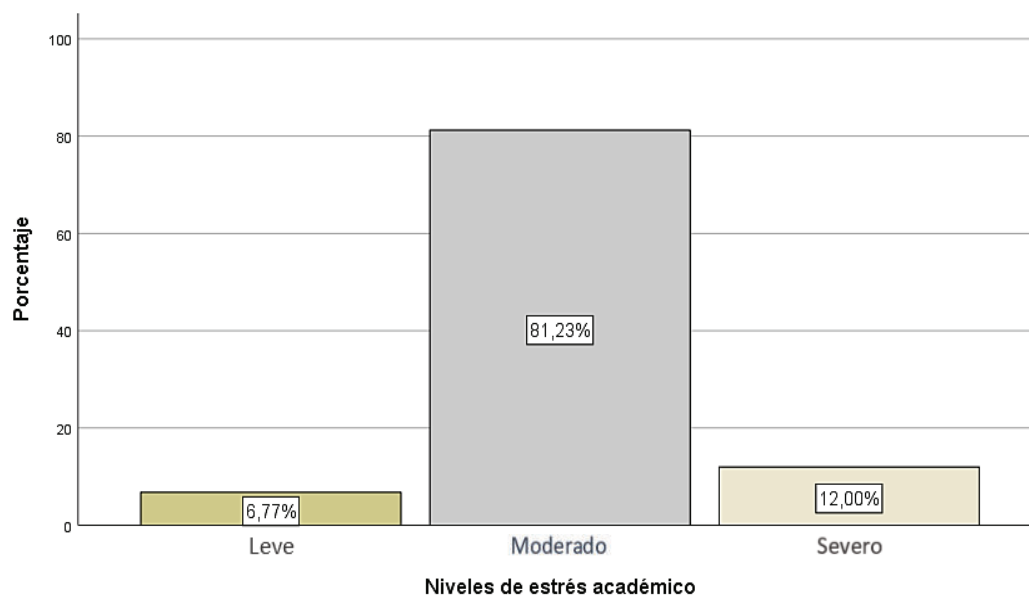
**Tabla 9**

*Niveles de Estrés Académico*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Leve	22	6,77%
Moderado	264	81,23%
Severo	39	12,00%
Total	325	100,00%

**Figura 6**

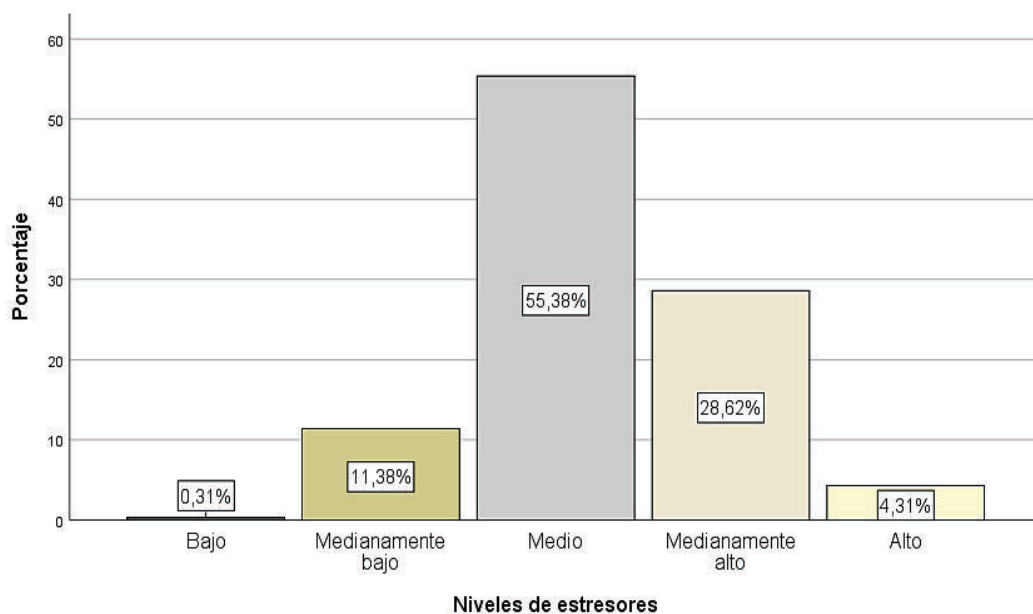
*Niveles de Estrés Académico*



En la tabla 9 y figura 6, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” con respecto a los niveles de estrés académico, predomina el nivel moderado con un porcentaje de 81,23%, severo con un 12,00% y leve con un 6,77%.

**Tabla 10***Dimensión Estresores*

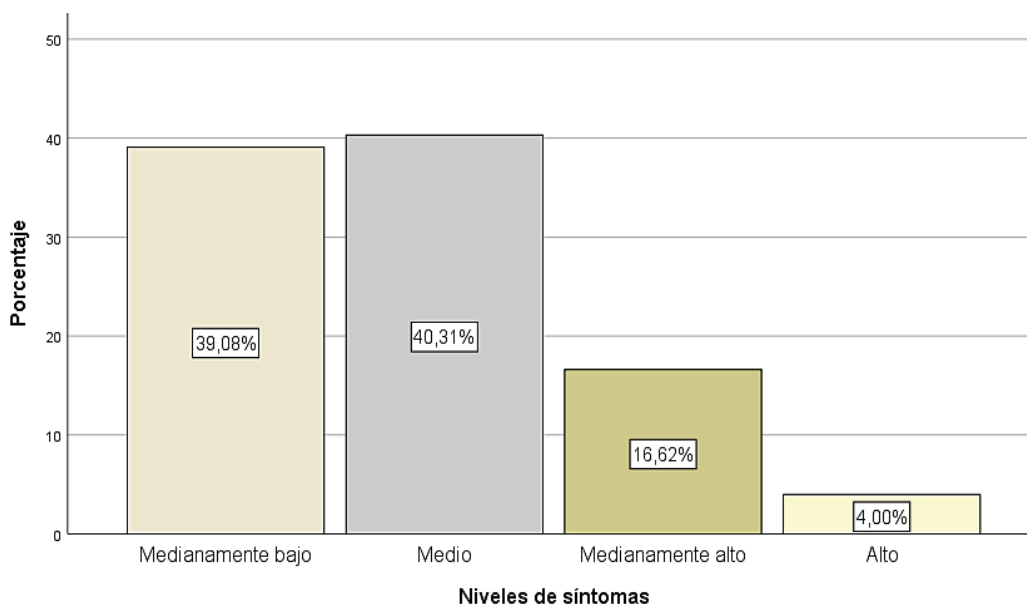
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	0,31%
Medianamente bajo	37	11,38%
Medio	180	55,38%
Medianamente alto	93	28,62%
Alto	14	4,30%
Total	325	100,0%

**Figura 7***Dimensión Estresores*

En la tabla 10 y figura 7, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” en la dimensión estresores predomina el nivel medio con un porcentaje de 55,38%, medianamente alto con un 28,62%, medianamente bajo con un 11,38%, alto con un 4,31% y bajo con un 0,31%.

**Tabla 11***Dimensión Síntomas*

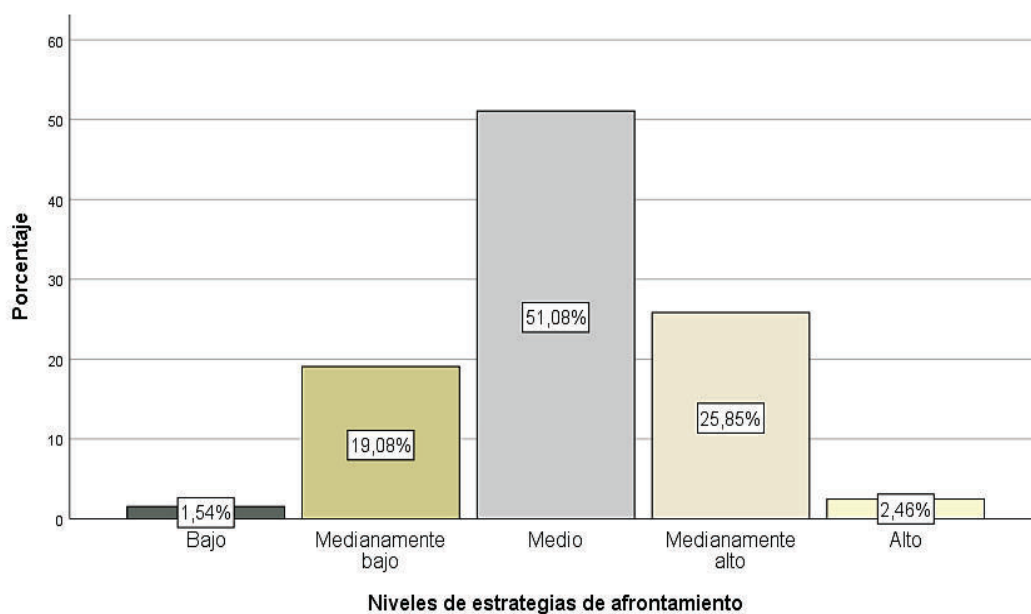
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Medianamente bajo	127	39,08%
Medio	131	40,31%
Medianamente alto	54	16,62%
Alto	13	4,00%
Total	325	100,00%

**Figura 8***Dimensión Síntomas*

En la tabla 11 y figura 8, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” en la dimensión síntomas predomina el nivel medio con un porcentaje de 40,31%, medianamente bajo con un 39,08%, medianamente alto con un 16,62% y alto con un 4,00%.

**Tabla 12***Dimensión Estrategias de Afrontamiento*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	1,50%
Medianamente bajo	62	19,10%
Medio	166	51,10%
Medianamente alto	84	25,80%
Alto	8	2,50%
Total	325	100,00%

**Figura 9***Dimensión Estrategias de Afrontamiento*

En la tabla 12 y figura 9, se observa que los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” en la dimensión estrategias de afrontamiento predomina el nivel medio con un porcentaje de 51,08%, medianamente alto con un 25,85%, medianamente bajo con un 19,08%, alto con un 2,46% y bajo con un 1,54%.

