

CONSTANCIA DE SIMILITUD DEL COORDINADOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Yo, Ben Yúsef Paul Yábar Vega, en mi condición de coordinador de la unidad de investigación de la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades, acreditado por Resolución de Facultad N° 694-D-2023-UPT/FAEDCOH.

Informo que la tesis titulada: «**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CORONEL JOSÉ JOAQUÍN INCLÁN, TACNA 2023**», presentado por el Bachiller **Johan Rodrigo Paredes Velazco**, y asesorado por el magíster **Fernando Sebastián Heredia Gonzales**, para optar el título profesional de Licenciado en **Psicología**, ha cumplido con lo establecido en el Reglamento de Originalidad de la Producción Intelectual de la Universidad Privada De Tacna, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado el **9 de julio de 2024** a través de la herramienta tecnológica Turnitin cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es **19%**. Por lo que HAGO CONSTAR LA SIMILITUD de la tesis, la cual está de acuerdo al nivel ACEPTADO, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite la presente constancia con fines de continuar con los trámites respectivos para la obtención del título profesional.

Tacna, 23 de octubre de 2024



DNI: 40331922

Dr. Ben Yúsef Paul Yábar Vega



Turnitin - Paredes Velazco, Johan Rodrigo

por Johan Paredes

Fecha de entrega: 09-jul-2024 12:40p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2414353413

Nombre del archivo: Tesis_-_Paredes_Velazco,_Johan_Rodrigo.pdf (539.13K)

Total de palabras: 19973

Total de caracteres: 105025

Introducción

En la actualidad, se ha hecho notorio el incremento de los niños y adolescentes en el uso de la tecnología, si bien esta, como refiere Cuesta (2021), tiene un impacto en la manera en la que los adolescentes se relacionan con el mundo, se informan y aprenden, también existen riesgos como el acceso a contenidos violentos, pornográficos directa o indirectamente.

En tanto, con el avance de la tecnología, los videojuegos se han convertido en una de las principales atracciones para grandes y chicos, por la dinámica que presentan y por lo entretenido que resulta para los más pequeños. Frente a lo anterior, Marqués (2000, citado en Calvo, 2018) explica que los videojuegos son un tipo de juego digitalizado mediante el cual se puede interactuar, y que puede tener como soporte o medio de uso, los celulares, la laptop, una computadora o por Nintendo.

Los videojuegos o el uso y abuso de ellos se han relacionado, así como en beneficios, en dificultades asociadas al aprendizaje y los problemas de conducta en los niños y adolescentes. Es por ello por lo que, Capafons (2021), asocia el abuso en el uso de los videojuegos con la frustración, puesto, conforme con su análisis, una serie de investigaciones demuestran que la dependencia a los videojuegos implica consigo síntomas o presencia de dificultades en la regulación de emociones y/o conducta, como la presencia de hostilidad, agresividad, niveles altos de estrés, depresión, entre otros. Además, que, de dichos estudios, existe evidencia comprobada que asocia los hechos delictivos con una serie de juegos de ensañamiento y agresividad.

Otro de los postulados que se presentan en adelante, buscan entender el porqué de la frustración en los individuos, siendo la principal explicación que, las personas sienten frustración cuando se les impide alcanzar cierto objetivo o si el resultado obtenido es menor a lo que esperaba.

Por otro lado, Yadav (2017) define la tolerancia a la frustración como aquel en el que la persona presenta la competencia de persistir para conseguir algo, pese a los fracasos constantes o las dificultades en su entorno social. Ante esto, es

importante reconocer también que, la expresión de la tolerancia a la frustración (nivel) resulta diferente para cada individuo, aún si se encuentran en la misma circunstancia o dificultad.

Sobre el periodo de la adolescencia, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) refiere que esta es una etapa en la que se encuentran presentes muchos cambios a nivel físico, emocional y social del adolescente, esta etapa tiene como inicio los 10 años y culmina, aproximadamente, a los 19 años. Es en esta etapa en la que, a raíz de todos los cambios de la persona, existe una vulnerabilidad y riesgo de que los adolescentes se vean influenciados y tengan conductas de riesgo, una de ellas el uso frecuente y dependencia de los videojuegos.

La elección y motivación de este estudio busca hallar una relación entre la dependencia a los videojuegos y la tolerancia a la frustración debido a lo detallado en párrafos anteriores. Esto surge a raíz de la preocupación de la comunidad educativa, de la población de estudio, por el constante uso de los videojuegos y por la problemática encontrada como el reaccionar impulsivo y hostil frente a figuras de autoridad cuando se les priva hacer uso de celular, así como reacciones de agresividad de estudiantes hacia con sus pares o docentes por un escaso control de sus impulsos frente a alguna situación que no es de su agrado.

Para un mayor entendimiento del contenido, la investigación expuesta se encuentra dividida en seis capítulos, los cuales se especifican a continuación:

El Capítulo I, contiene el problema de la investigación, la cual detalla la determinación del problema, la formulación del problema de manera general, así como de manera específica, se detalla la justificación del estudio de manera teórica y práctica, se hallan además los objetivos de forma general y específica, se detallan además los antecedentes del estudio, partiendo desde lo internacional hasta los de la región, por último, se desarrollan las definiciones básicas de las variables expuestas, así como de sus respectivas dimensiones.

El Capítulo II, contiene el fundamento teórico científico de la variable dependencia a los videojuegos mediante la cual se puntualizan las definiciones de la variable y sus dimensiones, los modelos teóricos relacionados, así como

características, causas, consecuencias, factores de riesgo entre otros puntos relevantes relacionados con la variable de estudio.

El Capítulo III, contiene el fundamento teórico científico de la variable tolerancia a la frustración mediante la cual se puntualizan las definiciones de la variable y sus dimensiones, los modelos teóricos relacionados, así como características, causas, consecuencias, factores de riesgo entre otros puntos relevantes relacionados con la variable de estudio.

El Capítulo IV, contiene la metodología de la investigación, en este se presentan los enunciados de la hipótesis a nivel general y específica, se presentan la operacionalización de las variables, se expone el tipo de investigación y el diseño, el ámbito de estudio, la unidad de estudio, la población, incluidos los criterios de inclusión y exclusión, la muestra, y por último, se exponen las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.

El Capítulo V, contiene y expone los resultados hallados en la investigación, este capítulo presenta el trabajo de campo, el diseño de presentación de los resultados, los resultados descriptivos son presentados a través de tablas y figuras, además de la comprobación de hipótesis general y de las específicas, por último, se expone la discusión.

Finalmente, el Capítulo VI, expone las conclusiones a las que se arribaron y se detallan las sugerencias correspondientes frente a cada una de las interrogantes resueltas.

1 **Capítulo I** **El Problema**

1.1. Determinación del Problema

En la actualidad, se han evidenciado, en nuestro contexto, problemáticas latentes respecto a problemas en la regulación de emociones por parte de adolescentes que, al no lograr algo propuesto, tienden a reaccionar de manera impulsiva o manifestar niveles elevados de ansiedad producto de la frustración que ello les genera.

Frente a esta problemática, Lazarus y Folkman (1986) definen la tolerancia a la frustración como el manejo de los propios recursos que tiene un individuo para afrontar situaciones estresantes, dichas situaciones estresantes son resultado de la relación del sujeto con su entorno y a su vez, resulta importante reconocer la percepción frente al problema.

En tanto, es sabido que la etapa de la adolescencia implica consigo cambios físicos y psicológicos, distintas situaciones pueden provocar sentimientos de ansiedad, angustia y estrés, los cuales pueden ser expresados producto de una baja tolerancia a la frustración debido a la incapacidad o dificultad que tienen los adolescentes para gestionar lo que sienten (Tobar & Mejía, 2023).

La capacidad para tolerar la frustración irá variando conforme a la edad de los individuos, el estado de salud tanto física como emocional, el contexto en el que se desarrolle, así como la necesidad de conseguir algo y qué tan grande es el obstáculo presente para conseguir lo que desea.

Para Toala y Rodríguez (2022), la adolescencia es un período de transición en el que las personas experimentan diversas situaciones estresantes que pueden afectar el uso de estrategias de afrontamiento y la capacidad de tolerarlas.

En relación con ello, Ventura et al., (2018) refiere que algunas investigaciones señalan la importancia de estudiar la tolerancia a la frustración en

los adolescentes, debido a su vinculación con problemas en la salud mental como depresión, ansiedad, problemas al relacionarse, problemas de conducta, éxito académico y satisfacción con uno mismo.

Para Acuña (2019) de acuerdo con lo expuesto por la Organización Mundial de la Salud, además de las graves consecuencias para el funcionamiento psicológico y social de una persona, que a menudo duran toda la vida, una de las razones por las que, en la mayoría de los casos, las personas tienden a atacar a otros cuando no pueden lograr sus deseos, puede estar debido a una baja tolerancia a la frustración.

Por otro lado, una de las causas de esta baja tolerancia a la frustración también podría estar relacionada con el uso y abuso de videojuegos, ya que, de acuerdo con Capafons (2021) la frustración está relacionada con el abuso en el uso de los videojuegos, puesto que diversos estudios demuestran que la dependencia a los videojuegos trae consigo la presencia de hostilidad, agresividad, niveles altos de estrés, depresión, entre otros, especialmente en los hombres. Además, que, de dichos estudios, existe evidencia verídica y comprobada que asocia los hechos delictivos con ciertos juegos agresivos.

Es así como, en Taiwán, Cheng et al., (2019, citados en Maxdeo, 2019) realizaron un estudio para encontrar la correlación entre la severidad de la dependencia a internet con el refuerzo generado a la intolerancia a la frustración en un grupo de adolescentes, encontrando una correlación entre ambas variables, hallando a su vez que mientras mayor sea la búsqueda de placer mediante el uso de videojuegos, mayor será la intolerancia a la frustración.

Por lo anterior, se evidencia que existe un deslumbramiento por la tecnología en los jóvenes, y, de la misma manera que el internet, los equipos móviles tienden a llamar más su atención debido a la facilidad con la que pueden acceder a uno de ellos (Madrid, 2017).

El avance de la tecnología ha conseguido que más de 2 000 000 de personas alrededor del mundo se conviertan en usuarios habituales de internet, siendo los jóvenes y adolescentes los que mayor uso hacen (Estrada et al., 2022).

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018), de enero a junio del 2018 el 92.8% de los peruanos tenía acceso a la tecnología, del 94.2% de familias peruanas, al menos uno de los miembros de la familia contaba con celular, el 54,6% de personas que terminaron la secundaria tenían acceso a internet y el 80.3% usaba el internet con fines recreativos. Y, más importante aún, el 75.4% de adolescentes (12 a 18 años) utilizan sus celulares con fines recreativos hasta máximo 15 horas al día.

Para Sherry (2001, citado en Vara, 2018) uno de los argumentos principales entorno a los videojuegos y sus consecuencias negativas, es que estos elevan los niveles de conductas agresivas y violentas entre las personas que hacen uso de ellos. Alguna de las razones por las que podría suceder ello es que la mayoría de los videojuegos exhiben violencia y agresividad.

Sin embargo, y sin quitar mérito a lo encontrado por el autor mencionado en el párrafo anterior, los videojuegos pueden traer consigo, además, baja tolerancia a la frustración debido a que estos juegos están orientados a objetivos, los cuales, considerando también las características personales de los adolescentes, producen sentimientos negativos producto de la baja tolerancia al no concretar con lo que se proponen.

En el Perú, de acuerdo con algunas cifras encontradas por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2017), durante el 2017 se encontraron 16 773 casos relacionados a violencia en los colegios, 9 238 específicamente de agresión física. Para una serie de autores citados en Ventura et al., (2018), desde la perspectiva de la psicología, este número de casos sobre agresión, guardarían relación con niveles altos de frustración.

Es así como, Carlos Vera, representante del departamento de psiquiatría de Essalud del Hospital III de Emergencia Grau, refiere para Andina (2018) que, a la fecha, se ha observado un aumento en las alteraciones de reconocimiento de emociones y manifestación de conductas negativas en población adolescente.

Resulta importante también mencionar que, para este especialista, el incremento de conductas ansiosas, de frustración e ira están relacionadas a su vez con el incremento en las horas de uso de videojuegos.

² La baja tolerancia a la frustración se relaciona con una serie de respuestas por parte de las personas, como lo son las respuestas de agresión, un desbalance emocional, sentimientos de angustia, entre otros (Aguilar & García, 2020). En tanto Maxdeo (2019) relaciona la baja tolerancia a la frustración con diferentes variables, una de ellas, la estudiada por diferentes autores, como lo es la adicción al internet.

Lopera y Arbelaez (2020) sugieren por su parte que algunas de las causas principales que hacen que se manifieste la frustración están ligadas con el hecho de que no se concrete un objetivo ya planeado por una persona, lo cual genera una crisis.

En relación con el género, de acuerdo con Capa y Vallejos (2010, citados en Huayta, 2020), algunos resultados de investigaciones realizadas en Perú, en la capital, se encontró evidencia que, si bien hombres y mujeres hacen uso de los videojuegos el porcentaje en los varones se hace más alto a diferencia de las mujeres.

En Tacna, en un estudio realizado por Valle (2022) se encontró que, en una población adolescente, predominaban indicadores elevados de dependencia a los videojuegos. Situación similar ocurrió con Flores (2020) que en una muestra similar de adolescentes encontró niveles moderados de dependencia y uso de videojuegos.

¹¹ Respecto a la frustración en los adolescentes, Béjar (2022) encontró en una institución básica regular de nivel secundario, que la población adolescente, presentó indicadores muy altos de agresividad, la cual se presentaba con conductas de ira, hostilidad, agresión verbal y física, presentadas de acuerdo con magnitud en ese orden.

Resulta importante precisar que, como se ha mencionado con anterioridad, la adolescencia es una etapa compleja debido a los cambios que esta conlleva, por lo que existe una mayor vulnerabilidad y riesgo de que los adolescentes puedan presentar una dependencia a los videojuegos, por lo complejo de la adaptación a grupos sociales y la búsqueda de su identidad (Núñez, 2023).

Respecto a la Institución Educativa donde se realizó esta investigación, mediante entrevistas realizadas por el investigador, la directora de la institución, profesora Gloria Surco Cáceres, refiere que existe una problemática recurrente en

los estudiantes respecto al uso de celular y dispositivos electrónicos, mencionando que los estudiantes suelen reaccionar de manera impulsiva y hostil ante sus padres cuando se les priva del uso de celular. Esto ha llevado a que la directora tenga constantemente entrevistas con padres respecto a problemáticas similares.

Así también, docentes y tutores han manifestado que los adolescentes tienden a mostrarse agresivos con sus pares o con docentes, comportamientos que son presentados por un escaso control de sus impulsos frente a alguna situación que no es de su agrado.

Por otro lado, auxiliares y tutores refieren a la directora que los estudiantes hacen uso de sus celulares en clases o recreo, con aplicaciones como "TikTok", redes sociales o videojuegos como "FreeFire", pese a que, el uso de celulares está prohibido dentro de la institución.

Es así que, todo lo planteado anteriormente, sirvió como base fundamental para la realización del presente estudio, el cual pretendió encontrar la relación entre la dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, pudiendo este estudio servir como antecedente para otros y como evidencia para abordar la problemática encontrada.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Pregunta General

¿Qué relación existe entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023?

1.2.2. Preguntas Específicas

¿Cuál es el nivel predominante de dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023?

¿Cuál es el nivel predominante de tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023?

¿Cuál es el grado de relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023?

1.3. Justificación de la Investigación

La presente investigación pretendió esclarecer la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023; puesto que la frustración en los estudiantes se ha convertido en una problemática creciente en la población de esa etapa, sumado a ello, la dependencia a los videojuegos es reconocida como enfermedad por la OMS e incluida con el nombre de *internet gaming disorder* en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) (OMS, 2018) y en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su quinta versión (DSM-5, por sus siglas en inglés) y, en base a sus criterios, la dependencia a los videojuegos trae consigo problemas de conducta relacionados con la poca tolerancia a la frustración. Es por ello que esta investigación fue de mucha utilidad para toda la población de estudio ya que este problema se encuentra en aumento cada día más., y las referencias y resultados encontrados permiten observar la problemática latente.

Desde el impacto teórico de la presente investigación, esta investigación aportará referencialmente a futuras investigaciones que se desarrollen en un mismo contexto y necesidades y la forma en la que esta va cambiando con el pasar del tiempo y de las nuevas variables intervinientes que se presentan. Del mismo modo, esta investigación sirvió como antecedente para la Institución Educativa debido a

que no han sido desarrolladas investigaciones en esta población, de la misma forma, será un aporte dentro de los estudios en la localidad.

Desde el impacto práctico los resultados de este estudio concederán el conocimiento de la realidad respecto a las variables dentro de la población de estudio, ya que, como se ha mencionado en párrafos anteriores, en la Institución Educativa no han sido desarrollados temas de investigación y no se han abordado dichos temas, por lo que esta tuvo la posibilidad de tener la información acerca de los niveles de tolerancia a la frustración y dependencia a los videojuegos en los estudiantes dentro de su Institución Educativa. Esto permitió que la institución pueda adoptar medidas preventivas por medio de charlas, talleres para estudiantes y/o padres.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

1.4.2. Objetivos Específicos

Identificar el nivel predominante de dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Identificar el nivel predominante de tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Establecer el grado de relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

1.5. Antecedentes del Estudio

1.5.1. Antecedentes Internacionales

En la tesis realizada por Coca (2023) titulada: *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados*, en Ecuador, para optar por el título de licenciado en psicología general, desarrolló un estudio de tipo cuantitativo, con el propósito de analizar la relación existente entre ambas variables de estudio, con una muestra de 116 adolescentes escolarizados en edades dentro de los 14 años y 17, para lo cual hizo uso del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) para la primera variable y el Cuestionario de Agresividad para la segunda variable en mención, obteniendo como resultados que existe un nivel bajo de dependencia a los videojuegos y un nivel bajo de agresividad, llegando a la conclusión que existe una correlación media entre las variables (0,110), por lo que, a mayor exposición a videojuegos mayor nivel de agresividad.

Así mismo, en el estudio efectuado por Toaza (2023) titulado: *Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes*, en Ecuador, para optar por el título de psicólogo clínico, realizó una investigación de tipo correlacional, la cual narró como objetivo hallar la relación existente entre ambas variables mencionadas, con una muestra de 120 adolescentes de ambos sexos de una Institución Educativa, para ello utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marcos y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, obteniendo como resultados que la dependencia a videojuegos se encuentra en nivel leve (45.8%) y las habilidades sociales en un buen nivel (43.3%) llegando a la conclusión que no existe relación entre las variables de estudio ($Rho = -0.147$ $p > 0.050$).

Por otro lado, en la investigación desarrollada por Capafons (2021) titulada: *Factores relacionados con la adicción a los videojuegos: Un estudio empírico sobre las variables psicológicas y del juego*, en España, para optar por el título en psicología, realizó una investigación de tipo cuantitativa correlacional, tuvo como

objetivo investigar la relación de la tolerancia a la frustración y la adicción a los videojuegos, para ello trabajó con 203 individuos, de los cuales 103 afirmaron ser jugadores habituales, para ello utilizó la Escala de Tolerancia a la Frustración y la Escala de Adicción a los Videojuegos, obteniendo como resultados diferencias significativas en jugadores con puntajes elevados de adicción respecto a su tolerancia a la frustración, dejando a término que no existe relación entre las variables de estudio.

1.5.2. Antecedentes Nacionales

En el estudio efectuado por Medina y Melgarejo (2022) titulado: *Tolerancia a la frustración y dependencia al uso del celular en escolares de una Institución Educativa del Callao, 2021*, para optar por el título profesional de licenciada en psicología, desarrollaron una investigación de tipo básica correlacional, tuvo como objetivo evaluar si existe relación entre tolerancia a la frustración y la dependencia al uso de celular en escolares de un colegio del Callao, para ello evaluó a 227 estudiantes de edades entre 12 años a 17 años, para ello utilizó la Escala de Tolerancia a la Frustración (ETF) y el Test de Dependencia al Móvil (TDM), obteniendo como resultados un nivel medio de tolerancia a la frustración (43.6%) y un nivel moderado de dependencia al uso del celular (50.2%), llegando a la conclusión que existe una correlación negativa media y estadísticamente significativa entre tolerancia a la frustración y dependencia al uso del celular ($r = -.589$ y un $p = .000$).

Así también, en la investigación desarrollada por Silva (2022) denominada: *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021*, para optar por el título profesional de licenciada en psicología, realizó un estudio de tipo correlacional, tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos e impulsividad, con una muestra de 215 adolescentes, de ambos sexos, de entre 13 y 17 años, para ello utilizó el Test de Dependencia a los Videojuegos construido por Chóliz y Marco y el test de Impulsividad de Barratt, obteniendo como resultados en dependencia a los

videojuegos un nivel medio en hombres (51%) y un nivel bajo en mujeres (64.7%), en impulsividad un nivel medio en hombres (52%) y medio en mujeres (52.1%), llegando a la conclusión que existe una correlación directa y estadísticamente significativa entre las variables de estudio ($\rho = .46$; $p < .01$).

Por otro lado, en la investigación realizada por Chávez (2019) titulada: *Tolerancia a la frustración y dependencia al celular en estudiantes de un instituto de la ciudad de Chachapoyas*, para optar por el título de licenciado en psicología, desarrolló una investigación de tipo cuantitativa de diseño no experimental, tuvo como objetivo analizar la relación entre ambas variables en población del Instituto de la Ciudad de Chachapoyas, con una muestra de 138 jóvenes hombres y mujeres desde la mayoría de edad hasta los 36 años, para ello utilizó el Test de Dependencia al Celular de Gamero (2016) que presenta buenos índices de validez y confiabilidad y la Escala de Tolerancia a la Frustración de Álvarez (2018) que también presenta índices de validez y confiabilidad favorables, llegando a la conclusión que existe relación moderada significativa entre todas las dimensiones de los instrumentos.

1.5.3. Antecedentes Regionales

En la investigación desarrollada por Layme (2022) titulada: *Estrés académico y expresión de ira en estudiantes de 3ro a 5to año de secundaria de la Institución Educativa Enrique Paillardelle, Tacna, 2022*, para obtener el título profesional de licenciada en psicología, realizó un estudio de tipo básico correlacional, con el propósito de establecer la relación entre estrés académico y expresión de ira en estudiantes de tercero a quinto año de secundaria de la Institución Educativa en mención, para ello evaluó a un grupo de 475 adolescentes con edades máximas hasta los 17 años, para ello utilizó el Inventario Sistemático Cognoscitivista de estrés académico (SISCO SV-21) y el Inventario de expresión de ira Estado - Rasgo en niños y adolescentes (STAXYNA), obteniendo como resultados obtuvo como resultados un nivel moderado de estrés académico (82,3%) y un nivel moderado de expresión de ira (52,6%), llegando a la conclusión que existe relación positiva entre ambas variables (0,393).

Así también, en la investigación efectuada por Valle (2022) titulada: *Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022*, para optar por el título de licenciado en psicología, desarrolló una investigación de tipo básica no experimental, tuvo como meta hallar la relación entre dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de dicha institución en mención, con un grupo evaluado de 325 estudiantes de 12 a 17 años, para ello utilizó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Inventario Sistemático Cognoscitivista (SISCO) de Estrés Académico, obteniendo como resultados un nivel bajo de dependencia a videojuegos (48.62%) y un nivel moderado de estrés académico (81.23%), llegando a la conclusión que no existe relación entre la dependencia a videojuegos y estrés académico (0,602).

Por otro lado, en el estudio realizado por Flores (2020) denominado: *Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna – Perú, 2019*, para optar por el grado de magister en ciencias de la familia con mención en terapia familiar, desarrolló un estudio de tipo correlacional, con el fin de determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes, con una muestra de estudiantes de primero a quinto de secundaria conformada por 297 adolescentes de 11 a 17 años, para ello utilizó el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco para la primera variable de estudio y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry para la segunda, obteniendo como resultados un nivel bajo de dependencia a los videojuegos (70.7%) y un nivel moderado de agresión (52.5%), llegando a la conclusión que existe una relación directa baja entre ambas variables.

1.6. Definiciones Básicas

1.6.1. Abstinencia

Malestar emocional generado por la interrupción de juego o por el tiempo que se tenga sin jugar (Chóliz & Marco, 2011).

1.6.2. *Abuso y Tolerancia*

Aumento en la frecuencia dedicada al uso de videojuegos que la persona realiza con el fin de sentir la misma emoción de placer que era generada durante las primeras experiencias de juego (Arteaga, 2018).

1.6.3. *Conductas de Autoayuda*

Acciones y estrategias que una persona realiza para poder sobrelivir frente a alguna situación adversa o dolorosa (Ochoa, 2021).

1.6.4. *Conductas Destructivas*

Conductas realizadas a través de acciones que ponen en riesgo a la misma persona a su entorno como familia, amigos, etc. (Álvarez, 2018).

1.6.5. *Dependencia a los Videojuegos*

Hábito en el que se juega de manera excesiva y la afición a dicha actividad es cada vez más constante y persistente con el tiempo, por lo que la persona que juega tiene dificultad para dejar de hacerlo (Chóliz & Marco, 2011).

1.6.6. *Dificultad de Control*

Escaso control frente al uso de videojuegos, la persona siente un impedimento manifestado en su comportamiento para detener el uso excesivo de

los videojuegos, el cual está asociado por una emoción de intenso deseo (Chóliz & Marco, 2011).