### 5.2.3. Resultados de las Variables Dependencia a Videojuegos y Estrés Académico

**Tabla 13**

*Niveles de Dependencia a Videojuegos y Estrés Académico*

		Dependencia a videojuegos			Total	
		Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta		
Estrés académico	Nivel de estrés leve	Recuento	10	10	2	22
		% del total	3,10%	3,10%	0,60%	6,80%
	Nivel de estrés moderado	Recuento	130	91	43	264
		% del total	40,00%	28,00%	13,20%	81,20%
	Nivel de estrés severo	Recuento	18	18	3	39
		% del total	5,50%	5,50%	0,90%	12,00%
Total		Recuento	158	119	48	325
		% del total	48,60%	36,60%	14,80%	100,00%

En la tabla 13 se aprecia que 130 estudiantes, correspondiente al 40% poseen un nivel de estrés moderado y un nivel de dependencia baja a videojuegos; 91 estudiantes, que son el 28%, un nivel de estrés moderado y dependencia moderada a videojuegos, así como 43 estudiantes, que representan el 13,2% evidencian un nivel moderado de estrés y dependencia alta a videojuegos.

Por otro lado 18 estudiantes, correspondiente a un 5.5%, muestran un nivel de estrés severo y dependencia moderada a los videojuegos. Y solo 3 estudiantes, correspondiente a 0.9% poseen un nivel de estrés severo y dependencia alta a videojuegos.

### 5.3. Contrastación de Hipótesis

#### 5.3.1. Prueba de Distribución de Normalidad

Para determinar la prueba de hipótesis a ejecutar se requiere establecer si los datos cumplen con el criterio de normalidad estadística, para lo cual se ejecuta la prueba de distribución normal de Kolmogórov-Smirnov, teniendo en cuenta que la muestra es mayor a 50, siendo el criterio:

Valor de significancia  $< 0.05$ : No existe distribución normal

Valor de significancia  $> 0.05$ : Existe distribución normal

**Tabla 14**

*Prueba de Distribución Normal de Kolmogórov-Smirnov*

	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a videojuegos	,095	325	,000
Estrés académico	,062	325	,004

Debido a que el valor de significancia para las variables Dependencia a videojuegos y Estrés académico es menor de 0.05, se establece que no existe distribución normal.

A partir de ello, se recomienda la prueba chi cuadrado bondad de ajuste para una muestra y la prueba Rho de Spearman, que es una prueba que determina la relación entre dos variables, tomando en consideración que la data no presenta distribución normal.



### 5.3.2. Hipótesis General

Para la comprobación de la hipótesis general se establece lo siguiente:

#### Formulación de Hipótesis

**H0:** No existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**H1:** Existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

#### Establecer un Nivel de Significancia

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

#### Estadístico de Prueba

Rho de Spearman

**Tabla 15**

*Prueba de Correlación de Rho-Spearman Para la Hipótesis General.*

		Dependencia a videojuegos	Estrés académico
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	-,029
		N	325
	Estrés académico	Coefficiente de correlación	-,029
		Sig. (bilateral)	,602
		N	325

**Lectura del P valor**

Ho: ( $p \geq 0.05$ ) → No se rechaza la Ho

H1: ( $p < 0.05$ ) → Se rechaza la Ho

$P = 0,601662$ ;  $\alpha = 0.05$  →  $P > 0.05$  → No se rechaza la Ho

En la tabla 14 se observa que el valor P de significancia obtenido es de 0,601662, siendo mayor de 0.05; en consecuencia, no se puede rechazar la Ho, concluyendo con un nivel de confianza del 95%, que no existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**5.3.3. Hipótesis Específica 1**

Para la contrastación de la primera hipótesis específica, se establece lo siguiente:

**Formulación de Hipótesis**

**H0:** El nivel de dependencia a videojuegos no es alto en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**H1:** El nivel de dependencia a videojuegos es alto en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**Establecer un Nivel de Significancia**

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

**Estadístico de Prueba**

Prueba no paramétrico Chi cuadrado “Bondad de ajuste”

**Tabla 16**

*Prueba de Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para la Hipótesis Específica 1.*

**Prueba para una muestra**

	Chi-cuadrado	gl	Sig. (bilateral)
Dependencia a videojuegos	57,422	2	<b>,000</b>

**Lectura del P valor**

Ho: ( $p \geq 0.05$ ) → No se rechaza la Ho

H1: ( $p < 0.05$ ) → Se rechaza la Ho

$P = 3,3968E-13$ ;  $\alpha = 0.05$  →  $P < 0.05$  → Se rechaza la Ho

En la tabla 16 se observa que el valor P de significancia obtenido es de 3,3968E-13, siendo menor de 0.05; en consecuencia, se toma la decisión de rechazar la Ho y se acepta la H1, concluyendo con un nivel de confianza del 95%, que el nivel de dependencia a videojuegos es alto en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

#### **5.3.4. Hipótesis Específica 2**

Para la contrastación de la segunda hipótesis específica, se establece lo siguiente:

**Formulación de Hipótesis**

**H0:** El nivel de estrés académico no es severo en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**H1:** El nivel de estrés académico es severo en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**Establecer un Nivel de Significancia**

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

**Estadístico de Prueba**

Prueba no paramétrico Chi cuadrado “Bondad de ajuste”

**Tabla 17**

*Prueba de Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para la Hipótesis Específica 2.*

**Prueba para una muestra**

	Chi-cuadrado	gl	Sig. (bilateral)
Estrés académico	336,855	2	<b>0,00</b>

**Lectura del P valor**

Ho: ( $p \geq 0.05$ ) → No se rechaza la Ho

H1: ( $p < 0.05$ ) → Se rechaza la Ho

$P = 7,125E-74$ ;  $\alpha = 0.05$  →  $P < 0.05$  → Se rechaza la Ho

En la tabla 17 se observa que el valor P de significancia obtenido es de 7,125E-74, siendo menor de 0.05; en consecuencia, se toma la decisión de rechazar la Ho y se acepta la H1, concluyendo con un nivel de confianza del 95%, que el nivel de estrés académico es severo en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**5.3.5. Hipótesis Específica 3**

Para la contrastación de la tercera hipótesis específica, se establece lo siguiente:

**Formulación de Hipótesis**

**H0:** No existe relación significativa entre dependencia a videojuegos y estrés

académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**H1:** Existe relación significativa entre dependencia a videojuegos y estrés académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

**Establecer un Nivel de Significancia**

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

**Estadístico de Prueba**

Rho de Spearman

Como se observa en la tabla 15 el valor P de significancia obtenido para dependencia a videojuegos y estrés académico es mayor de 0.05; en consecuencia, se toma la decisión de no rechazar la  $H_0$ , concluyendo con un nivel de confianza del 95%, que no existe relación significativa entre dependencia a videojuegos y estrés académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

#### **5.4. Discusión**

El presente estudio se realizó con el propósito de establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y el estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, los resultados obtenidos serán contrastados con los hallazgos de otras investigaciones que se encuentren relacionadas a las variables planteadas, para lo cual, se expondrán de acuerdo al orden de presentación de los resultados.

En cuanto a la variable dependencia a videojuegos, los estudiantes presentaron un nivel de dependencia baja, con un porcentaje de 48,62%; un hallazgo similar se evidencia en la investigación llevada a cabo por Sánchez et al. (2021), cuyo objetivo era determinar el patrón de uso y los problemas asociados al consumo de

videojuegos en 581 estudiantes adolescentes en México, los resultados indican que no existe una presencia significativa de esta variable en la muestra empleada; también en el caso del estudio realizado por Alave y Pampa (2018), donde el objetivo consistía en determinar la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en 375 adolescentes de una institución educativa, se reveló que los participantes presentaron un nivel bajo de dependencia a videojuegos con un 45,50%.

Una de las razones que podrían explicar el resultado obtenido con respecto a los niveles de dependencia a videojuegos, se puede encontrar en el actual contexto que viven los estudiantes en relación al área académica. Dado que en el presente año se regularizó la forma de recibir el servicio de educación mediante la modalidad presencial, donde los estudiantes pueden estar bajo la supervisión de maestros para un adecuado desenvolvimiento académico e interactuar con sus compañeros, a diferencia de los años en los cuales se ejecutó la modalidad virtual donde una de las formas de entretenimiento más recurrentes fue el uso de los videojuegos y, en muchos casos, esta actividad se realizaría excesivamente y con serias consecuencias. Tal afirmación se respalda en un artículo publicado por el Ministerio de Salud (MINSa), el cual sostiene que el incremento de casos de adicción a videojuegos en los niños y adolescentes sucedió desde el inicio de la pandemia por el COVID-19, debido a la ausencia de interacción con otras personas de su mismo grupo etario, dicha necesidad fue suplida por medio de juegos con opción a multijugador, donde ocurre la integración social (Del Mar, 2021).

Asimismo, en las dimensiones de dependencia a videojuegos, se encontró que los estudiantes presentaron un nivel bajo en la dimensión abuso y tolerancia con un 42,15%, de igual manera con la de problemas asociados a los videojuegos, con un nivel bajo siendo representado por el 47,69%, y, también en el caso de la dimensión de dificultad de control, pues se presenta un nivel bajo con un 51,08%.

Por otro lado, en la variable estrés académico, los resultados revelaron que los estudiantes presentan un nivel de estrés moderado con un porcentaje de 81,23%; al igual que en la investigación realizada por Miranda (2019), cuyo objetivo fue

determinar el nivel de estrés académico en 116 estudiantes de una facultad de medicina, los resultados indicaron que predominó el nivel de estrés moderado con un 82,60%; tales datos coinciden con el estudio de Venancio (2018), el cual tuvo como objetivo determinar el nivel de estrés académico en 432 estudiantes universitarios, los análisis revelaron que predominó el nivel estrés académico promedio en la muestra seleccionada.