1.6.7. Emociones Apropriadas

Respuestas emocionales sanas frente a un suceso, destacando en la persona una capacidad e inteligencia para responder de manera adecuada a diferentes sucesos (Álvarez, 2018).

1.6.8. Emociones Inapropiadas

Respuestas emocionales no apropiadas que surgen por un acontecimiento, las cuales se manifiestan impulsivamente, generando consecuencias negativas en la persona (Ochoa, 2021).

1.6.9. Pensamientos Irracionales

Pensamientos totalitaristas e inflexibles que impiden que la persona pueda conseguir e intentar un propósito, generando malestar y angustia a la persona (Álvarez, 2018).

1.6.10. Pensamientos Racionales

Son creencias que pueden ir cambiando en el tiempo, por lo que estas no son absolutas y sirven de motivación para que la persona consiga las metas que necesita (Ellis & Dryden, 1997).

1.6.11. Problemas Asociados a los Videojuegos

Consecuencias en la vida y entorno de la persona, producidas por el juego constante de los videojuegos (Loyaga & Tapia, 2020).

1.6.12. Tolerancia a la Frustración

Experiencia racional, de carácter emotivo y con comportamientos positivos o adaptados, mediante la cual la persona se permite a sí misma y a los demás equivocarse sin agobiarse y pudiendo modificar las condiciones que puedan ser cambiadas y aceptando lo que no se puede modificar (Ellis & Dryden, 1997).

1 Capítulo II

Fundamento Teórico Científico de la Variable Dependencia a los Videojuegos

2.1. Definiciones

2.1.1. Videojuegos

Levis (2005) define los videojuegos como un entorno informático que apoyándose de una pantalla reproduce un juego que presenta reglas programadas previamente.

Para Chóliz y Marco (2011) los videojuegos son una de las formas más atrayentes para ocupar el tiempo libre y es por ello por lo que en la actualidad se ha convertido en uno de los pasatiempos favoritos entre niños y adolescentes porque les demande el uso de tiempo y porque llama su atención e interés.

En tanto, Marqués (2000, citado en Calvo, 2018) detalla que los videojuegos son entendidos como todo aquel tipo de juego que sea digital e interactivo, independientemente de su soporte y la plataforma mediante la cual se haga uso.

Estrada et al., (2022) refieren que los videojuegos no conllevan consigo, únicamente, acciones negativas en las personas, ya que estos presentan aspectos favorables como el aumento del enfoque, el poder desarrollar diversas actividades a la vez, aumento de la memoria, sin embargo, esto no desmerece las múltiples consecuencias negativas que un uso descuidado pudiera ocasionar.

Si bien el juego resulta una actividad importante para el desarrollo y las relaciones sociales, la forma de jugar ha ido evolucionando, siendo ahora que los niños y adolescentes se encuentran expuestos a la tecnología y aparatos electrónicos no solo en sus hogares, sino también en la escuela.

Los dispositivos electrónicos y el internet son utilizados principalmente con fines recreativos, no obstante, también cuenta con beneficios de acuerdo con el uso que se haga, es así que juega un papel relevante en el desarrollo de los niños ya sea

apoyando su aprendizaje, incrementando el rendimiento académico, en la plasticidad cerebral, siendo así incorporado en las aulas ya que se ha considerado una herramienta bastante útil (Ray & Jat, 2010, citado en Marco, 2013).

2.1.2. Dependencia

De Sola (2014), refiere que la adicción se encuentra caracterizada por la dependencia y pérdida de control frente al consumo o de alguna sustancia o el uso continuado de videojuegos.

González (2017) refiere que la dependencia puede ser entendida como la necesidad de la persona por el consumo o uso de alguna sustancia o objeto para poder desarrollar su vida diaria como lo haría normalmente, por lo que pierde autonomía.

Por su parte, Sussman y Sussman (2011, citados en Santos & Chávez, 2020) definen la adicción como un rápido proceso mediante el cual la persona se deja enganchar en conductas que producen resultados tales como reforzantes, de tolerancia, de preocupación, pérdida-control y refuerzo-positivo).

En tanto, Ander (2016, citado en Guzmán & Gelvez, 2022) definen la adicción como una compulsión que reduce la disposición de un individuo para poder manejar algunas circunstancias, como el consumo de estupefaciente o el uso constante de elementos tecnológicos como el internet, las redes sociales, los teléfonos móviles, los videojuegos y/o la televisión, los mismos que han invadido la vida diaria de millones de personas.

Para aclarar mejor este punto, se plantea la diferencia entre dependencia y adicción, siendo que, a diferencia de la adicción, la dependencia hace referencia a la necesidad que tiene una persona de consumir alguna sustancia para poder realizar algo o hacer algo que no podría hacer si no consumiera tal sustancia. La dependencia puede dividirse de dos maneras, dependencia psicológica y física. Por lo tanto, la adicción es un proceso más complejo, que conlleva la pérdida total de la persona de sus propias elecciones, siendo clasificada en manuales de evaluación de trastornos mentales.

2.1.2.1. Dependencia Psicológica. La dependencia psicológica está relacionada con los efectos a nivel emocional generados por el consumo de alguna sustancia o el objeto de dependencia. La persona cree que requiere la sustancia u objeto de dependencia, por lo que esto al lleva a pensar que necesita de ello.

Otras de las características son que ésta modifica el estado de ánimo de la persona, generando una sensación de ansias por volver a jugar, de no resistencia, lo cual ocasiona la dependencia física (Guzmán & Gelvez, 2022).

2.1.2.2. Dependencia Física. La dependencia física por su parte está relacionada con los daños producidos a nivel fisiológico cuando se deja de consumir o de hacer el objeto de dependencia. La dependencia física está relacionada con la abstinencia por los efectos que producen en el cuerpo (Guzmán & Gelvez, 2022).

2.1.3. Dependencia a los Videojuegos

La dependencia a los videojuegos puede encontrarse caracterizada por el uso excesivo y desmesurado de videojuegos, el cual afecta la vida anímica, social, académica y personal del individuo (Chóliz & Marco, 2011).

Los autores Alave y Pampa (2018) definen que la dependencia a los videojuegos es originada por un uso patológico de los videojuegos, haciendo que la persona disminuya sus actividades e interés cotidianos.

Por su parte, la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2018), en la CIE-11, determina que a los desórdenes del juego online y offline, como los patrones de consumo digital de videojuegos los cuales se caracterizan por un control débil sobre los juegos, poniéndolo como prioridad frente a otras actividades que resulten más importantes pese a los efectos negativos que estos causan.

Para Garden (2021) la dependencia, a los videojuegos en específico, hace referencia a la interrupción involuntaria del patrón de toma de decisiones que tiene la persona, puesto que, dentro de la organización en la elección de decisiones de los individuos hay una serie de vulnerabilidades que dejan espacio para que la adicción interrumpa el proceso.

Griffiths (2005, citado en Ortiz & Oviedo, 2022) refiere que al aumentar el patrón y la frecuencia del uso de videojuegos, pueden ocurrir que todas las acciones y pensamientos relacionados con el uso de videojuegos giren en torno a este, lo que lleva a alteraciones en la vida anímica de la persona, así como síntomas de abstinencia, conflictos intra e interpersonales y recaídas como una consecuencia al intentar reducir su uso.

En tanto, Estrada et al., (2022) sustenta que la dependencia a los videojuegos se encuentra caracterizada por patrones comportamentales que las personas tienen, los cuales se encuentran caracterizados por un escaso dominio de dicha actividad, por lo que la persona, con primacía, pone en primer lugar esta actividad de otras que pudieran ser más importantes, como las responsabilidades a nivel académico, laboral o personal, por lo que no se miden las consecuencias que ello pudiera originar.

Para Chamarro et al., (2014, citados en Fierro et al., 2023) el uso de videojuegos conlleva una problemática siempre y cuando este haga que la persona desarrolle una dependencia psicológica a los mismos, y esta se puede caracterizar por cambios en el estado de ánimo, humor y la disminución de control en la persona.

2.2. Características de los Videojuegos

Existen un conjunto de particularidades que hacen que los videojuegos resulten atractivos y que fomentan que se dedique tiempos prolongados, así como provocan que los absorban de la realidad por la atención que demandan, por ello, Chóliz (2011) presenta las siguientes características:

2.2.1. Escenarios Atractivos

Los videojuegos generan entornos con gráficos llamativos, simulando la calidad del cine o incluso superando este, lo que resulta atractivo para que los jugadores queden absortos, haciendo uso de los videojuegos durante largos periodos.

2.2.2. *Feedback de Ejecución*

En su gran parte, los videojuegos permiten que los resultados producto de las acciones efectuadas sean dados de manera inmediata, por lo que los jugadores aprenden a realizar las acciones con mucha más precisión con tal de obtener el feedback inmediato.

2.2.3. *Interactividad*

Los videojuegos son dinámicos, por los que los jugadores requieren de realizar diferentes acciones con tal de obtener resultados y finales diferentes, lo que hace que permanezcan jugando con las de obtener partidas únicas.

2.2.4. *Dificultad Graduable*

Los videojuegos presentan metas y retos, por lo que al jugarlos continuamente la persona que juegue puede ir aumentando de nivel y con ello adquiriendo nuevas habilidades. Esto conlleva a que la persona se prepare y se sienta motivada a superar cada uno de los niveles expuestos.

2.2.5. *Sensación de Dominio*

Relacionado con el punto anterior, la adquisición de nuevas habilidades les produce sensación de dominio, sintiéndose eficaces y cumpliendo con sus propios objetivos propuestos.

2.2.6. *Contenidos Atractivos*

El contenido presentado por el videojuego resulta atractivo para el público objetivo. Con escenarios cargados de color, personajes llamativos e infinidad de

características nuevas y actualizaciones, las cuales llaman la atención del jugador y por lo tanto, lo inmiscuye en este mundo.

2.2.7. Autodeterminación

El juego se realiza por una motivación intrínseca, sin obligación externa por conseguir alguna recompensa, ello favorece la sensación de autonomía frente al juego.

2.2.8. Absorción

En relación con todo lo anterior, si el videojuego cumple con las características anteriormente mencionadas, puede absorber al jugador privándolo incluso de su realidad.

2.3. Funciones del Juego

De acuerdo con lo propuesto por Chóliz (2011), el juego se desarrolla durante todo el transcurso de la vida, adoptando un papel relevante en el ciclo vital. Algunas de las funciones específicas en la vida de la persona se presentan a continuación:

2.3.1. Facilita la Integración del Aprendizaje y Experiencias

El videojuego llamado *Starcraft* por ejemplo, y otros juegos enfocados en estrategia y construcciones, fomentan la adquisición de competencias matemáticas. El videojuego *Minecraft* por su parte también tiene las herramientas para poder ser utilizado y explicar matemáticas, así como ubicación espacial (Zayeni et al., 2020).

Los juegos con frecuencia representan simulaciones de la realidad, los cuales permiten realizar acciones que, pueden incluso, estando fuera de la actividad real del juego, resultar peligrosas. Durante la infancia, además, el juego permite al

menor acercarse a su realidad y descubrir las leyes físicas de su entorno, desarrollando hábitos conductuales y habilidades cognitivas y a su vez, adoptar las normas que rigen la sociedad o los valores y actitudes que las rigen (Chóliz, 2011).

Para Zayeni et al., (2020) los videojuegos también pueden ser utilizados en la actualidad como forma de educación terapéutica, rehabilitación o herramienta de profesionales de la salud para conseguir objetivos en poblaciones o personas específicas. Esto debido a que, si bien los videojuegos utilizan diseños entretenidos e inmersivos, también incluyen metodologías de aprendizaje.

2.3.2. *Fomenta el Desarrollo de Habilidades Sociales*

En ocasiones, el juego se presenta como una actividad social favoreciendo, a través de la representación, la interacción con las personas. Así como todas las demás habilidades, se requiere un entrenamiento de las relaciones sociales, por lo que el juego frecuenta una forma excepcional de comprender los patrones sociales como el seguimiento de reglas, el orden, las relaciones igualitarias, etc. (Chóliz, 2011).

Zayeni et al., (2020) recopilaron información a través de una revisión sistemática de estudios relacionados a los videojuegos, dicho estudio experimental encontró como resultados que los videojuegos ayudan en la regulación de las emociones.

Arcos (2019) menciona que para especialistas de la Universidad Autónoma de Madrid los videojuegos tienen la función de potenciar las habilidades motrices o de percepción espacial, pero, además, también cumplen con potenciar las habilidades a nivel social y afectivo de las personas.

2.3.3. *Facilita el Entrenamiento en Resistencia a Frustración*

Una de las características más importantes del juego es la consecución de objetivos, algo que resulta fundamental para solucionar el problema de la adicción

a la tecnología. Es decir, la capacidad de derrotar oponentes, aprender ciertas habilidades, lograr un desempeño excelente en diversas tareas, etc.