El nivel de estrés académico registrado en los estudiantes es el reflejo de un proceso adaptativo en torno a su rol, es decir, el tiempo en el que se realizó la aplicación de instrumentos coincidía con la época en la que usualmente se entregan trabajos finales, exámenes bimestrales, proyectos de ciencia, entre otros. Añadido a esto, volver a realizar estas actividades curriculares después de dos años de confinamiento por la pandemia conlleva a que los estudiantes se adapten a la dinámica académica actual, ya que en la modalidad virtual no ocurrían estos eventos de la misma forma. Tal como se demuestra en un estudio realizado durante el segundo año de confinamiento por la pandemia, en el cual la modalidad de educación era virtual, Estrada et al. (2021), reveló que los estudiantes en su muestra, presentaron altos niveles de estrés, ante ello, se plantean algunos factores que explican tal hallazgo, como la sobrecarga de tareas y las limitadas estrategias de afrontamiento para contrarrestar las causas y consecuencias negativas de esta variable.

Con respecto a las dimensiones de estrés académico, los estudiantes presentaron un nivel medio con un 55,38% en la dimensión estresores, tal y como sucede en la dimensión síntomas, con un nivel medio representado por el 40,31%, y, de igual forma en la dimensión estrategias de afrontamiento, ya que se registró un nivel medio con un 51,10%.

La presente investigación se realizó con el objetivo de establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y el estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, el análisis reveló que no existe relación entre estas dos variables, esta afirmación se contrasta con los resultados del estudio de Chiluisa y Gaibor (2022) llevada a cabo en

Ecuador, el cual planteaba las mismas variables y tenía como objetivo identificar si existe una relación entre ambas en 104 estudiantes adolescentes, los autores concluyeron que tal relación no existe; se obtuvieron resultados similares en la investigación llevada a cabo por Montoya y Sandoval (2021), cuyo objetivo fue determinar si existe relación significativa entre estrés académico y dependencia al teléfono móvil en 248 estudiantes, el análisis reveló la relación negativa que existe entre ambas, lo que demuestra que a mayor nivel de estrés académico, menor será la dependencia al teléfono móvil, el orden de las variables se puede cambiar entre ellas.



## **Capítulo VI**

### **Conclusiones y Sugerencias**

#### **6.1. Conclusiones**

##### **6.1.1. Primera**

El análisis de los resultados reveló que no existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

##### **6.1.2. Segunda**

Referente a la dependencia a los videojuegos, se encontró que predomina el nivel alto en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

##### **6.1.3. Tercera**

En cuanto al estrés académico, se registró que el nivel es severo en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

##### **6.1.4. Cuarta**

Los resultados indican que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico en los estudiantes del nivel

secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.

## **6.2. Sugerencias**

### **6.2.1. Primera**

Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” programar y ejecutar actividades recreativas para reducir el nivel de dependencia a videojuegos de los estudiantes del nivel secundario, dichas actividades deben tener como objetivo brindar al estudiante una forma alterna de entretenimiento, tales como el ajedrez, dibujo, pintura, tocar algún instrumento, lectura de algún tema de interés, etcétera.

### **6.2.2. Segunda**

Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín” brindar estrategias para reducir el nivel de estrés académico de los estudiantes en el nivel secundario, tales como la programación de horarios de estudio y tareas, la edición de un calendario para actividades académicas, retroalimentación constante, entre otras, mejorando así aspectos en el desempeño académico.

### **6.2.3. Tercera**

Se sugiere que los tutores de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, específicamente el nivel primario, genere consciencia sobre el estrés académico en sus estudiantes, empleando boletines informativos y dinámicas grupales, dando a conocer qué es y cuáles son las consecuencias que trae consigo

dependiendo del nivel en el que se presente. Reduciendo así el riesgo de presentar altos niveles de este fenómeno en el nivel secundario.

#### **6.2.4. Cuarta**

Se sugiere que el director de la Institución Educativa Emblemática “Don José de San Martín”, contrate un psicólogo para la detección y control de diversas dificultades que los estudiantes puedan presentar a raíz del estrés académico, dicha labor se puede llevar a cabo por medio del diseño y ejecución de programas de promoción y prevención psicológica.

## Referencias

- Alave, S. & Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión] Repositorio Institucional  
[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/996/Sara\\_Tesis\\_bachiller\\_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Aldana, J., Isea, J. & Colina, F. (2020). Estrés académico y trabajo de grado en licenciatura en educación. *TeloS* 22 (1).  
<https://www.redalyc.org/journal/993/99362098023/99362098023.pdf>
- Ayala, M. (2021). *Impulsividad y Dependencia a los Videojuegos de un colegio de Lima Metropolitana* [Tesis de bachillerato, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/12767e63-9ada-44bf-bcd7-fc0be5b44805/content>
- Ayca, C. (2016). *Relación entre estrés académico percibido y estrategias de afrontamiento en los estudiantes de la Universidad Privada de Tacna, 2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio  
<https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/211/Ayca-Mar%c3%b3n-Cristian-Manuel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bairero, M. (2017). El estrés y su influencia en la calidad de vida. *Multimed* 21(6).  
<http://www.revmultimed.sld.cu/index.php/mtm/article/view/688>
- Barraza, A. & Silerio, J. (2007). El estrés académico en los alumnos de educación media superior: Un Estudio Comparativo. *Investigación Educativa Duranguense*, 7, 48-65.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2358918.pdf>
- Bazán, F. & Huarca, B. (2020). *Relación entre los estilos de personalidad y estrés académico en estudiantes de psicología de la Universidad Nacional de San*

- Agustín* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa] Repositorio Institucional [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11568/PSbacofv%26hucub.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR3Ee\\_xLMrpopZvC WYI9Utk56l1TArPJjodtEs6pQINfEeXvyGCHbC5-vQE](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11568/PSbacofv%26hucub.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR3Ee_xLMrpopZvC WYI9Utk56l1TArPJjodtEs6pQINfEeXvyGCHbC5-vQE)
- Beatriz, M. (3 de octubre de 2020). Estrés como cofactor de enfermedades crónicas no transmisibles [Presentación en diapositivas]. <https://n9.cl/e4eht>
- Briones, M. (2019). *El estrés* [Trabajo académico de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1407/MIRIAM%20LUCRECIA%20BRIONES%20VELASQUEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Buiza, C. (2018). Videojuegos. Uso problemático y factores asociados. *FOCAD* 2(37). <https://psicosol.es/wp-content/uploads/2018/11/FACTORES-ASOCIADOS.pdf>
- Burga, G & Lluén, J. (2017). *Adicción a las nuevas tecnologías y factores de riesgo de conductas problemáticas en adolescentes varones* [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4762/Burga%20Cubas%20-%20Llu%C3%A9n%20Puic%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campos, M. (31 de mayo de 2021). El estrés académico: Qué es. *Psicología, educación y valores*. <https://www.mariajesuscampos.es/el-estres-academico-que-es/?fbclid=IwAR01VdWtudTEKpEZ5pxvrXF2RKCKaGiXRzQWVX3s9ILkfzPzUGYD7IC6MS4>
- Carbonell, J. (2019). Teorías sobre la adicción: ¿Cuáles son las causas de una adicción? *Síndrome*. <https://n9.cl/9744w>

- Cassaretto, M. Vilela, P. & Gamarra, L. (2021). Estrés académico en universitarios peruanos: importancia de las conductas de salud, características sociodemográficas y académicas. *Liberabit* 27(2).  
<https://doi.org/10.24265/liberabit.2021.v27n2.07>
- Ccorimanya, G. & Quispe, M. (2019). *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ero y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019* [Trabajo de bachillerato, Universidad Peruana Unión].  
 Repositorio Institucional  
[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2832/Margoth\\_Trabajo\\_Bachiller\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2832/Margoth_Trabajo_Bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chacón, R., Zurita, F., Martínez, A., Castro, M., Espejo, T. & Pinel, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Pixel-Bit*, 50, 109-121.  
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36849882007.pdf>
- Chirinos, W. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* [Tesis de bachillerato, Universidad San Ignacio de Loyola].  
 Repositorio Institucional  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>
- Chóliz, M. (2006). *Adicción al juego de azar*. Universidad de Valencia.  
[https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pd](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pd)
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia a videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.  
<https://www.lib.uwo.ca/cgi>
- Clemente, Z. (2021). *Estrés Académico y Ansiedad en Estudiantes de Licenciatura en Enfermería*. [Tesis de maestría, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla].  
 Repositorio

- <https://repositorioinstitucional.buap.mx/bitstream/handle/20.500.12371/11807/20210126140649-7284-T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coavoy, L. (2019). *Estrés académico y afrontamiento en estudiantes de enfermería* [Tesis de bachillerato, Universidad Peruana Unión]. Repositorio [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2627/Lady\\_Trabajo\\_Bachiller\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2627/Lady_Trabajo_Bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chiluisa, E. & Gaibor, I. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina*, 6(2). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2305>
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis – periodo 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio Institucional [http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA\\_CORRALES\\_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- De la Cruz, Y. (2021). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio Institucional <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2992/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Del Mar, M. (2021). *Minsa: La pandemia por la COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes* [Archivo PDF]. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Escobar-Zurita, E., Soria- De Mesa, B., López-Proañó, G. & Peñafiel-Salazar, D. (2018). Manejo del estrés académico; revisión crítica. *Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/estres-academico.html>