Sin embargo, estos niveles de desempeño no siempre son fáciles de lograr y en condiciones competitivas específicas solo puede haber un ganador. Siempre que no se exagere la importancia de ganar o perder, es decir, cuando vencer a los demás no sea el único objetivo, los juegos pueden facilitar el entrenamiento para afrontar la frustración, por lo que el juego es un maravilloso entrenamiento ante el fracaso, puesto que ayuda a superar la decepción de no lograr las metas deseadas, pero aun así seguir intentándolo sin menoscabar la autoestima (Chóliz, 2011).

Bediou et al., (2018) refieren que, así como los videojuegos resultan entretenidos para pasar el rato, estos a su vez requieren de muchas habilidades de sus jugadores, así como de una alta tolerancia a la frustración debido que los niveles serán superados con constante práctica para la adquisición de habilidades necesarias hasta conseguir el objetivo deseado.

Entrenar para tolerar la frustración es especialmente adecuado porque es probable que las personas se puedan encontrar con otras situaciones que provoquen frustración en diferentes ámbitos (social, laboral), por lo que es necesario resolverla de la forma más adecuada a nivel conductual y menos perturbadora a nivel emocional (Chóliz, 2011).

2.3.4. *Incrementa la Motivación Intrínseca*

Otras veces, los juegos no se tratan de ganar o perder, sino simplemente del placer de hacer cosas que se disfrutan o entretienen. En este caso, la tarea principal del juego es jugar. Las actividades que promueven el desafío personal, las que proporcionan retroalimentación sobre el desempeño e implican acción pueden conducir al llamado "flujo", una experiencia con un componente motivacional muy fuerte que apoya e inspira la acción, pero que también está llena de disfrute placentero, que brinda sensaciones agradables cuando se realiza (Chóliz, 2011).

2.4. Signos de Alerta del Uso Frecuente de los Videojuegos

De acuerdo con Marco (2013) en aquellos adolescentes que hacen uso prolongado de videojuegos se pueden presentar los siguientes síntomas de alerta:

La intensidad de los síntomas va aumentando de manera gradual.

Al incrementar las horas conectado, puede perder la noción del tiempo, así como ir incrementando las horas de conexión.

Se formulan distintas excusas con tal de permanecer y no interrumpir su tiempo de conexión ("solo unos minutos más de juego", "sí, ya termino").

Se conecta poco a poco más temprano de lo habitual y va prolongando su tiempo.

Descuidan las horas de dormir, se descuida el aspecto personal de la persona, así como se alteran los hábitos de alimentación.

Frente a algún problema se presenta la necesidad de jugar como forma de huir y obtener inmediatamente la satisfacción de jugar.

Su foco de atención se encuentra fijado en torno a la red de internet y los videojuegos.

A nivel académico, se empiezan a observar consecuencias graves (en el colegio inicia la deserción escolar, el fracaso académico).

Con el fin de poder comprar accesorios o elementos que forman parte del videojuego, pueden iniciar conductas de hurto.

A nivel emocional, se ve afectada la autoestima de los menores, así como sentimientos de culpabilidad. Pueden percibir que la red les proporciona un ambiente adecuado donde pueden evocar emociones y sensaciones agradables, sin embargo, con la frecuencia de uso aparecen síntomas de soledad y afectación del bienestar emocional.

A nivel físico y psicológico, aparecen síntomas de abstinencia, como irritabilidad, impaciencia, cambios de humor, síntomas depresivos y de ansiedad.

Pueden presentar "crisis", entendidas como fantasear con mecanografiar o realizar el movimiento de manos y dedos como si tuvieran una computadora frente a ellos, aunque esta no esté presente.

Para Garden (2021) las personas que hacen un uso frecuente de videojuegos o presentan dependencia a los videojuegos suelen sufrir de bajo rendimiento en el trabajo y la escuela, abandonan sus pasatiempos o amistades, presentan una disminución de la higiene y su cuidado personal, son incapaces para poner límite a las horas en las que usan los juegos, existe un aumento de la irritabilidad o ansiedad mientras no juegan.

2.5. Modelos Teóricos Relacionados

2.5.1. Modelo Explicativo del Juego Patológico

Chóliz y Marco (2011) sostienen el Modelo Explicativo del Juego Patológico, el cual se encuentra fundamentado en el modelo de las teorías cognitivo – conductual. Estos autores sostienen que la existencia de la dependencia a los videojuegos puede darse por distintas motivaciones que pueda tener la persona o adolescente. Las características que hacen que, de por sí se pueda presentar dependencia a los videojuegos son: las características atractivas del juego y la sensación de poder que tiene el adolescente.

2.5.1.1. Ambiente Atractivo. Los videojuegos ofrecen ambientes atractivos y agradables mediante los cuales la persona que juega o el jugador siente atracción por los diversos gráficos y contenidos llamativos. Estos ambientes al ser creativos los invita a interactuar con personajes que a su vez son otros jugadores con quienes comparten desafíos y objetivos por cumplir. El jugador se puede sentir rodeado de una historia atractiva expuesta en la temática del juego lo cual conlleva que pasen más horas dentro de la fantasía ofrecida por la pantalla (Navarro & Rios, 2023).

2.5.1.2. Sensación de Poder. En tanto, los videojuegos también permiten a los jugadores tener una sensación de control y de poder al realizar y cumplir con las tareas y objetivos que les plantea el videojuego. Otra de las características se encuentra relacionada con la competitividad de los videojuegos, puesto que muchos de estos son para multijugadores, por lo que la necesidad de ganar hará que los jugadores se mantengan jugando diariamente con tal de cumplir su deseo de tener más experiencia y poder ganar (Chóliz & Marco, 2017).

2.5.2. Modelo de Adicción de Mellwraith

Mellwraith et al., (1991) propone el modelo de la adicción a la televisión, el cual consta de cuatro submodelos teóricos mediante los cuales intenta explicar y comprobar los límites de la dependencia al internet. Si bien este modelo es propuesto inicialmente para explicar la adicción al internet, Griffiths (2005) sustenta que estos submodelos son eficaces a la hora de explicar la dependencia a los videojuegos, quedando en adelante estos cuatro submodelos:

2.5.2.1. Imaginación y Fantasía. Respecto a ello, la adicción a los videojuegos surge por los efectos del videojuego mismo en la imaginación de quien lo juega, por lo tanto, aquellas personas que juegan en exceso tendrían una imaginación límite o escasa.

2.5.2.2. Activación. Por este lado, los videojuegos sirven como un activador, es decir, las personas que juegan en exceso a los videojuegos lo hacen porque mediante ello se tranquilizan o los activa o llena de energía para desarrollar más actividades relacionadas al juego.

2.5.2.3. Personalidad. La adicción a los videojuegos está relacionada con la personalidad del jugador, puesto que en aquellas personalidades dependiente o adictivas será mucho más atractivo adentrarse en el mundo de los videojuegos y los gráficos de colores que llaman la atención del jugador.

2.5.2.4. Motivación. La motivación o fuerza asociada a la adicción a los videojuegos parece estar constituida por un patrón de uso y actividad placentera asociada a las características del juego, por lo tanto, las personas que juegan lo pueden desarrollar por la motivación por ganar, cuando se encuentran aburridos o etc.

Por lo tanto, Griffiths (2005) propone estas adaptaciones del modelo, resumiendo estas en factores biológicos, psicológicos y sociales. No ignorando la predisposición genética, la personalidad del jugador, la fuerza o motivación de este, entre otros factores.

2.5.3. Teoría de los Rasgos de Personalidad

Eysenck (1985, citado en Moral, 2010) propone la teoría de los rasgos de personalidad la cual es dividida en tres dimensiones básicas: extraversión, neuroticismo y psicoticismo.

De acuerdo con Molina (2022) se evidencia que aquellos adolescentes que presentan rasgos de personalidad de tipo antisocial, esquizotípico y paranoide tienen una relación con la presencia de dependencia a los videojuegos o comportamientos relacionados. Esto se encuentra relacionado porque dichos rasgos de personalidad se encuentran caracterizados por niveles altos de agresividad, falta de empatía, y el aislamiento social, los mismos que actúan como predisponentes para la presencia de dependencia moderada, alta o muy alta a los videojuegos.

De la misma manera, de acuerdo con Cáceres (2021) los rasgos de personalidad tienen una relación directa con el uso de los videojuegos debido a que presentan características como: introvertidos, presencia de agresividad, hostilidad, bajo tolerancia a la frustración, búsqueda de sensaciones, escaso nivel de

autocontrol, baja inteligencia emocional y rasgos de personalidad narcisista y neuroticismo.

Para Quispe (2023) la extraversión, una de las dimensiones principales de los rasgos de personalidad de Eysenck, se refiere a un conjunto de características básicas del temperamento, mediante el cual la persona se deja dominar por el mundo exterior, existen niveles altos de energía y son bastante exploradores, lo cual se relaciona con una baja preocupación por las consecuencias y una alta búsqueda de nuevas sensaciones y experiencias, por lo que esta dimensión puede estar relacionada con la dependencia a los videojuegos.

2.6. Factores Asociados a la Dependencia a los Videojuegos

De acuerdo con lo expuesto por Griffiths et al., (2005) existen características propias de los videojuegos que se encuentran asociadas con la existencia de dependencia a los videojuegos y es que, estos, tienen como función principal ser un medio de distracción para quienes juegan, proporcionando un espacio que da placer y relajación. Según estos mismos autores, la razón por la que las personas juegan no se da únicamente para aliviar el estrés cotidiano y escapar de los problemas, sino más bien, la razón más relevante es que se juega por naturaleza social.

2.6.1. Edad y Sexo

Dentro de los posibles factores de riesgo, la dependencia a los videojuegos podría encontrarse asociada a la edad y sexo de los sujetos, puesto que, según Lee et al., (2013, citados en Valido, 2019) los hombres tienen un mayor riesgo (de dos a tres veces más) de sufrir una dependencia o adicción a los videojuegos más que las mujeres.

Para Quispe (2022) los varones también comprenden el grupo que más uso de los videojuegos hacen, para esta autora, las mujeres encuentran las redes sociales y las aplicaciones de chats más atractivas para usar. En otros estudios también se

hallar que aquellas mujeres que hacen uso de videojuegos, tienen menores horas de consumo que los varones que consumen este tipo de juegos online.

2.6.2. Interacción Social

Aquellos adolescentes o jugadores en general, que juegan, hacen amigos mediante la interacción del juego, permitiéndose conocer nuevas personas y en algunos casos interactuando con personas que ya conocen, pero con las que no mantenían una relación cercana antes del juego (Valido, 2019).

Otro de los factores que podría estar relacionado también con la dependencia a los videojuegos se encontraría orientado con las dificultades para relacionarse a nivel social.

De acuerdo con Yen et al., (2012) podría no solo tener consecuencias negativas en las relaciones sociales de los adolescentes, sino más bien que los videojuegos podrían ser una alternativa posible para aquellos adolescentes con ansiedad social, por lo que los videojuegos podrían permitirles entablar una comunicación indirecta con nuevas personas.

2.6.3. Problemas Socioemocionales

De acuerdo con Atachagua et al., (2021) uno de los factores relacionados con la dependencia a los videojuegos se encuentra en las dificultades a nivel emocional de las personas que juegan. Conforme a lo expuesto por estos autores, existen individuos con tendencia a padecer de esta dependencia, debido a que son más intolerantes a la frustración, presentan poco o escaso control de la ira y de sus emociones en general, también existen factores relacionados con malas decisiones debido a la impulsividad que presentan.

2.7. Dimensiones de la Dependencia a los Videojuegos

⁷ Chóliz y Marco (2011) establecen las dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control como parte del instrumento que proponen. A continuación, se detallan los conceptos de cada una de ellas.

2.7.1. *Abstinencia*

² Chóliz y Marco (2011) hacen referencia al malestar que se presenta en las personas al no poder hacer uso de los videojuegos, pudiendo presentar síntomas desagradables, así como el uso de videojuegos con el fin de aligerar los problemas de tipo psicológico.

Para Yen et al., (2022) la abstinencia puede ser definida como un estado de sensación o efecto físicos desagradables que se presentan cuando la persona reduce o interrumpe repentinamente la actividad de juego en línea que realiza.

Diversos estudios centrados en la descripción de síntomas que se presentan en el DSM-5, presentan como principales síntomas psicológicos de la abstinencia la ansiedad, mal humor, tristeza e irritabilidad, refiriendo que estos se presentan por el deseo o ansia de jugar a los videojuegos (Kaptsis et al., 2016).