- Espina, M. (5 de junio de 2017). Estrés y salud: Modelos explicativos. *Psicología y psicoterapia*. <https://marisaespina.com/estres-salud-modelos-explicativos/>
- Estrada-Araoz, E., Mamani-Roque, M., Gallegos-Ramos, N., Mamani-Uchusara, H. & Zuloaga-Araoz, M. (2021). Estrés académico en estudiantes universitarios peruanos en tiempos de la pandemia del COVID-19. *AVFT*, 40(1). <http://doi.org/10.5281/zenodo.4675923>
- Fernández de Castro, J. & Luévano, E. (2018). Influencia del estrés académico sobre el rendimiento escolar en educación media superior. *Saberes y Quehaceres del Pedagógico* 26, 97-117. DOI <https://doi.org/10.21555/rpp.v0i26.1926>
- Flores, H. (2020). *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-Perú, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. Repositorio [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda\\_Tesis\\_Maestro\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3617/Hilda_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación*. [https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO\\_UC\\_EG\\_MAI\\_UC0584\\_2018.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf)
- Gallardo, I. (8 de febrero de 2021). Estrés. *Cuidate Plus*. <https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/psicologicas/estres.html>
- García-Moran, & M. Gil-Lacruz, M. (2016). El estrés en el ámbito de los profesionales de la salud. *Persona* (019), 11-30. <https://doi.org/10.26439/persona2016.n019.968>
- Gonzalez-Velázquez, L. (2020). Estrés académico en estudiantes universitarios asociado a la pandemia por COVID-19. *Espacio I+D* 9(25). <https://doi.org/10.31644/IMASD.25.2020.a10>
- Griffiths, M. y McLean, L. (2017). Content Effects: Online and Offline Games. The International *Encyclopedia of Media Effects*. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0129>



- Guerrero, R. (13 de enero de 2022). Las adicciones según la teoría del apego. *La mente es maravillosa*. <https://n9.cl/hkwjn>
- Gutierrez, A. (2016). Estudio del estrés en el ámbito académico para la mejora del rendimiento estudiantil. *Quipukamayoc* 24(45), 23-28. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/quipu/article/view/12457>
- Herdoiza, E. (2020). Trastorno por videojuegos en adolescentes iberoamericanos: Análisis de las dimensiones de impulsividad [Tesis doctoral, Universidad de Valencia] Repositorio Institucional <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/77457/TESIS%20PHerdoiza%20imprimible.pdf?sequence=1>
- Hernandez, M. & Bujardón, M. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidades Médicas* 20(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-81202020000300606](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202020000300606)
- Herrera-Covarrubias, D., Coria-Avila, G., Muñoz-Zavaleta, D., Graillet-Mora, O., Aranda-Abreu, G., Rojas-Durán, F., Hernández, M. & Ismail N. (2017). Impacto del estrés psicosocial en la salud. *Neurobiología* 8(17). [www.uv.mx/eneurobiologia/vols/2017/17/17.html](http://www.uv.mx/eneurobiologia/vols/2017/17/17.html)
- Huayta, I. (2019). *Habilidades Sociales y Adicción a Videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada de Tacna] Repositorio 48 <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1633/Huayta-RamosIvonne.pdf?sequence=1&isAllowed=1>
- Infodrogas. (2019). *Tolerancia, dependencia y otros conceptos*. <https://www.infodrogas.org/drogas?start=3>
- Julcarima, R. (2021). *Dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio

Institucional

<http://www.repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2902/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Labrador, F., Requesens, A. & Helguera, M. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos*. Fundación Gaudium. <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>
- Lázarus, R. & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. Springer Publishing Company, Inc. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=i-ySQQuUpr8C&oi=fnd&pg=PR5&dq=lazarus+y+folkman+\(1984\)&ots=DgINHsegPc&sig=2kzxtmrCJrGio-koH2catpud5Ow#v=onepage&q=lazarus%20y%20folkman%20\(1984\)&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=i-ySQQuUpr8C&oi=fnd&pg=PR5&dq=lazarus+y+folkman+(1984)&ots=DgINHsegPc&sig=2kzxtmrCJrGio-koH2catpud5Ow#v=onepage&q=lazarus%20y%20folkman%20(1984)&f=false)
- León, L. (2017). Clima organizacional y estrés laboral en instituciones del sector público de salud binacional. *Consensus* 1(1), 51-75. <http://pragmatika.cl/review/index.php/consensus/article/view/6>
- Lizárraga, S. & Meza, B. (2020). *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo, 2020* [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1939>
- Lopez, D. (14 de febrero de 2022). ¿Qué es el analfabetismo emocional? *Infobae*. <https://www.infobae.com/america/tendencias-america/2022/02/14/que-es-el-analfabetismo-emocional/>
- López-Fernández, J., Etkin, P., Orlet-Walker, J., Mezquita-Guillamon, L. & Ibáñez-Ribes, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de

- videojuegos en adolescentes. *Àgora de salut* 7(15), 147-153.  
<http://dx.doi.org/10.6035/AgoraSalut.2020.7.15>
- Maceo, O., Maceo, A. & Varón, Y. (2016). Estrés académico: causas y consecuencias. *Multimed*, 17 (2).  
<http://www.revmultimed.sld.cu/index.php/mtm/article/view/302/410>
- Marco, C. & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Marín-Navarrete, R. (27 de diciembre de 2020). Videojuegos: de la Diversión a la Adicción. *MundodeHoy.com*  
[https://mundodehoy.com/2020/12/27/videojuegos-de-la-diversion-a-la-adiccion/?fbclid=IwAR1xK4gFnjBD71-bzOD45UEeo9mP5c867BQYC8\\_QDdHEBbREwJTU1XPsgBU](https://mundodehoy.com/2020/12/27/videojuegos-de-la-diversion-a-la-adiccion/?fbclid=IwAR1xK4gFnjBD71-bzOD45UEeo9mP5c867BQYC8_QDdHEBbREwJTU1XPsgBU)
- McBride, S. (23 de febrero de 2022). Video Game Addiction, Now a Globally Recognized Illness, Seeks a Treatment. *Bloomberg*.  
<https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-02-23/video-game-addiction-recognized-by-world-health-organization#xj4y7vzkg>
- Medrano, M. (2017). *Procrastinación académica y estrés académico en estudiantes de una Universidad Pública de Lima, 2017* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22195/Medrano\\_MML.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22195/Medrano_MML.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mejías-Climent, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos. *Tradumàtica*, 19, 22-46.  
<https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Miranda, K. (2019). *Estrés Académico en estudiantes universitarios de la Facultad de Medicina de una Universidad Nacional de Lima Metropolitana, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio Institucional

[http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3721/008594\\_Tr\\_b.\\_Suf.\\_Prof.\\_Miranda%20Colque%20Katherine%20Deysi.pdf?sequence=2&isAllowed=y&fbclid=IwAR0CXFYLD22Nq\\_cHIxg51xFe\\_n4BhOhQhNErRXCR\\_luy2y0LILaE5zyFYC4](http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3721/008594_Tr_b._Suf._Prof._Miranda%20Colque%20Katherine%20Deysi.pdf?sequence=2&isAllowed=y&fbclid=IwAR0CXFYLD22Nq_cHIxg51xFe_n4BhOhQhNErRXCR_luy2y0LILaE5zyFYC4)

- Model Systems Knowledge Translation Center. (30 de abril de 2021). *Comprensión y afrontamiento de la irritabilidad, la ira y la agresión después de una LCT*. <https://msktc.org/tbi/factsheets/comprensi%C3%B3n-y-afrontamiento-de-la-irritabilidad-la-ira-y-la-agresi%C3%B3n-despu%C3%A9s-de-una>
- Montoya, R. & Sandoval, H. (2021). *Estrés académico y dependencia al teléfono móvil en adolescentes peruanos en el contexto de la pandemia por COVID-19*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional [http://200.121.226.32:8080/bitstream/handle/20.500.12840/4430/Rosita\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR3dst3NcOenpNNFp2kLah9H\\_eOPCep\\_0Ej0KegG8h5satonFKk2GDc\\_CMc](http://200.121.226.32:8080/bitstream/handle/20.500.12840/4430/Rosita_Tesis_Licenciatura_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR3dst3NcOenpNNFp2kLah9H_eOPCep_0Ej0KegG8h5satonFKk2GDc_CMc)
- Palza, G. (2021). *Estrés laboral y estrés académico en el proceso enseñanza aprendizaje en estado de emergencia en la Escuela Profesional de Obstetricia de la Facultad de Ciencias de la Salud de Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann – Tacna, 2020* [Tesis de maestría, Universidad Privada de Tacna] Repositorio Institucional  
<https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2084/Palza-Portugal-Guicela.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Parmar, R. & Lagoy, J. (4 de octubre de 2021). Is Video Game Addiction a Disorder? *Psychiatric Times*. <https://www.psychiatrictimes.com/view/is-video-game-addiction-a-disorder>
- Paul, M. (24 de julio de 2020). The Scientific Legacy of Hans Selye. *Nootropics*. <https://nootropicsofficial.com/the-scientific-legacy-of-hans-selye/>
- Pereira F. & Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15(30), 51-64. <http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v15n30/1692-2522-anqr-15-30-00051.pdf>

- Pintado, M. (2017). *Aplicación de la Teoría de la Conducta Planificada en la Seguridad Vial: velocidad, alcohol y drogas* [Tesis de doctorado, Universidad Católica de Murcia]. Repositorio Institucional <http://repositorio.ucam.edu/handle/10952/2678>
- Pont, E. (19 de mayo de 2020). La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. *La vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>
- Portero de la Cruz, S. (2019). Estrés laboral, Burnout, Satisfacción, Afrontamiento y Salud general en Personal Sanitario de Urgencias [Tesis de doctorado, Universidad de Córdoba]. Repositorio Institucional <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/18579/2019000001929.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quispe, N. (2021). *Estrés académico en estudiantes de secundaria de una I.E. pública, Cusco-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio Institucional <http://repositorio.autonomaieica.edu.pe/bitstream/autonomaieica/1699/1/Nayde%20Roxana%20Quispe%20Huamani.pdf>
- Quito-Calle, J., Tamayo-Piedra, M., Buñay-Barahona, D. & Neira-Cardenas, O. (2017). Estrés académico en estudiantes de tercer de bachillerato de unidades educativas particulares del Ecuador. *Iztacala*, 20(3). <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2017/epi173o.pdf>
- Rodríguez, E. (12 de julio de 2016). ¿Qué es la frustración y cómo afecta nuestra vida? *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/frustracion>
- Rodríguez-Rodríguez, M. & García-Padilla, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global* 20(62). <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojas, A. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo – 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes].

- Repositorio Institucional  
[https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZA  
 NO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZA%20NO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ruiz, D. (2020). *Estrés como experiencia corporal y afrontamiento como práctica estratégica en la educación física* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional  
[http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12787/Est  
 r%C3%A9s%20como%20experiencia%20corporal%20y%20afrontamiento.pdf?  
 f?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12787/Est%20r%C3%A9s%20como%20experiencia%20corporal%20y%20afrontamiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ruiz-Mitjana, L. (13 de marzo de 2019). Síndrome General de Adaptación: qué es, causas y síntomas. *Psicología clínica*.  
<https://psicologiaymente.com/clinica/sindrome-general-adaptacion>
- Salinas, M. (15 de febrero de 2017). Ansiedad: definición y tipos. *R&A Psicólogos*.  
<https://www.ryapsicologos.net/salud-y-trastornos-mentales/ansiedad/>
- San Miguel, E. (2020). *Consecuencias de la adicción a los videojuegos en los adolescentes de Hispanoamérica* [Tesis de bachillerato, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional  
[https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/27022/San%20Miguel  
 %20Caceda%2c%20Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/27022/San%20Miguel%20Caceda%2c%20Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez, J. & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos a una muestra de adolescentes. *CTES*, 6(11).  
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sánchez-Domínguez, J., Telumbre-Terrero, J. & Castillo-Arcos, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen. *Health and Addictions* 21(1), 1-14. DOI: 10.21134/haaj.v21i1.558
- Teque-Julcarima, M., Gálvez-Díaz, N & Salazar-Mechán, D. (2020). Estrés académico en estudiantes de enfermería de universidad peruana. *Medicina*

- Naturista* 14(2), 43-48.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7512760>
- Toribio-Ferrer, C. & Franco-Bárceñas, S. (2016). Estrés Académico: El enemigo Silencioso del Estudiante. *Salud y Administración* 3(7), 11-18.  
[http://www.unsis.edu.mx/revista/doc/vol3num7/A2\\_Estres\\_acad.pdf](http://www.unsis.edu.mx/revista/doc/vol3num7/A2_Estres_acad.pdf)
- Yataco, J. (2019). *Bienestar psicológico y estrés académico en estudiantes de la carrera de ingeniería de sistemas de una universidad privada de Lima Sur* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Institucional  
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/707/Yataco%20Apaza%2c%20Jessica%20Paola.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR11noaqlqkQcfcADsjh8K4TW7K80MDIsvvtcJClknFZJrWCHTcNHLXuiBw>
- Valdivieso-León, L., Lucas-Mangas, S., Tous—Pallarés, J. & Espinoza-Díaz, I. (2020). Estrategias de afrontamiento del estrés académico universitario: Educación infantil – primaria. *Educación XXI* 23(2), 165-186.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/200528>
- Valido, A. (2019). Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de La Laguna].  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Valles, P. (29 de noviembre de 2021). La salud y sus factores de riesgo. *La Tercera*.  
<https://www.latercera.com/laboratoriodecontenidos/noticia/la-salud-y-sus-factores-de-riesgo/HUE5MOWJIRCY3MKFV33VCGNCFA/>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana* 2(2), 193-216.  
<http://201.234.119.250/index.php/ACPP/article/view/75/57>

- Vargas, J & Jiménez, D. (2018). La teoría del proceso oponente como modelo para explicar las adicciones. *Iztacala* 21(1). <https://n9.cl/y19h6>
- Vargas, R. (2018). *Relación entre estrés académico y rendimiento académico en las estudiantes del 5° grado del nivel secundario en la Institución Educativa Santísima Niña María de Tacna, 2017*. [Tesis de maestría, Universidad Privada de Tacna] Repositorio <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/618/Vargas-Zarate-Richard.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Venancio, G. (2018). *Estrés académico en estudiantes de una universidad nacional de Lima Metropolitana* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Federico Villareal]. Repositorio Institucional <http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/2383/VENANCIO%20REYES%20GUIOVANE%20ANTONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zhao, Z. (2017). *Videojuegos, educación y desarrollo* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio Institucional [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao\\_zhuxuan.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao_zhuxuan.pdf)



## ANEXO 1

## Matriz de Operacionalización

Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática  
Don José de San Martín, Tacna 2022.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES/ INDICADORES	PREGUNTAS	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
¿Existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa	Establecer la relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa	Existe relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa	VARIABLE 1 Dependencia a videojuegos	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)	<b>Enfoque</b> cuantitativo  <b>Tipo</b> descriptivo correlacional  <b>Diseño</b> no experimental transversal correlacional
				Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12		

Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?	Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.	Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.		Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19 y 23		<p style="text-align: center;">Ox M r Oy</p> <p>Donde M: Es la muestra de estudio Ox: Es la información sobre la <i>variable 1</i> (Dependencia a videojuegos) Oy: Es la información sobre la <i>variable 2</i> (estrés académico)</p> <p><b>Población</b> 519</p> <p><b>Muestra</b> 325</p> <p><b>Método</b> cuantitativos, en este caso pruebas</p>
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>		Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22 y 24		
¿Cuál es el nivel de dependencia a videojuegos en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?	Determinar el nivel de dependencia a videojuegos en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.	El nivel de dependencia a videojuegos es severo en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.	VARIABLE 2 Estrés académico	Estresores	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7y 8	Inventario SISCO de Estrés Académico	
¿Cuál es el nivel de estrés académico en	Determinar el nivel de estrés académico en	El nivel de estrés académico es					

los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?	los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.	alto en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.		Síntomas	<b>9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23</b>		estandarizadas y/o inventarios <b>Técnica</b> Encuesta <b>Aplicación</b> Práctica
¿Cuál es el grado de relación entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022?	Establecer el grado de relación entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.	Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.		Estrategias de afrontamiento	<b>24, 25, 26, 27, 28 y 29</b>		

## ANEXO 2

### Modelo de Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA  
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE HUMANIDADES  
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DESARROLLO DE UNA INVESTIGACIÓN

Este documento tiene como propósito asegurar la autorización para el desarrollo de la investigación titulada “Dependencia a videojuegos y estrés académico en los estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022”, siendo ejecutada con un fin académico y como aporte para el conocimiento.

Se va a aplicar dos cuestionarios psicológicos (test), los cuales serán procesados de manera totalmente CONFIDENCIAL. Por lo tanto, la información que otorguen los menores será trabajada de manera anónima y su participación es totalmente voluntaria.

Yo, .....  
Identificado con DNI ..... Después de haber sido informado(a) sobre el procedimiento de evaluación y estando de acuerdo, doy el consentimiento para que se realice el proceso de investigación con mi menor hijo en la institución educativa Emblemática Don José de San Martín

Tacna, ..... de ..... del 2022

Firma del padre/madre o apoderado

## ANEXO 3

### Juicio de Expertos A

#### JUICIO DE EXPERTOS EN APLICACIÓN PRESENCIAL

##### I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del juez experto: Valenzuela Romero Alex Alfredo.
2. Título profesional: Psicólogo.
3. Grado académico: Doctor.
4. Filiación académica y/o profesional\*: Universidad Privada de Tacna.
5. Cargo en la institución donde labora: Docente.
6. Nombre del instrumento original: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
7. Autor y año del instrumento original: Mariano Chóliz y Clara Marco, 2011.
8. Título de la investigación: Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.
9. Investigador que solicita la validación: Oscar Antonio Valle Bustamante

##### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN DE CRITERIOS	Muy deficiente 0	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy bueno 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y entendible, además de no presentar faltas ortográficas.						X
2. OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados para la medición de conductas observables y tangibles.						X
3. PERTINENCIA	Los ítems tienen que ver con el tema del instrumento.						X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización y secuencia lógica de los ítems.					X	
5. SUFICIENCIA	Considera que tiene suficiente cantidad de ítems para consolidar el concepto general.					X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el constructo bajo una perspectiva científica.						X
7. CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre los ítems.						X
8. ENGRANAJE CONTEXTUAL	Entre los indicadores y/o las dimensiones; además entre la teoría y demás categorías.						X
9. METODOLOGÍA	El proceso de elaboración del instrumento original, responde al Método Científico.						X
10. CALIDAD	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta.						X
<b>SUBTOTAL</b>						8	40
<b>TOTAL</b>							48

**PUNTUACIÓN DE VALIDACIÓN:** 48

0 a 10 = Muy deficiente

11 a 20 = Deficiente

21 a 30 = Regular

31 a 40 = Bueno

41 a 50 = Muy bueno

**CATEGORÍA DE VALIDACIÓN:** Muy bueno

**OPINION DE APLICABILIDAD:**  Aplicable ( X )  No aplicable ( )  Aplicable después de corregir lo siguiente ( )

---

---

---



Lugar y fecha: Tacna, 07-07-2022

Teléfono N°952715062

Firma del experto informante  
DNI: 41632620  
Colegiatura: 11523  
RNE:384-2022

Fecha: 07/07/2022

NOTA: Se adjunta instrumento y matriz de consistencia



### JUICIO DE EXPERTOS EN APLICACIÓN PRESENCIAL

#### I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del juez experto: Valenzuela Romero Alex Alfredo.
2. Título profesional: Psicólogo.
3. Grado académico: Doctor.
4. Filiación académica y/o profesional: Universidad Privada de Tacna.
5. Cargo en la institución donde labora: Docente.
6. Nombre del instrumento original: Inventario SISCO de Estrés Académico
7. Autor y año del instrumento original: Arturo Barraza, 2007
8. Título de la investigación: Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.
9. Investigador que solicita la validación: Bach. Oscar Antonio Valle Bustamante