2.7.2. *Abuso y Tolerancia*

² Chóliz y Marco (2011) hacen referencia a la necesidad de la persona por incrementar el tiempo de juego con el fin de sentir satisfacción, llevando a que juegue más de lo que pretendía jugar en un inicio. De esta manera, la tolerancia se encuentra relacionada con el abuso puesto que la persona aumentará las horas que dedica al juego para lograr sentir la misma sensación experimentada con anterioridad.

2.7.3. *Problemas Ocasionados por los Videojuegos*

Dentro de esta dimensión se consideran aquellas consecuencias negativas producto del abuso de la práctica de videojuegos, como el descuido de la persona en el área laboral, familiar, académico, etc. (Chóliz & Marco, 2011).

De la misma manera, Estrada et al., (2022) definen que estos problemas son aquellas consecuencias negativas resultantes de su uso excesivo que termina afectando en áreas como la laboral-académica, familiar, social y personal.

2.7.4. *Dificultad en el Control*

Hace referencia a la dificultad que genera dejar de jugar, pese a que durante el momento o situación no sea funcional o adecuado jugar, pudiendo dejar de alimentarse o dormir con el fin de no parar el juego (Chóliz & Marco, 2011).

2.8. *Dependencia a los Videojuegos y Adolescencia*

La propensión de los adolescentes a la dependencia a los videojuegos puede estar explicada por distintos factores como los biológicos, sociales o psicológicos.

De acuerdo con Davis (2023) la dependencia a los videojuegos en los adolescentes se ha convertido en uno de los problemas que se encuentra causando mucha preocupación, debido a la prevalencia e impacto significativo de este en el bienestar de los mismos. Para este mismo autor, las consecuencias de los videojuegos en los menores puede variar conforme al contenido del videojuego, el tiempo de uso que inviertan en los videojuegos, así como los rasgos individuales de cada persona. Pese a ello, el impacto positivo se encuentra relacionado con la mejora de las capacidades a nivel cognitivo y social de los adolescentes, aunque siempre es importante resaltar que el abuso puede traer consigo un rendimiento académico deficiente en los adolescentes, así como cambios en la conducta y en el sueño.

Según Compairé y Melgarejo (2016) los adolescentes se encuentran propensos o son más vulnerables a padecer de una adicción o dependencia a los videojuegos puesto que el cerebro de estos menores aún no tiene la capacidad de control para hacer frente a ello.

Para Davis (2023) la dependencia a los videojuegos en los adolescentes puede manifestarse mediante de una variedad de signos conductuales, emocionales y físicos:

2.8.1. A Nivel Comportamental

Desde el punto de vista del comportamiento, los adolescentes con dependencia a los videojuegos pueden mostrar una mayor preocupación por los juegos, descuidar las tareas escolares, los pasatiempos y las actividades sociales. Pueden pasar demasiadas horas jugando, lo que provoca alteraciones en los patrones de sueño y descuido de la higiene personal.

2.8.2. A Nivel Emocional

Emocionalmente, estos adolescentes pueden mostrar una mayor irritabilidad, cambios de humor y ansiedad cuando no pueden acceder a sus juegos favoritos. Es posible que experimenten una sensación de inquietud e impaciencia, anticipando la próxima sesión de juego. También pueden surgir sentimientos de culpa o vergüenza por descuidar responsabilidades.

2.8.3. A Nivel Físico

Físicamente, la adicción a los videojuegos puede provocar problemas de salud como dolores de cabeza, fatiga visual y fatiga. El comportamiento sedentario prolongado puede provocar aumento de peso y problemas relacionados con la postura.

Además, los adolescentes adictos pueden mostrar signos de abstinencia cuando no juegan, pérdida de interés en actividades no relacionadas con los juegos y una mayor tolerancia, lo que requiere más tiempo dedicado a los juegos para lograr el mismo nivel de satisfacción.

Capítulo III

Fundamento Teórico Científico de la Variable Tolerancia a la Frustración

3.1. Frustración

Amsel (1992) define la frustración como una respuesta fisiológica y también emocional que se presenta tras la demora y desaparición, sin anticipación de ello, de la recompensa o beneficio que se esperaba obtener.

Para Sharma y Sharma (2006), la frustración hace referencia a una condición mental que resulta de la incapacidad que tiene la persona para satisfacer unos u otros objetivos planeados acorde a sus necesidades o aspiraciones.

Por su parte, Peñafiel (2009) define la frustración como un fenómeno natural en la vida de todas las personas que ocurre cuando éstas se encuentran con obstáculos u impedimentos.

Para Reguera (2007, citado en Ávila 2016) desde la infancia y de manera inconsciente somos capaces de experimentar frustración, esta puede ser manifestada primero por medio del llanto, berrinches y pataletas. Sin embargo, en la edad adulta y con mayores herramientas de afrontamiento las personas afrontan mejor las frustraciones de la vida.

Por su parte, Yadav (2017) refiere que la frustración se produce como consecuencia de cuando la persona encuentra un obstáculo insuperable o difícil de concretar en su camino hacia satisfacer sus necesidades vitales.

Álvarez (2018) aporta que la frustración es temporal y es una emoción que solo ocurre cuando no es posible lograr o cumplir con una necesidad o un capricho.

García (2019), por su parte, refiere que la frustración es un estado que es producido a partir de una actividad que no logra satisfacer la necesidad de la persona, la cual puede suceder por la aparición de algún obstáculo que impide terminar dicha actividad y que, por ende, hace que el individuo no logre su objetivo y se frustre.

En tanto, Thaqib y Dubey (2019) entienden la frustración como un sentimiento de insatisfacción producido debido a las necesidades, objetivos o diferentes motivos insatisfechos. Dicha frustración puede aumentar a medida que la importancia o urgencia de ese objetivo tome fuerza. Además, erróneamente como se propone en algunos estudios, ambos autores refieren que la frustración no actúa únicamente como una emoción negativa, sino que esta es en ocasiones también un agente motivador.

Según el Thaqib (2021), la frustración hace referencia al sentimiento que hace que alguien se sienta molesto, irritado o impaciente porque no puede hacer o lograr lo que desea.

Kresh y Crutchfield (1962, citado en Yadav, 2017) clasificaron las reacciones a la frustración en dos categorías, una reacción adaptativa y otra reacción desadaptativa. La persona adopta reacciones adaptativas cuando el logro de una meta se ve bloqueado, por lo que intenta superar las barreras. Crea una percepción en el individuo y resulta significativa en la comprensión del comportamiento social. La frustración y la agresión entran en la categoría de reacciones desadaptativas.

Respecto a las propiedades de la frustración, Brown y Farber (1951) identificaron dos requisitos para que un evento pueda considerarse frustrante: primero, lograr la meta debe ser importante o relevante para el sujeto y, segundo, lograr la meta debe ser percibido como un resultado probable de alcanzar por el sujeto. El primero de estos requisitos también fue subrayado por Lazarus (1991), quien afirmó que una meta tiene que ser personalmente significativa si el bloqueo de su consecución pretende evocar un afecto negativo.

11 3.2. Tolerancia a la Frustración

Respecto a la tolerancia a la frustración, de acuerdo con Resenwing (1944, citado en Yadav, 2017), la tolerancia a la frustración puede ser comprendida como aquella en que la persona es capaz de resistir la frustración sin presentar dificultades en el ajuste psicológico, es decir, sin recurrir a modos de comportamiento inadecuados.

Según Crow y Crow (1962, citados en Thaqib, 2021), las experiencias vividas pueden resultar frustrantes, por lo que la tolerancia a la frustración determina hasta qué grado los individuos pueden ser capaces de tolerar dichas experiencias frustrantes sin afectar su vida anímica.

Por su lado, Rai y Gupta (1988) citan que esta hace referencia a la cantidad de estrés que una persona puede tolerar, antes de que su funcionamiento integrado se vea seriamente afectado.

Ellis y Dryden (1997) la definen como un constructo psicológico que posibilita la aceptación de las emociones negativas en el entendido de que constituyen un elemento constructivo que promueve la buena salud psicológica.

Por su parte, Beck (2003) refiere que el nacimiento de la ira surge a partir de las expectativas frustradas y la decepción por no conseguir lo que se quiere, con una tendencia catastrófica y una sensación de impotencia y pérdida de control y poder.

Namuche y Vásquez (2017) definen la tolerancia a la frustración como la disposición propia de cada individuo para superar y afrontar emociones no agradables experimentadas.

Por su lado, para Yadav (2017) la tolerancia a la frustración hace alusión a la capacidad del individuo para mostrar persistencia en los esfuerzos a pesar de los repetidos fracasos y del entorno antagónico.

Para Ortuño (2019) la tolerancia a la frustración es la capacidad de manejar sabiamente situaciones en las que no se puede obtener lo que uno quiere. Dichas situaciones pueden permitir que se salga más fuerte de la experiencia frustrante o, contrario a ello, estas experiencias pueden provocar desesperación y cólera.

En tanto, Maxdeo (2019) expone que la baja tolerancia a la frustración puede ser entendida como una reacción de carácter emotivo frente a la poca capacidad para tolerar la realidad que resulta diferente a las propias demandas de una vida cómoda y placentera, a razón de ello la idea de la realidad es diferente a la vivida.

Para Murphy (2020) esta variable es entendida como la capacidad de los sujetos para poder enfrentar y resistir ante situaciones que les resulten frustrantes,

demandantes, pero sin sentir angustia o abrumados. Por lo tanto, es la capacidad de los individuos para mantenerse pacientes, serenos y estables a nivel emocional frente a dichas dificultades u obstáculos.

3.3. Factores Relacionados con la Tolerancia a la Frustración

Gran parte de las teorías relacionadas o enfocadas en el tema sugieren que esta está asociada con respuestas de tipo emocional, conductual, psicofisiológicas y neuronales que resultan parecidas o idénticas a las respuestas que se producen con la presentación de los estímulos aversivos, por lo que se considera que la frustración está asociada con un modelo de estrés, malestar y dolor psicológico (Mustaca, 2018).

De acuerdo con Amsel (1992), la omisión, reducción o retiro repentino de un reforzador positivo produce la potenciación o activación de cualquier conducta que ocurre inmediatamente después de un evento frustrante, el cual es llamado efecto de frustración.

La capacidad de tolerar la frustración varía con la edad, la salud, la experiencia previa, la naturaleza, el tamaño y la importancia del obstáculo y el propósito de la frustración.

Para Monjonero (2019) en muchos casos, la frustración se ve acompañada de una autopercepción falsa y dañina que terminan en conductas agresivas. Por tanto, aquellas personas que tengan una autopercepción negativa y errónea de sí mismos pueden experimentar más frustración porque son incapaces de adaptarse a las necesidades de su realidad, lo que requiere cierto grado de madurez. En tales casos, el mundo interior del individuo no puede adaptarse a las exigencias del mundo real.

En tanto para Thaqib (2021), los factores que afectan la frustración pueden ser internos o externos, materiales o sociales, personales o impersonales, físicos o mentales. Si las necesidades o el objetivo del individuo se bloquean continuamente, es posible que se pueda producir o desencadenar un trastorno mental, es decir, la

frustración juega un papel importante en la determinación de la personalidad del individuo.

Ahora, la misma situación de estrés para diferentes personas puede tener consecuencias diferentes ya que existen disimilitudes referentes a la tolerancia frente a hechos frustrantes dependiendo de los individuos, el entrenamiento, la socialización y la composición general de la personalidad y la naturaleza de la situación de estrés.

Murphy (2020) refiere también que la capacidad de las personas para tolerar las frustraciones o demandas varían según el contexto. Dicho autor sugiere que uno de los factores relacionados con la tolerancia a la frustración son los acontecimientos diarios que agotan los suministros limitados de energía, es decir, cuando las personas están cansadas, agotadas emocionalmente o hambrientas, los niveles de energía caen en picado y los pequeños desencadenantes ocasionan en la persona que estas se enfurezcan o reaccionen intensamente.

3.4. Características de las Personas con Tolerancia a la Frustración

Respecto a ello, Álvarez (2018) refiere los siguientes puntos respecto a las características presentes en individuos con tolerancia e intolerancia a la frustración.

Generalmente las personas con tolerancia a la frustración son capaces de, frente a un fracaso, poner en funcionamiento diversas estrategias de afrontamiento para abordar emociones negativas.

También, surgen en ellos ideas irracionales frente a las frustraciones que puedan presentar.

Suele afrontar mejor los contextos difíciles y complicados y son capaces de dominar emociones desagradables.

Respecto a la intolerancia a la frustración o personas con baja tolerancia a la frustración se presentan las siguientes características:

Se convencen de que se deben cumplir con todo lo que desean, debido a sus propias creencias irracionales.

Al percibir emociones no agradables no pueden gestionarlas de manera adecuada, por lo que lo expresan de la misma forma.

En el área social no gestionan sus respuestas de manera apropiada debido a que tienen reacciones impulsivas y violentas.

Presentan sentimientos de ansiedad frente a fracasos y frustraciones.

3.5. Fuentes de la Frustración

Symonds (1946, citado en Chapi, 2012) plantea fuentes o causas relacionadas a la provocación de la frustración en el desarrollo de la vida humana, las cuales se presentan a continuación:

3.5.1. *Frustraciones por la Restricción al Comportamiento Exploratorio*

Esta primera fuente de frustración se puede dar a raíz de las prohibiciones o imposiciones de los padres para inhibir los comportamientos exploratorios de los bebés o infantes, quienes como modo de exploración se llevan objetos a la boca o buscan explorar a través de los sentidos. Si bien los padres buscan impedir, como modo de prevención de accidentes, que los más pequeños realicen dichos comportamientos, este impedimento de conseguir algo en los menores son frustrantes para ellos mismos.

3.5.2. *Frustraciones por la Restricción de la Primera Experiencia Sexual*

Una de las primeras exploraciones de los niños se da con su propio cuerpo, quienes descubren las partes de su cuerpo a través de la exploración y manipulación de sus propios órganos genitales, los cuales producen sensaciones agradables en los menores. Sin embargo, en el contexto en el que se desarrollan los padres y por falta de conocimiento, muchos padres se encuentran en la posición de impedir esta exploración por lo cual se producen una tensión y frustración en el infante que buscaba explorar su cuerpo de esa manera.

3.5.3. Frustraciones por Disconformidades Dentro de la Familia

Otra de las frustraciones propuesta por dicho autor, hace referencia a la integración de un nuevo miembro de la familia. La llegada de un nuevo bebé ocupa la atención de la madre por los cuidados especiales que este necesita. Por lo tanto, la disminución de la atención de la madre hacia con los otros hijos puede resultar frustrante para ellos. Por ejemplo, si uno de los hijos quiere jugar con una pelota y el miembro más pequeño de la familia también lo requiere, por petición de los padres, el mayor deberá ceder el turno, lo cual podría provocar frustración en este.

3.5.4. Frustraciones en la Alimentación Temprana

En aquellos infantes que han tenido dificultades con la lactancia ya sea por problemas en la estructura del pezón de la mujer o por problemas de este menor, se ha descubierto que las experiencias que han vivido son nada satisfactorias por el bloqueo de la meta de conseguir lo que necesitan en ese momento.

3.5.5. Frustraciones por Pérdida de la Protección

En aquellos menores donde los padres se encuentran ausentes ya sea por trabajo o por separación de los padres, se ha evidenciado que puede existir una frustración relacionada con la pérdida del sentido de protección y seguridad que estos generan en sus hijos.

3.5.6. Frustraciones por la Formación de Hábitos de Limpieza

Dentro de esta fuente de frustración puede encontrarse también el control de esfínteres, el cual surge como frustración por ser el principio de autonomía de un menor. De la misma manera, puede resultar frustrante para los niños el momento del aseo.

3.5.7. Frustraciones en el Colegio

En el contexto de la escuela, el menor pasa por un cambio de, estar completamente en su hogar a pasar a un nuevo espacio donde sus comportamientos se ven controlados o regulados por figuras de autoridad que no son sus padres. Así como sus comportamientos son regulados, también lo es el rendimiento académico, por el que se ven sujetos a estudiar y cumplir con muchas actividades que muchas veces no son de su interés.

3.5.8. Frustraciones Durante la Adolescencia

Lo cambios durante la adolescencia traen consigo también frustraciones, debido a que ahora debe abandonar la dependencia total a los padres. La presión de adquirir nuevas habilidades y actitudes para los grupos de amigos, academias o trabajo cuando alcanzan la mayoría de edad, traen consigo frustraciones. La adaptación a todos los cambios significa repetidas frustraciones.

3.5.9. Frustraciones por la Disminución de la Dependencia Hacia los Padres

En medida que los niños van creciendo van ganando autonomía e independencia en sus actividades diarias, por lo tanto, estos pueden sentirse frustrados conforme se les va obligando o asignando responsabilidades en su día a día, sean para ellos mismos o para la mejor del orden del hogar. Sin embargo, también existe frustración en los jóvenes, por ejemplo, al crecer y empezar a depender de ellos mismos y no de sus padres.

3.5.10. Frustraciones en la Edad Adulta

Las nuevas exigencias en esta etapa son las causantes de frustraciones, puesto que el adulto se ve inmerso en un mundo de nuevas metas y logros personales como la solvencia económica, la vida profesional y el compartir un

espacio social con amigos. El poder dividir el tiempo y energía en cada área de la vida y el no poder cumplir a cabalidad con cada una de ellas genera nuevas frustraciones en el adulto.

3.6. Causas de Baja Tolerancia a la Frustración

De acuerdo con lo expuesto por Yadav (2017) existen situaciones específicas que son las que provocan una situación frustrante, por supuesto, las causas pueden ser infinitas, sin embargo, generalmente estas se pueden clasificar en cuatro grandes categorías principales que funcionan como fuentes de frustración, entre ellas: el entorno físico de la persona, las limitaciones biológicas que éste presente, la complejidad de la estructura mental y psicológica de la persona y la naturaleza del contexto social de la persona.

Murphy (2020) por su parte, sugiere que la causa nunca es sencilla, puesto que existen diferentes factores que combinados crean un rasgo, como los genes, el tipo de familia o cómo ejerzan la crianza, desarrollo prenatal, situación o contexto en el que se cría o eventos traumáticos.

3.6.1. El Medio Ambiente Físico

La frustración radica en las restricciones impuestas por el entorno externo. El entorno físico puede ser fuente drástica de frustración, estas se pueden presentar a través de desastres naturales como lluvias, terremotos, inundaciones o hambrunas y otros (Yadav, 2017).

3.6.2. Las Limitaciones Biológicas

Estas obstrucciones radican en las limitaciones biológicas, del propio individuo, en sus incapacidades motrices y mentales. El agente bloqueador se encuentra dentro del individuo y sus propias deficiencias constituyen una barrera

en la consecución de sus objetivos (Yadav, 2017). Los rasgos de personalidad y de comportamiento comienzan en la parte biológica, en los genes (Murphy, 2020).

3.6.3. El Entorno Social

El entorno social es probablemente la fuente más importante de frustración profunda y persistente y la más importante para el comportamiento social. Dichas frustraciones son también las que suponen un mayor desafío para las personas (Yadav, 2017).

Para Murphy (2020) por su parte, los entornos de crianza de los niños pueden maximizar el desarrollo saludable o crean vulnerabilidades en los niños. Los apegos, la seguridad y el trauma continúan mejorando las trayectorias de desarrollo. Muchas emociones adultas surgen de los inicios iniciales de la frustración.

3.6.4. Complejidad Psicológica

El hombre no está sujeto a un estímulo a la vez ni se le exige que dé una sola respuesta a la vez. Es notablemente complejo y existe en todo momento en una serie de situaciones psicológicas superpuestas simultáneas (Yadav, 2017).

3.7. Modelos Teóricos Relacionados

3.7.1. Teoría Racional Emotiva de Albert Ellis

De acuerdo con la revisión de Álvarez (2018) algunos autores refieren que la primera vez que se utilizó el término frustración fue por Albert Ellis, entendiéndose la frustración como un síndrome de "no lo soporto".

El postulado central de esta teoría sugiere que la incapacidad para tolerar la frustración se presenta como una característica de un trastorno psicológico, así

como esta se encuentra relacionada con la procrastinación y con el poco autocontrol (Harrington, 2005).

Relacionada con esta teoría y la frustración, Ellis propone tres creencias irracionales primarias:

La primera, "tengo que conseguir que las personas que son importantes para mí me aprueben o sientan afecto por mí", relacionada con la meta de aprobación y afecto.

La segunda, "no debo cometer equivocaciones y lograr mis metas, debo ser muy exitoso", relacionada con la meta de éxito y habilidad personal.

La tercera, "tengo que conseguir fácilmente lo que necesito o quiero (cosas materiales, emocionales o a nivel social) y no debo sufrir por ello", relacionada con la meta de bienestar.

De acuerdo con Ellis y Dryden (1989, citados en Álvarez, 2018), las tres creencias irracionales primarias tienen relación directa con tres factores, los cuales son: una poca o nula tolerancia a la frustración, mecanismos de protección y otros síntomas. Y se sugiere que, la baja tolerancia a la frustración puede ser causa por las creencias irracionales.

3.7.2. ¹⁹ Teoría de la Frustración – Agresión

La teoría de la frustración-agresión, propuesta por Dollard et al. (1939, citados en González, 2021) sugiere que el impedimento o el bloqueo de un objetivo o meta hoy provoca en las personas frustración que puede desencadenar en agresión.

El postulado o hipótesis central de esta teoría, radica que la frustración y la agresión se relacionan en el sentido que, la agresión siempre será una consecuencia de una frustración previa y que la frustración siempre tendrá como consecuente algún tipo o clase de agresión.

De acuerdo con González (2021) esta teoría también sugiere que mientras la frustración sea mayor, también mayor o intensa será la respuesta de agresión. Y contrario a lo que se pensaría, la agresión no conlleva a que la frustración se disipe.

sino más bien que la agresión hace que la frustración se acumule y termine en agresiones cada vez más intensas.

Berkowitz (1989, citado en Ortega et al., s.f.) en una revisión para actualizar la teoría sugiere que diversos estudios relacionan la teoría de la frustración-agresión con la teoría del aprendizaje social, por lo que, sólo se generaría agresión si el sujeto ha aprendido a reaccionar de manera agresiva por el aprendizaje social.

3.7.3. Teoría de la Frustración de Amsel

Esta teoría aborda el supuesto de que, en el proceso experimental de aprendizaje y respuestas, en la fase de adquisición en los animales, estos aprenden a anticipar la recompensa que recibirán, esto gracias a las respuestas que se anuncian o claves en el contexto.

Después de que el animal aprenda que obtendrá una recompensa, y esta se omite sin preparación, el animal detona una respuesta de frustración por esta interrupción de recompensa (Baquero & Gutiérrez, 2007).

En resumen y términos generales, esta teoría habla de los mecanismos de recompensa y cómo es que la no recompensa produce efectos a nivel psicológico en la persona, y además, acerca de las reacciones que se tienen cuando se acepta y no se acepta la frustración (Haykal, 2017).

3.8. Dimensiones de la Tolerancia a la Frustración

Álvarez (2018) establece en su instrumento de tolerancia a la frustración seis dimensiones para explicar cómo se distribuye o entiende esta variable, estas dimensiones son las que se presentan a continuación:

3.8.1. *Pensamientos Racionales*

La cual conceptualiza a suposiciones relativas, no generales que se presentan ante un suceso y que proporcionan apoyo para que la persona logre sus objetivos y propósitos básicos (Álvarez, 2018).

Yadav (2017) sugiere que los pensamientos racionales están relacionados con una alta tolerancia a la frustración.

3.8.2. *Pensamientos Irracionales*

Impedimento o inhibición en el cumplimiento de metas y propósitos de manera adecuada teniendo como causa a aquellos pensamientos totalistas, dogmáticos y absolutistas (Álvarez, 2018).

Yadav (2017) sugiere que la baja tolerancia a la frustración se encuentra relacionada con los pensamientos irracionales.

3.8.3. *Emociones Inapropiadas*

La cual se refiere a, como su nombre lo dice, emociones no sanas que son experimentadas por las personas ante diferentes acontecimientos (Álvarez, 2018).

Las emociones no sanas hacen referencia a aquellas que frenan que se siga buscando cumplir con algunos objetivos y, las cuales generan malestar e incomodidad en la persona.

3.8.4. *Emociones Apropriadadas*

Esta dimensión se refiere a emociones sanas que son experimentadas por las personas ante acontecimientos frustrantes (Álvarez, 2018).

Las emociones sanas hacen referencia a aquellas que generan bienestar en la persona y que contribuyen en su motivación por desarrollar o seguir desarrollando alguna actividad.

3.8.5. *Conductas de Autoayuda*

La cual es entendida como acciones que realizan las personas con el fin de incrementar su felicidad y la supervivencia de las mismas (Álvarez, 2018).

Para Ellis (1990) las conductas de autoayuda hacen referencia a reacciones que se presentan ante acontecimientos diversos, estas tienen como finalidad de generar sensaciones y emociones positivas en la persona, de tal modo que pueda intensificar la supervivencia.

3.8.6. *Conductas Destructivas*

La cual hace referencia a aquellas acciones que resultan perjudiciales para la misma persona y dañinas para su entorno social (Álvarez, 2018).

Para Ellis (1990) las conductas destructivas se refieren a las reacciones que se manifiestan antes acontecimientos variados, los cuales son contraproducentes para la persona misma y hacen daño a su entorno social.

3.9. **Niveles de Tolerancia a la Frustración**

Respecto a los niveles en la tolerancia a la frustración, el instrumento propuesto por Álvarez en el 2018 sugiere niveles de muy alto a muy bajo para categorizar la tolerancia a la frustración. Para Thaqib (2021), el grado o nivel de frustración depende de la importancia que tenga el objetivo para la persona.