#### 10. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN DE CRITERIOS	Muy deficiente 0	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy bueno 4	Excelente 5
1.CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y entendible, además de no presentar faltas ortográficas.						X
2.OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados para la medición de conductas observables y tangibles.						X
3.PERTINENCIA	Los ítems tienen que ver con el tema del instrumento.						X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización y secuencia lógica de los ítems.					X	
5.SUFICIENCIA	Considera que tiene suficiente cantidad de ítems para consolidar el concepto general.					X	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el constructo bajo una perspectiva científica.					x	
7.CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre los ítems.						X
8.ENGRANAJE CONTEXTUAL	Entre los indicadores y/o las dimensiones; además entre la teoría y demás categorías.						X
9.METODOLOGÍA	El proceso de elaboración del instrumento original, responde al Método Científico.						X
10.CALIDAD	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta.						x
<b>SUBTOTAL</b>						12	35
<b>TOTAL</b>							47

**PUNTUACIÓN DE VALIDACIÓN:** 47

0 a 10 = Muy deficiente

11 a 20 = Deficiente

21 a 30 = Regular

31 a 40 = Bueno

41 a 50 = Muy bueno

**CATEGORÍA DE VALIDACIÓN:** Muy bueno

**OPINION DE APLICABILIDAD:** Aplicable (  ) No aplicable (  ) Aplicable después de corregir lo siguiente (  )

---

---

---



Lugar y fecha: Tacna, 07-07-2022

Teléfono N°952715062

Firma del experto informante  
DNI: 41632620  
Colegiatura:11523  
RNE: 384-2022

Fecha: 07/07/2022

NOTA: Se adjunta instrumento y matriz de consistencia



## Juicio de Expertos B

### JUICIO DE EXPERTOS EN APLICACIÓN PRESENCIAL

#### I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del juez experto: Romero Mejía, Edgard Oswaldo
2. Título profesional: Psicólogo
3. Grado académico: Profesional en Psicología
4. Filiación académica y/o profesional: Ministerio Público – Unidad Médico Legal II -Tacna
5. Cargo en la institución donde labora: Psicólogo Forense
6. Nombre del instrumento original: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
7. Autor y año del instrumento original: Mariano Chóliz y Clara Marco, 2011
8. Título de la investigación: Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiante del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.
9. Investigador que solicita la validación: Oscar Antonio Valle Bustamante

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN DE CRITERIOS	Muy deficiente 0	Deficiente 1	Regular 2	Buena 3	Muy buena 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y entendible, además de no presentar faltas ortográficas.					X	
2. OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados para la medición de conductas observables y tangibles.					X	
3. PERTINENCIA	Los ítems tienen que ver con el tema del instrumento.					X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización y secuencia lógica de los ítems.					X	
5. SUFICIENCIA	Considera que tiene suficiente cantidad de ítems para consolidar el concepto general.				X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el constructo bajo una perspectiva científica.					X	
7. CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre los ítems.					X	
8. ENGRANAJE CONTEXTUAL	Entre los indicadores y/o las dimensiones; además entre la teoría y demás categorías.				X		
9. METODOLOGÍA	El proceso de elaboración del instrumento original, responde al Método Científico.					X	
10. CALIDAD	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta.				X		
<b>SUBTOTAL</b>					9	28	
<b>TOTAL</b>					37		

**PUNTUACIÓN DE VALIDACIÓN: 37**

0 a 10 = Muy deficiente

11 a 20 = Deficiente

21 a 30 = Regular

31 a 40 = Bueno

41 a 50 = Muy bueno

**CATEGORÍA DE VALIDACIÓN: Bueno****OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable ( ) No aplicable ( ) Aplicable después de corregir lo siguiente ( X )**

- Categoría de respuestas ocupada para los 14 primeros ítems.
- Modificar algunos conectores lógicos entre palabras o frases.
- Adecuar terminologías o uso de objetos a nuestra cultura y realidad.

Lugar y fecha: Tacna, 11/07/2022

Teléfono N° 952868644

Firma del experto informante  
DNI: 00492366  
Colegiatura: 10885

Fecha: 11 / 07 / 2022

NOTA: Se adjunta instrumento y matriz de consistencia.

### JUICIO DE EXPERTOS EN APLICACIÓN PRESENCIAL

#### I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del juez experto: Romero Mejía, Edgard Oswaldo
2. Título profesional: Psicólogo
3. Grado académico: Profesional en Psicología
4. Filiación académica y/o profesional: Ministerio Público – Unidad Médico Legal II -Tacna
5. Cargo en la institución donde labora: Psicólogo Forense
6. Nombre del instrumento original: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)
7. Autor y año del instrumento original: Arturo Barraza, 2007
8. Título de la investigación: Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiante del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022.
9. Investigador que solicita la validación: Oscar Antonio Valle Bustamante

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN DE CRITERIOS	Muy deficiente 0	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy bueno 4	Excelente 5
<b>1.CLARIDAD</b>	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y entendible, además de no presentar fallas ortográficas.				x		
<b>2.OBJETIVIDAD</b>	Los ítems están expresados para la medición de conductas observables y tangibles.				x		
<b>3.PERTINENCIA</b>	Los ítems tienen que ver con el tema del instrumento.						
<b>4.ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización y secuencia lógica de los ítems.					x	
<b>5.SUFICIENCIA</b>	Considera que tiene suficiente cantidad de ítems para consolidar el concepto general.				x		
<b>6.INTENCIONALIDAD</b>	Adecuado para valorar el constructo bajo una perspectiva científica.					x	
<b>7.CONSISTENCIA</b>	Existe solidez y coherencia entre los ítems.					x	
<b>8.ENGRANAJE CONTEXTUAL</b>	Entre los indicadores y/o las dimensiones; además entre la teoría y demás categorías.				x		
<b>9.METODOLOGÍA</b>	El proceso de elaboración del instrumento original, responde al Método Científico.					x	
<b>10.CALIDAD</b>	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta.				x		
<b>SUBTOTAL</b>					15	16	
<b>TOTAL</b>					31		

**PUNTUACIÓN DE VALIDACIÓN: 31**

0 a 10 = Muy deficiente

11 a 20 = Deficiente

21 a 30 = Regular

31 a 40 = Bueno

41 a 50 = Muy bueno

**CATEGORÍA DE VALIDACIÓN: Bueno****OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable ( X ) No aplicable ( ) Aplicable después de corregir lo siguiente ( )**

---

---

---

Lugar y fecha: Tacna, 11/07/2022

Teléfono N° 952868644

Firma del experto informante  
DNI: 00492366  
Colegiatura: 10885

Fecha: 11 / 07 / 2022

NOTA: Se adjunta instrumento y matriz de consistencia



## Juicio de Expertos C

### JUICIO DE EXPERTOS EN APLICACIÓN PRESENCIAL

#### I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del juez experto: **CANDELA NAJAR, BLANCA BEATRIZ**
2. Título profesional: **PSICOLOGA**
3. Grado académico: **BACHILLER**
4. Filiación académica y/o profesional: **CSMC "VILLA DEL NORTE" Y DOCENCIA**
5. Cargo en la institución donde labora: **PSICOLOGA**
6. Nombre del instrumento original: **TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)**
7. Autor y año del instrumento original: **MARIANO CHOLÍZ Y CLARA MARCO 2011**
8. Título de la investigación: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSE DE SAN MARTIN, TACNA 2022**
9. Investigador que solicita la validación: **OSCAR ANTONIO VALLE BUSTAMANTE**

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN DE CRITERIOS	Muy deficiente 0	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy bueno 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y entendible, además de no presentar faltas ortográficas.				X		
2. OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados para la medición de conductas observables y tangibles.					X	
3. PERTINENCIA	Los ítems tienen que ver con el tema del instrumento.						X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización y secuencia lógica de los ítems.						X
5. SUFICIENCIA	Considera que tiene suficiente cantidad de ítems para consolidar el concepto general.					X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el constructo bajo una perspectiva científica.					X	
7. CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre los ítems.						X
8. ENGRANAJE CONTEXTUAL	Entre los indicadores y/o las dimensiones; además entre la teoría y demás categorías.						X
9. METODOLOGÍA	El proceso de elaboración del instrumento original, responde al Método Científico.						X
10. CALIDAD	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta.						X

SUBTOTAL	-	-	-	3	12	30
TOTAL	45					

PUNTUACIÓN DE VALIDACIÓN: 45

0 a 10 = Muy deficiente

11 a 20 = Deficiente

21 a 30 = Regular

31 a 40 = Bueno

41 a 50 = Muy bueno

CATEGORÍA DE VALIDACIÓN: Muy bueno

OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable ( ) No aplicable ( ) Aplicable después de corregir lo siguiente (X)

En los ítems 2, 3 y 7 cambiar la palabra videoconsola por  
Tableta o Laptop o PC, en función de lo que mas usen, y en  
la pregunta 14 aumentar la palabra "me" entre "...mal, refugio...."

Lugar y fecha: Tacna, 10-07-2022

Teléfono N° 952633530

  
 Firma del experto informante  
 DNI: 00423900  
 Colegiatura: 8683

Fecha: 10/07/2022

\*Donde laborea y que funciones principales realiza

NOTA: Se adjunta instrumento y matriz de consistencia

### JUICIO DE EXPERTOS EN APLICACIÓN PRESENCIAL

#### I. DATOS GENERALES:

1. Apellidos y nombres del juez experto: CANDELA NAJAR, BLANCA BEATRIZ
2. Título profesional: PSICOLOGA
3. Grado académico: BACHILLER
4. Filiación académica y/o profesional: CSMC "VILLA DEL NORTE" Y DOCENCIA
5. Cargo en la institución donde labora: PSICOLOGA
6. Nombre del instrumento original: INVENTARIO DE ESTRÉS ACADÉMICO SISCO
7. Autor y año del instrumento original: ARTURO BARRAZA -2007
8. Título de la investigación: DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSE DE SAN MARTIN, TACNA 2022
9. Investigador que solicita la validación: OSCAR ANTONIO VALLE BUSTAMANTE

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN DE CRITERIOS	Muy deficiente 0	Deficiente 1	Regular 2	Buena 3	Muy buena 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y entendible, además de no presentar faltas ortográficas.					X	
2. OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados para la medición de conductas observables y tangibles.						X
3. PERTINENCIA	Los ítems tienen que ver con el tema del instrumento.						X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización y secuencia lógica de los ítems.						X
5. SUFICIENCIA	Considera que tiene suficiente cantidad de ítems para consolidar el concepto general.						X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el constructo bajo una perspectiva científica.						X
7. CONSISTENCIA	Existe solidez y coherencia entre los ítems.						X
8. ENGRANAJE CONTEXTUAL	Entre los indicadores y/o las dimensiones; además entre la teoría y demás categorías.						X
9. METODOLOGÍA	El proceso de elaboración del instrumento original, responde al Método Científico.						X
10. CALIDAD	Entre la comprensión del ítem y la expresión de la respuesta.						X

SUBTOTAL					4	45
TOTAL	49					

PUNTUACIÓN DE VALIDACIÓN: 49

0 a 10 = Muy deficiente

11 a 20 = Deficiente

21 a 30 = Regular

31 a 40 = Bueno

41 a 50 = Muy bueno

CATEGORÍA DE VALIDACIÓN: Muy Bueno

OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable  No aplicable ( ) Aplicable después de corregir lo siguiente ( )

---



---



---

Lugar y fecha: Tacna, 10-07-2022

Teléfono N° 952633530

  
 Firma del experto informante  
 DNI:00423900  
 Colegiatura:8683

Fecha: 10/07/2022

\*Donde labora y que funciones principales realiza

NOTA: Se adjunta instrumento y matriz de consistencia



**ANEXO 4**  
**Evidencia Fotográfica**











Tacna, 30 de agosto del 2022

**SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**Dr. Raúl Valdivia Dueñas**

**Asunto : Aprobación de Trabajo de Investigación**

**Referencia : RESOLUCIÓN Nº 239-D-2022-UPT/FAEDCOH (25 de Julio)**

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para informarle en mi calidad de asesor la **APROBACIÓN** del trabajo de investigación presentado por el Bachiller en Psicología VALLE BUSTAMANTE, Oscar Antonio, titulado: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSÉ DE SAN MARTÍN, TACNA 2022" para obtener el Título de Licenciado en Psicología.

Al respecto, cabe señalar que se da por concluido el trabajo de asesoramiento considerándose procedente para que continúe con el trámite correspondiente.

Es todo en cuanto informo a usted. Me despido expresándole mis más sinceros deseos de aprecio y estima personal.

Atte.



.....  
Dra. Lorena Maribel Zegarra Rodríguez

Asesora del Trabajo de Investigación

Docente de la Carrera Profesional de Psicología

**INFORME N° 04/LVCH/FAEDCOH/2022**

AL: **DR. MARCELINO RAUL VALDIVIA DUEÑAS**  
Decano de la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades

DE: **DRA. LUZ VARGAS CHIRINOS**  
Jurado Dictaminador

ASUNTO : Culminación de Evaluación del Informe de Investigación o Tesis

Fecha : Tacna, 17 de octubre del 2022

REF. : Resolución N° 359-D-2022-UPT/FAEDCOH

Me dirijo a Ud., para hacerle llegar el informe de evaluación del Informe de investigación o Tesis titulada: : **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSÉ DE SAN MARTÍN, TACNA 2022”**

Realizado (a) por: **Bachiller en Psicología VALLE BUSTAMANTE, Oscar Antonio**

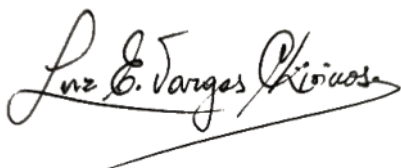
( X ) Cumple con los requisitos del Informe de investigación o Tesis.

( ) No cumple con los requisitos del Informe de investigación o Tesis.

Observaciones:

Se levantaron las observaciones hechas directamente

Atte.



(Firma)

Nombres y apellidos: Dra. LUZ VARGAS CHIRINOS

D.N.I.: 00479672

ORCID: 0000-0002-2091-8308

## ESCUELA PROFESIONAL DE HUMANIDADES

### Carrera Profesional de Psicología

#### Estructura del informe de investigación o TESIS

<b>TÍTULO DE LA TESIS</b>	<b>“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSÉ DE SAN MARTÍN, TACNA 2022”</b>
<b>AUTORÍA Y AFILIACIÓN</b>	<b>Bachiller en Psicología VALLE BUSTAMANTE, Oscar Antonio</b>
<b>SEMESTRE ACADÉMICO</b>	
<b>JURADO DICTAMINADOR</b>	<b>Dra. LUZ VARGAS CHIRINOS</b>
<b>FECHA DE EVALUACIÓN</b>	<b>Tacna, 17 de octubre del 2022</b>

Nº	COMPONENTES DE LA TESIS	INDICADORES	% AVANCE
1	<b>Portada</b>	Contiene los datos principales de acuerdo a la estructura del Plan de Trabajo de Investigación (monografía) de la FAEDCOH Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
2	<b>Título, autor y asesor</b>	En el título se encuentran las variables del estudio, la unidad del estudio del lugar y el tiempo Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
		Declara correctamente la autoría (va centrado y en orden: apellidos y nombres) y al asesor que contribuyó en el desarrollo de la Tesis Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
3	<b>Líneas y Sublínea de investigación</b>	El título de la Tesis se desarrolla en las líneas de Investigación y las sub líneas correspondiente a la escuela profesional de la FAEDCOH Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
4	<b>Índice de contenido, tablas y figuras</b>	El índice de contenidos refleja la estructura de la tesis en capítulos y acápite indicando la página en donde se encuentran Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
		En el índice de tablas y figuras se ubican las mismas con el número de páginas en que se encuentran Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
5	<b>Resumen y Abstract</b>	El resumen tiene una extensión adecuada no mayor a una página y se encuentran: los principales objetivos, el alcance de la investigación, la metodología empleada, los resultados alcanzados y las principales conclusiones Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
		Se encuentra el abstract en la tesis (traducción del resumen en inglés) e incluye las palabras claves como mínimo 5 y están escrita en minúscula, separada con coma y en orden alfabético Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
6	<b>Introducción</b>	Describe contextual y específicamente la problemática a investigar, establece el propósito de la investigación e indica la estructura de la investigación Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
7	<b>Determinación del problema</b>	Describe específicamente donde se encuentra la problemática objeto del estudio y describe las posibles causas que generan la problemática en estudio Bueno      Regular      Recomendaciones:	5
8	<b>Formulación del problema</b>	Las interrogantes del problema principal y secundario contienen las variables del estudio, el sujeto de estudio, la relación y la condición en que se realiza la investigación. Bueno      Regular      Recomendaciones:	5



9	Justificación de la investigación	Responde a las preguntas ¿Por qué se está realizando la investigación?, ¿cuál es la utilidad de estudio?, ¿Por qué es importante la investigación?	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
10	Objetivos	Guardan relación con el título, el problema de la investigación, son medibles y se aprecia un objetivo por variable como mínimo.	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
11	Antecedentes del estudio	Presenta autoría, título del proyecto de investigación, conclusiones relacionadas con su Informe de investigación y metodología de la investigación	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
12	Definiciones operacionales	Da significado preciso según el contexto y expresión de las variables de acuerdo al problema de investigación formulado	2.5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
13	Fundamentos teórico científicos de la variables	Las bases teóricas, abordan con profundidad el tratamiento de las variables del estudio y está organizado como una estructura lógica, y sólida en argumentos bajo el estilo APA	2.5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
		En el fundamento teórico científico se desarrollan los indicadores de cada una de las variables, la extensión del fundamento teórico científico le da solidez a la tesis y respeta la corrección idiomática.	5
14	Enunciado de las Hipótesis	Las hipótesis general y específica son comprobables, guardan relación y coherencia con el título, el problema y los objetivos de la investigación.	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
15	Operacionalización de las variables y escala de medición	Las variables se encuentran bien identificadas en el título del informe de investigación o Tesis	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
		Se establecen las dimensiones o los indicadores de las variables que permiten su medición.	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
16	Tipo y diseño de investigación	El informe de investigación guarda correspondencia con el tipo de investigación y la relación entre las variables.	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
17	Ámbito de la investigación	El diseño de investigación guarda correspondencia con el tipo de investigación y el nivel de investigación	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
17	Ámbito de la investigación	Precisa el ámbito y el tiempo social en que se realizó la investigación	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
18	Unidad de estudio, población y muestra	Se encuentra claramente definida la unidad de estudio en cuanto al objeto y el ámbito de la investigación	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
		Se identifica con precisión la población en la se realiza la investigación.	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
19	Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos	Se precisa la forma en que se determinó el tamaño de la muestra, su margen de error y muestreo utilizado para la selección de las unidades muestrales	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
19	Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos	Se señala la pertinencia de las técnicas e instrumentos por variable y se indica cómo se recopiló la información. A su vez presenta la validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
		Se indica cómo se presentó y analizó los datos y los procedimientos para su interpretación	5
20	El trabajo de campo	Se describe la forma en que se realizó la aplicación de los instrumentos, el tiempo utilizado y las coordinaciones realizadas.	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	



		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
21	Diseño de presentación de los resultados	El diseño de presentación de resultados es pertinente con el diseño de investigación seleccionado.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
22	Los resultados	La presentación de las tablas y figuras cumplen con los requisitos formales requeridos y conducen a la comprobación de la hipótesis			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		Los argumentos planteados son suficientes para comprobar las hipótesis específicas de la investigación.			2.5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
23	Comprobación de las hipótesis	La comprobación de la hipótesis específica permite la comprobación de la hipótesis general			2.5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
24	Discusión	Describe las contribuciones más originales o de mayor impacto del estudio, las posibles aplicaciones prácticas de los resultados y también las limitaciones de la investigación.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
25	Conclusiones	Las conclusiones guardan correspondencia con los objetivos de la investigación y se encuentran redactadas con claridad y precisión			2.5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
26	Sugerencias	Las sugerencias planteadas parten de las conclusiones de la investigación y muestra su viabilidad			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
27	Referencias	Respetar las normas APA y las fuentes bibliográficas de artículos y tesis deben estar dentro de los rangos de actualidad, salvo excepciones de libros clásicos.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
28	Anexos	Se encuentra la matriz de consistencia, el formato de los instrumentos utilizados y presenta otros elementos que permiten reforzar los resultados presentados en el informe de investigación o Tesis			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
29	Aspectos formales	La Tesis cumple con la totalidad de los aspectos formales (tipo de letra, tamaño, interlineado, párrafos justificados) indicados en la estructura del Plan de Trabajo de Investigación (ensayo) de la FAEDCOH.			2.5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
				<b>TOTAL % DE APROBACIÓN</b>	91%