Sin embargo, resulta importante conocer los niveles presentados y expuestos por Yadav (2017), quien presenta un nivel bajo y uno alto para la tolerancia a la frustración.

El nivel de tolerancia a la frustración será diferente en cada individuo aun cuando estos se encuentren en las mismas circunstancias. Las personas que tienen creencias racionales presentan una elevada o alta tolerancia a la frustración, no se irritan con facilidad cuando sus objetivos o necesidades se ven bloqueadas, es decir, pueden soportar situaciones molestas sin sentir frustración o perturbarse. Sin

embargo, las personas que presentan creencias irracionales presentan una tolerancia a la frustración reducida y se enojan y molestan con facilidad frente a perturbaciones u obstáculos que se presenten o impidan alcanzar la meta que desean.

3.9.1. *Baja Tolerancia a la Frustración*

La baja tolerancia a la frustración está relacionada con las ideas y creencias de la persona, las cuales pueden presentarse de la siguiente forma (Yadav, 2017):

“El mundo debería brindarme satisfacción y felicidad”.

“Las circunstancias deberían suceder como yo deseo que sea y no dejaré que suceda de otra manera”.

“La frustración es intolerable, tengo que evitar de cualquier forma sentirla”.

“Las personas deberían evitar hacer cosas que hagan que me sienta frustrado”.

Esta baja tolerancia a la frustración está relacionada fuertemente con la baja tolerancia al malestar, que se manifiesta a partir del agrandamiento del malestar o la situación que causa disgusto e incomodidad en la persona. Ambos son similares y están relacionados de manera estrecha. La frustración es incómoda y la incomodidad es frustrante (Yadav, 2017).

3.9.2. *Alta Tolerancia a la Frustración*

La alta tolerancia a la frustración está relacionada con la realidad de la frustración, con la función que cumple la frustración en la vida. Aceptar la frustración es reconocer que, aunque no sea de agrado de la persona, no existe ninguna ley que diga que debe estar exento de ella. En la alta tolerancia a la frustración la persona espera experimentar las emociones que causan malestar en la persona, pero evita exagerarlas para que no le causen mayor malestar (Yadav, 2017).

Según Valiente et al., (2021) los individuos con un mayor indicador de tolerancia a la frustración son aquellos con una personalidad con características de tranquilidad, serenidad, con buenas estrategias de regulación emocional, son menos impulsivas y estas pueden trabajar mejor en situaciones de presión o estrés.

Capítulo IV

Metodología

4.1. Enunciado de las Hipótesis

4.1.1. Hipótesis General

Existe relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

4.1.2. Hipótesis Específicas

El nivel predominante de dependencia a los videojuegos es medio en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

El nivel predominante de tolerancia a la frustración es bajo en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Existe grado de relación significativa entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

4.2. Operacionalización de Variables y Escalas de Medición

4.2.1. Variable 01: Dependencia a los Videojuegos

4.2.1.1. Definición Operacional. Uso excesivo de los videojuegos, que caracteriza a la persona por mantener y seguir su práctica, pudiendo descuidar su vida personal, social y educativa, lo que convierte a esta actividad en algo difícil de dejar por la persistencia en su uso, provocando conductas de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control. La variable fue evaluada a través del Test de Dependencia a los Videojuegos (Chóliz & Marco, 2011).

Tabla 1

Operacionalización de la Variable Dependencia a los Videojuegos

| Dimensiones | Categorías | Escala |
|---------------------------------------|------------|---------|
| Abstinencia | Muy alto | Ordinal |
| Abuso y tolerancia | Alto | |
| Problemas asociados a los videojuegos | Medio | |
| | Bajo | |
| Dificultad de control | Muy bajo | |

4.2.2. Variable 02: Tolerancia a la Frustración

4.2.2.1. Definición Operacional. Estado positivo racional, emocional y conductual que se puede experimentar, equivocándose sin preocupación, cambiando situaciones que se pueden cambiar y aceptando aquellas que no se pueden, de acuerdo con el nivel manifestado puede presentarse a través de pensamientos racionales o irracionales, emociones inapropiadas o apropiadas, conductas de autoayuda o destructivas. La variable fue evaluada a través de la Escala de Tolerancia a la Frustración (Ellis, 1989, citado en Álvarez, 2018).

Tabla 2
Operacionalización de la Variable Tolerancia a la Frustración

| Dimensiones | Categorías | Escala |
|---------------------------|------------|---------|
| Pensamientos racionales | Muy alto | Ordinal |
| Pensamientos irracionales | Alto | |
| Emociones inapropiadas | Promedio | |
| Emociones apropiadas | Bajo | |
| Conductas de autoayuda | Muy bajo | |
| Conductas destructivas | | |

4.3. Tipo y Diseño de Investigación

4.3.1. Tipo de Investigación

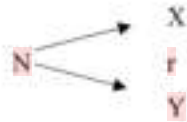
De acuerdo con la finalidad del presente estudio, este fue básico, debido a que pretendió enriquecer el conocimiento y el entendimiento de los fenómenos a analizar. De acuerdo con su orientación temporal fue transeccional, según su contexto fue un estudio de campo debido a que se observó el fenómeno en su ambiente natural. A su vez, el presente estudio fue de enfoque cuantitativo, porque los resultados se presentaron a través de frecuencias y porcentajes (Hernández & Mendoza, 2018).

4.3.2. Diseño de Investigación

El diseño fue no experimental debido a que se estudiaron las variables tal cual se presentaron en su realidad, sin ser manipuladas por el investigador. El estudio fue descriptivo correlacional, por cuando tuvo como objetivo medir la relación que existe entre las variables (Hernández & Mendoza, 2018), por lo anterior, se detalla el esquema de explicación a continuación:

Figura 1

Esquema del Diseño de Investigación



Donde:

- N : Muestra (estudiantes).
 X : Variable dependencia a los videojuegos
 Y : Variable tolerancia a la frustración
 R : La relación existente entre ambas variables.

4.4. **Ámbito de la Investigación**

La ejecución de la presente investigación fue en la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán en una zona rural del distrito de Inclán, en el año 2023. La Institución Educativa se encuentra ubicada en la Avenida Principal S/N en el distrito de Inclán, provincia de Tacna, región de Tacna.

Dicha institución cuenta con nivel primario y secundario, siendo también la única Institución Educativa en el distrito que cuenta con nivel secundario. El horario de asistencia para los menores se da únicamente en la mañana. El total de estudiantes oscila los 391, siendo para primaria 167 y para secundaria 224. En promedio, la institución cuenta con dos secciones por grado, siendo únicamente cuarto grado de secundaria, el que cuenta con tres secciones. Es de género mixto.

En la actualidad, la Institución Educativa es dirigida por la profesora Gloria Surco Cáceres, la cual es acompañada por una plana docente diversa por diferentes áreas de enseñanza. La presente investigación buscó abordar solo el nivel secundario con fines de encontrar la problemática y relación de variables en dichos estudiantes.

4.5. Unidades de Estudio, Población y Muestra

4.5.1. Unidad de Estudio

La unidad de estudio estuvo conformada por estudiantes de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán del distrito de Inclán, provincia de Tacna, región de Tacna.

4.5.2. Población

Estuvo compuesta por estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, estuvo conformada por 224 estudiantes.

4.5.2.1. Criterios de Inclusión. Se consideraron los siguientes criterios de inclusión:

Estudiantes que se encontraron matriculados en el nivel secundario en el año 2023 en la Institución Educativa.

Estudiantes que aceptaron formar parte de la investigación.

Estudiantes que tuvieron consigo el consentimiento informado de sus padres para la aplicación de los instrumentos.

Estudiantes que se encontraran dentro del rango de edad de 12 a 17 años.

4.5.2.2. Criterios de Exclusión. Se consideraron los siguientes criterios de exclusión:

Estudiantes que no trajeron consigo el consentimiento informado firmado por sus padres.

Estudiantes que no se encontraron dentro del rango de edad de aplicación, o, en consecuencia, en el nivel secundario.

Estudiantes que no completaron el llenado de los instrumentos o los invaliden.

4.5.3. Muestra

La muestra estuvo conformada por 215 estudiantes del nivel secundario, de edades dentro de los 12 a los 17 años. El muestreo fue censal, debido a que se tuvo por intención evaluar a todo el nivel secundario de la institución educativa y que se encontraban dentro de los criterios de inclusión y exclusión (Hernández & Mendoza, 2018). Cabe precisar que nueve estudiantes no fueron considerados en la aplicación debido a que no se encontraban presentes el día de la aplicación de los instrumentos, quedando la muestra conformada por 215 estudiantes.

4.6. Procedimientos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

4.6.1. Procedimientos

Como primer paso, se realizaron coordinaciones con las autoridades de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, para obtener la autorización de la aplicación de la presente investigación en la misma, los días y horas en los que se podría aplicar los instrumentos. Para la aplicación se procedió a pasar por una validación por juicio de expertos, de ser necesario. Finalizada la aplicación, se procedió a procesar la información recolectada con la aplicación de los instrumentos en el programa estadístico *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) en su versión 26. Para la presentación de resultados, estos se presentaron a través de tablas de frecuencias y figuras. Finalmente, se realizó la prueba de normalidad para escoger el estadístico de uso para la comprobación de hipótesis.

4.6.2. Técnicas

Respecto a las técnicas de recolección de datos que fueron empleadas, para el estudio en mención se utilizó la técnica de encuesta tipo test, debido a que se buscó recolectar información objetiva y cuantificable.

4.6.3. Instrumentos de Recolección

4.6.3.1. Test de Dependencia a los Videojuegos. Elaborado por Chóliz y Marco (2011) en España. Tiene como finalidad medir el nivel de la dependencia provocada por el abuso del videojuego. Es un test de 25 ítems, con respuestas tipo Likert que tiene puntuaciones que van desde 0 (totalmente en desacuerdo), 1 (un poco en desacuerdo), 2 (neutral), 3 (un poco de acuerdo) y 4 (totalmente de acuerdo). El ámbito de aplicación es en adolescentes de 11 a 18 años, de administración individual o colectiva y con una duración aproximada de 15 minutos.

Esta escala está compuesta por cuatro dimensiones, siendo estas: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control. El instrumento original no presenta indicadores. Para su calificación, se deben sumar todos los ítems del instrumento para obtener finalmente su calificación (Salas et al., 2017).

En referencia a la confiabilidad del instrumento original, posee una validez de 0.95 y una confiabilidad de 0.94 obtenida mediante Alfa de Cronbach, por lo que se le considera un instrumento con características psicométricas satisfactorias (Flores, 2020).

La adaptación del instrumento en población peruana fue realizada por Salas y Merino (2017). Para la validez del instrumento, este pasó por una evaluación por juicio de expertos por 3 profesionales y fue aplicado en una prueba piloto de 20 escolares, obteniendo una confiabilidad por alfa de Cronbach de 0.94.

Para la presente investigación se realizó el proceso de confiabilidad del instrumento a partir de una muestra de 215 estudiantes en edades de 12 a 17 años, alcanzando puntuaciones de Alfa de Cronbach de 0,890 (Apéndice F).

4.6.3.2. Escala de Tolerancia a la Frustración. Elaborado por Álvarez (2018) en la ciudad de Lima, Perú. Tiene como finalidad determinar los niveles de tolerancia a la frustración. Es una escala de 28 ítems, con respuestas tipo Likert que tiene puntuaciones que van desde 1 (nunca), 2 (casi nunca), 3 (casi siempre) y 4 (siempre). El ámbito de aplicación es en adolescentes entre 11 a 17 años, de administración puede ser individual o colectiva y con una duración aproximada de 10 a 15 minutos.

Esta escala está compuesta por seis dimensiones, siendo estas: pensamientos racionales, pensamientos irracionales, emociones inapropiadas, emociones apropiadas, conductas de autoayuda y conductas destructivas. El instrumento original no presenta indicadores. Para su calificación, considerando los ítems indirectos, los puntajes deben ser sumados en su totalidad y/o por dimensiones para su valoración final, pudiendo ser esta por niveles descritos en la operacionalización de variables (Álvarez, 2018).

Para la validación de la presente escala, se consideró una muestra de 1000 estudiantes de edades de 11 a 17 años matriculados en instituciones educativas públicas del distrito de Comas. Inicialmente se plantearon 39 ítems, posteriormente se trabajaron con 35 ítems, luego, a través del análisis factorial se determinó la presencia de seis dimensiones, con una varianza de 50,643%, quedando 28 ítems. En referencia a la confiabilidad se obtuvo un Alfa de Cronbach aceptable con un valor de 0,881. A su vez, se realizó la prueba de dos mitades para medir también la confiabilidad, obteniendo un valor de 0,797. Finalmente, se realizó el coeficiente de omega, obteniendo un valor de 0,941, demostrando así confiabilidad en tres métodos de comprobación (Álvarez, 2018).