% de APROBACIÓN: 205 = 100 %

DONDE:

Bueno	Regular
5 %	2.5 %

$$x = \frac{? \times 100\%}{205}$$

### EVALUACIÓN

- 80 a 100% = Cumple con los requisitos del Informe de Investigación o Tesis
- 60 a 79 % = Cumple medianamente con los requisitos del Informe de Investigación o Tesis, debe subsanar las recomendaciones
- 0 a 59 % = No Cumple con los requisitos, debe volver a realizar el Informe de Investigación o Tesis

Jurado Dictaminador

Tacna, 16 de noviembre del 2022

**Informe N° 063-2022-JBVV**

**Señor**

Dr. Raúl Valdivia Dueñas

Decano de la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades


Presente.-

**ASUNTO:** Dictamen de Tesis.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para hacer de su conocimiento la culminación de la revisión de tesis presentada por la Bachiller en Psicología VALLE BUSTAMANTE, Oscar Antonio, la cual fue designada a mi persona con resolución con resolución N°359-D-2022-UPT/FAEDCOH, que lleva por título "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSÉ DE SAN MARTÍN, TACNA 2022".

Se propone: Seguimiento de tesis, por cuanto reúne las condiciones del caso.  
Sin otro particular aprovecho la oportunidad para expresarle mi especial deferencia.

Atentamente,



---

Mtro. Julio Berne Valencia Valencia

**ESCUELA PROFESIONAL DE HUMANIDADES**  
Carrera Profesional de Psicología

**Estructura del informe de investigación o TESIS**

<b>TÍTULO DE LA TESIS</b>	“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y ESTRÉS ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DON JOSÉ DE SAN MARTÍN, TACNA 2022”.
<b>AUTORÍA Y AFILIACIÓN</b>	VALLE BUSTAMANTE, Oscar Antonio
<b>SEMESTRE ACADÉMICO</b>	2022-II
<b>JURADO DICTAMINADOR</b>	Mtro. Julio Valencia Valencia
<b>FECHA DE EVALUACIÓN</b>	16/11/2022

Nº	COMPONENTES DE LA TESIS	INDICADORES	% AVANCE
1	<b>Portada</b>	Contiene los datos principales de acuerdo a la estructura del Plan de Trabajo de Investigación (monografía) de la FAEDCOH	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
2	<b>Título, autor y asesor</b>	En el título se encuentran las variables del estudio, la unidad del estudio del lugar y el tiempo	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
		Declara correctamente la autoría (va centrado y en orden: apellidos y nombres) y al asesor que contribuyó en el desarrollo de la Tesis	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
3	<b>Líneas y Sublínea de investigación</b>	El título de la Tesis se desarrolla en las líneas de Investigación y las sub líneas correspondiente a la escuela profesional de la FAEDCOH	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
4	<b>Índice de contenido, tablas y figuras</b>	El índice de contenidos refleja la estructura de la tesis en capítulos y acápite indicando la página en donde se encuentran	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
		En el índice de tablas y figuras se ubican las mismas con el número de páginas en que se encuentran	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
5	<b>Resumen y Abstract</b>	El resumen tiene una extensión adecuada no mayor a una página y se encuentran: los principales objetivos, el alcance de la investigación, la metodología empleada, los resultados alcanzados y las principales conclusiones	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
		Se encuentra el abstract en la tesis (traducción del resumen en inglés) e incluye las palabras claves como mínimo 5 y están escrita en minúscula, separada con coma y en orden alfabético	5
6	<b>Introducción</b>	Describe contextual y específicamente la problemática a investigar, establece el propósito de la investigación e indica la estructura de la investigación	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
7	<b>Determinación del problema</b>	Describe específicamente donde se encuentra la problemática objeto del estudio y describe las posibles causas que generan la problemática en estudio	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
8	<b>Formulación del problema</b>	Las interrogantes del problema principal y secundario contienen las variables del estudio, el sujeto de estudio, la relación y la condición en que se realiza la investigación.	5
		Bueno Regular Recomendaciones:	
9	<b>Justificación de la investigación</b>	Responde a las preguntas ¿Por qué se está realizando la investigación?, ¿cuál es la utilidad de estudio?, ¿Por qué es importante la investigación?	5

		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
10	<b>Objetivos</b>	Guardan relación con el título, el problema de la investigación, son medibles y se aprecia un objetivo por variable como mínimo.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
11	<b>Antecedentes del estudio</b>	Presenta autoría, título del proyecto de investigación, conclusiones relacionadas con su Informe de investigación y metodología de la investigación			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
12	<b>Definiciones operacionales</b>	Da significado preciso según el contexto y expresión de las variables de acuerdo al problema de investigación formulado			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
13	<b>Fundamentos teórico científicos de la variables</b>	Las bases teóricas, abordan con profundidad el tratamiento de las variables del estudio y está organizado como una estructura lógica, y sólida en argumentos bajo el estilo APA			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		En el fundamento teórico científico se desarrollan los indicadores de cada una de las variables, la extensión del fundamento teórico científico le da solidez a la tesis y respeta la corrección idiomática.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
14	<b>Enunciado de las Hipótesis</b>	Las hipótesis general y específica son comprobables, guardan relación y coherencia con el título, el problema y los objetivos de la investigación.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
15	<b>Operacionalización de las variables y escala de medición</b>	Las variables se encuentran bien identificadas en el título del informe de investigación o Tesis			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		Se establecen las dimensiones o los indicadores de las variables que permiten su medición.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		Se precisa claramente la escala de medición de las variables			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
16	<b>Tipo y diseño de investigación</b>	El informe de investigación guarda correspondencia con el tipo de investigación y la relación entre las variables.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		El diseño de investigación guarda correspondencia con el tipo de investigación y el nivel de investigación			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
17	<b>Ámbito de la investigación</b>	Precisa el ámbito y el tiempo social en que se realizó la investigación			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
18	<b>Unidad de estudio, población y muestra</b>	Se encuentra claramente definida la unidad de estudio en cuanto al objeto y el ámbito de la investigación			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		Se identifica con precisión la población en la se realiza la investigación.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		Se precisa la forma en que se determinó el tamaño de la muestra, su margen de error y muestreo utilizado para la selección de las unidades muestrales			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
19	<b>Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos</b>	Se señala la pertinencia de las técnicas e instrumentos por variable y se indica cómo se recopiló la información. A su vez presenta la validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
		Se indica cómo se presentó y analizó los datos y los procedimientos para su interpretación			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
20	<b>El trabajo de campo</b>	Se describe la forma en que se realizó la aplicación de los instrumentos, el tiempo utilizado y las coordinaciones realizadas.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	
21	<b>Diseño de presentación de los resultados</b>	El diseño de presentación de resultados es pertinente con el diseño de investigación seleccionado.			5
		Bueno	Regular	Recomendaciones:	

22	Los resultados	La presentación de las tablas y figuras cumplen con los requisitos formales requeridos y conducen a la comprobación de la hipótesis	5
		Bueno Regular <b>Recomendaciones:</b>	
		Los argumentos planteados son suficientes para comprobar las hipótesis específicas de la investigación.	5
23	Comprobación de las hipótesis	La investigación considera pruebas estadísticas	5
		Bueno Regular <b>Recomendaciones:</b>	
		La comprobación de la hipótesis específica permite la comprobación de la hipótesis general	5
24	Discusión	Bueno Regular <b>Recomendaciones:</b>	
		Describe las contribuciones más originales o de mayor impacto del estudio, las posibles aplicaciones prácticas de los resultados y también las limitaciones de la investigación.	5
		Las conclusiones guardan correspondencia con los objetivos de la investigación y se encuentran redactadas con claridad y precisión	5
25	Conclusiones	Bueno Regular <b>Recomendaciones:</b>	
		Las sugerencias planteadas parten de las conclusiones de la investigación y muestra su viabilidad	5
		Respeto las normas APA y las fuentes bibliográficas de artículos y tesis deben estar dentro de los rangos de actualidad, salvo excepciones de libros clásicos.	5
26	Sugerencias	Bueno Regular <b>Recomendaciones:</b>	
		Se encuentra la matriz de consistencia, el formato de los instrumentos utilizados y presenta otros elementos que permiten reforzar los resultados presentados en el informe de investigación o Tesis	5
		La Tesis cumple con la totalidad de los aspectos formales (tipo de letra, tamaño, interlineado, párrafos justificados) indicados en la estructura del Plan de Trabajo de Investigación (ensayo) de la FAEDCOH.	5
27	Referencias	Bueno Regular <b>Recomendaciones:</b>	
		<b>TOTAL % DE APROBACIÓN</b>	
		100%	

% de APROBACIÓN: 205 = 100 %

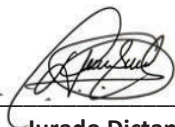
DONDE:

Bueno	Regular
5 %	2.5 %

$$x = \frac{? \times 100\%}{205}$$

## EVALUACIÓN

- 80 a 100% = Cumple con los requisitos del Informe de Investigación o Tesis
- 60 a 79 % = Cumple medianamente con los requisitos del Informe de Investigación o Tesis, debe subsanar las recomendaciones
- 0 a 59 % = No Cumple con los requisitos, debe volver a realizar el Informe de Investigación o Tesis



Jurado Dictaminador