Para la presente investigación se realizó el proceso de confiabilidad del instrumento a partir de una muestra de 215 estudiantes en edades de 12 a 17 años, alcanzando puntuaciones de Alfa de Cronbach de 0,946 (Apéndice F).

Capítulo V Los Resultados

5.1. El Trabajo de Campo

5.1.1. *Acciones de Preparación*

Para la determinación de las variables se realizó una entrevista con la directora de la Institución Educativa quien brindó información actualizada de la problemática presente en la institución y, a su vez, brindó los permisos correspondientes para la aplicación de los instrumentos. Se recolectó también información sobre las edades, cantidad de estudiantes y distribución por secciones y salones para considerar la cantidad de la muestra y la cantidad de instrumentos para la aplicación.

5.1.2. *Acciones de Coordinación*

Para la aplicación de los instrumentos la directora de la institución brindó horarios específicos en los que se aplicó los instrumentos, para ello, se coordinó con los docentes de las horas establecidas para la autorización y momento de ingreso. Para fines de la investigación, se estableció trabajar con la población secundaria, considerando la población en su totalidad, es decir: para primero de secundaria las secciones A y B, para segundo de secundaria las secciones A y B, para tercero de secundaria las secciones A y B, para cuarto de secundaria las secciones A, B y C, y para quinto de secundaria las secciones A y B.

Previo a la aplicación se coordinó la entrega de los consentimientos informados dirigido a los padres de familia para su consentimiento para la aplicación de los instrumentos.

5.1.3. Acciones de Aplicación

La aplicación se realizó los días del 27 de noviembre al 30 de noviembre del 2023, en el horario de 8am a 12pm de los mismos días. Antes de aplicar los instrumentos se recogieron los consentimientos informados para revisar que los estudiantes pudieran participar de la aplicación. Durante el momento de la aplicación se brindaron indicaciones cortas para esclarecer cualquier duda que tuvieran los menores respecto al llenado de las encuestas. Se brindó un tiempo aproximado de 20 minutos para el llenado de encuestas y finalizadas se recogieron las mismas revisando que se haya contestado todos los enunciados.

5.2. Diseño de Presentación de Resultados

La presentación de los resultados se presenta en tablas de frecuencias y porcentajes para la descripción de los resultados descriptivos.

Primeramente, se realiza la presentación de la tabla y figura de los resultados de la variable dependencia a los videojuegos.

En segundo lugar, se realiza la presentación de la tabla y figura de los resultados de la variable tolerancia a la frustración.

En tercer lugar, se presenta la tabla de los resultados de la variable dependencia a los videojuegos con la variable tolerancia a la frustración.

Finalmente, se presentan las tablas de distribución de normalidad para la elección de la prueba estadística y la contrastación de la hipótesis.

5.3. Resultados

5.3.1. Variable: Dependencia a los Videojuegos

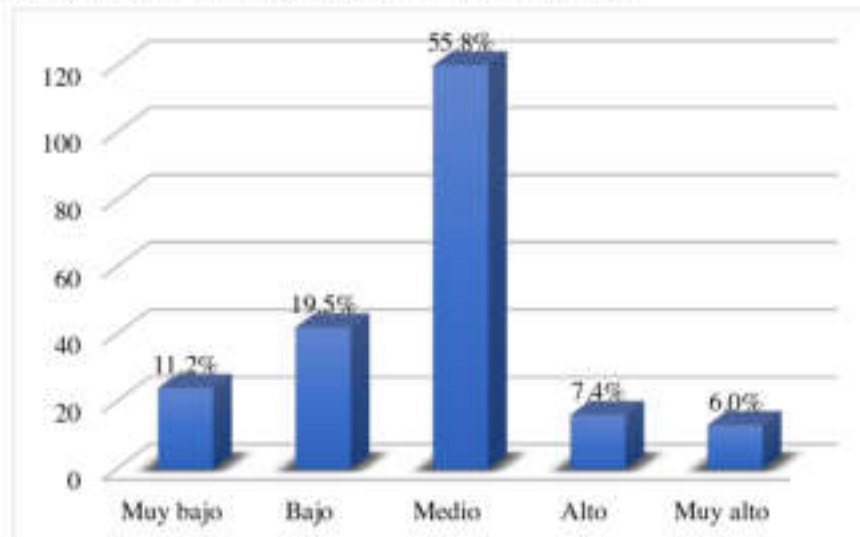
Tabla 3

Análisis Descriptivo de la Variable Dependencia a los Videojuegos

| Niveles | f | % |
|--------------|------------|--------------|
| Muy bajo | 24 | 11.2% |
| Bajo | 42 | 19.5% |
| Medio | 120 | 55.8% |
| Alto | 16 | 7.4% |
| Muy alto | 13 | 6.0% |
| Total | 215 | 100.0% |

Figura 2

Descripción de la Variable Dependencia a los Videojuegos



De acuerdo con la tabla 3 y figura 2, se presentan los resultados de la variable dependencia a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

De 215 estudiantes encuestados, se presenta que 24 de ellos representados por el 11.2% presentan un nivel muy bajo de dependencia, 42 de ellos representados por un 19.5% presentan un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, 120 estudiantes representados por el 55.8% presentan un nivel medio de dependencia a los videojuegos, 16 estudiantes representados por el 7.4% tienen un nivel alto y finalmente, 13 de ellos representados por el 6% presentan un nivel muy alto de dependencia a los videojuegos.

5.3.2. Variable: Tolerancia a la Frustración

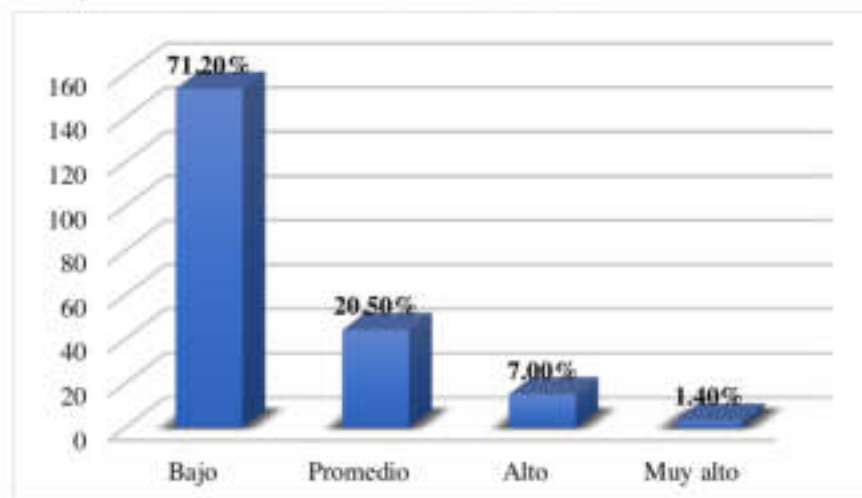
Tabla 4

Análisis Descriptivo de la Variable Tolerancia a la Frustración

| Niveles | f | % |
|-------------|------------|--------------|
| Bajo | 153 | 71.2% |
| Promedio | 44 | 20.5% |
| Alto | 15 | 7.0% |
| Muy alto | 3 | 1.4% |
| Total | 215 | 100.0% |

Figura 3

Descripción de la Variable Tolerancia a la Frustración



De acuerdo con la tabla 4 y figura 3, se presentan los resultados de la variable tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

De 215 estudiantes encuestados, se presenta que 153 de ellos representados por el 71.2% presentan un nivel bajo de tolerancia a la frustración, 44 de ellos

representados por un 20,5%² presentan un nivel promedio de tolerancia a la frustración, 15 estudiantes representados por el 7%² presentan un nivel alto de tolerancia a la frustración, finalmente, 3 estudiantes representados por el 1,4%² presentan un nivel muy alto de tolerancia a la frustración.

5.3.3. Variable Dependencia a los Videojuegos y Tolerancia a la Frustración³

Tabla 5

Análisis Descriptivo de las Variables Dependencia a los Videojuegos y Tolerancia a la Frustración²

| Dependencia a los Videojuegos | Tolerancia a la Frustración | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|-------|----------|-------|------|------|----------|------|-------|--------|
| | Bajo | | Promedio | | Alto | | Muy alto | | Total | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Muy bajo | 14 | 6,5% | 6 | 2,8% | 3 | 1,4% | 1 | 0,5% | 24 | 11,2% |
| Bajo | 24 | 11,2% | 11 | 5,1% | 5 | 2,3% | 2 | 0,9% | 42 | 19,5% |
| Medio | 91 | 42,3% | 22 | 10,2% | 7 | 3,3% | 0 | 0,0% | 120 | 55,8% |
| Alto | 15 | 7,0% | 1 | 0,5% | 0 | 0,0% | 0 | 0,0% | 16 | 7,4% |
| Muy alto | 9 | 4,2% | 4 | 1,9% | 0 | 0,0% | 0 | 0,0% | 13 | 6,0% |
| Total | 153 | 71,2% | 44 | 20,5% | 15 | 7,0% | 3 | 1,4% | 215 | 100,0% |

De acuerdo con la tabla 5, se presentan los resultados de la tabla cruzada de la variable dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.⁶

De 215 estudiantes encuestados, el 11,2% de los estudiantes se encuentran en un nivel muy bajo de dependencia los videojuegos, de los cuales el 6,5%²⁰ presenta un bajo nivel de tolerancia a la frustración, el 2,8% un nivel promedio, el 1,4% un nivel alto y el 0,5% presenta un nivel muy alto de tolerancia a la frustración. El 19,5% de estudiantes presentan un bajo nivel de dependencia a los videojuegos, de los cuales el 11,2%⁴ presentan un nivel bajo de tolerancia a la frustración, el 5,1%² presenta un nivel promedio, el 2,3% presenta un nivel alto y el 0,9% presenta un

nivel muy alto de tolerancia a la frustración. El 55.8% presenta un nivel medio de dependencia a los videojuegos, de los cuales el 42.3% presenta un nivel bajo de tolerancia a la frustración, el 10.2% presenta un nivel promedio y el 3.3% presenta un nivel alto de tolerancia a la frustración. El 7.4% presenta un nivel alto de dependencia a los videojuegos, de los cuales el 7% tiene un nivel bajo de tolerancia y el 1.9% presenta un nivel promedio de tolerancia a la frustración. El 6% presenta un nivel muy alto de dependencia a los videojuegos, de los cuales el 4.2% presenta un nivel bajo de tolerancia a la frustración y el 1.9% presenta un nivel promedio de tolerancia a la frustración.

5.4. Comprobación de las Hipótesis

5.4.1. Prueba de Distribución de la Normalidad

Tabla 6

Prueba de Distribución de Normalidad según el Estadístico Kolmogorov-Smirnov

| | Kolmogorov-Smirnov | | |
|-------------------------------|--------------------|-----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Dependencia a los videojuegos | ,285 | 215 | ,000 |
| Tolerancia a la frustración | ,427 | 215 | ,000 |

De acuerdo con la tabla 6, se obtiene el nivel de significancia de la prueba Kolmogorv-Smirnov para conocer cómo se distribuye la muestra en ambos instrumentos aplicados.

Para la variable dependencia a los videojuegos, se tiene que el p valor (0,000) es menor al nivel de significancia (0,05), se entiende entonces que la muestra no sigue una distribución normal, por lo que se hará uso de estadísticos no paramétricos. Misma situación se presenta en la variable tolerancia a la frustración, teniendo esta un p valor (0,000) menor al nivel de significancia (0,05) por lo que también se hará uso de pruebas no paramétricas, en este caso, Rho de Spearman.

5.4.2. Comprobación de la Hipótesis General

Ho: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Hi: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Establecer un nivel de significancia

$\alpha = 5\% (0.05)$

Estadístico de prueba

Se determinó el uso de la prueba no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 7

Presentación del Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman de la Variable Dependencia a los Videojuegos y Tolerancia a la Frustración

| | | Tolerancia a la Frustración | |
|-----------------|-------------------------------|-----------------------------|-------------|
| Rho de Spearman | Dependencia a los Videojuegos | Coefficiente de correlación | -,212 |
| | | Sig. (bilateral) | ,002 |
| | | N | 215 |

Lectura del P valor

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

Hi: ($p < 0.05$) → Se rechaza la Ho

$P = 0.002$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$, de modo que se rechaza la Ho

Decisión

En base a lo obtenido en la tabla 7, se tiene que el p valor (0,002) resulta menor al nivel de significancia (0,05), por lo tanto, se decide rechazar la H_0 y se concluye a un nivel de confianza del 95% que existe relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

5.4.3. Comprobación de la Primera Hipótesis Específica 1

H_0 : El nivel predominante de dependencia a los videojuegos no es medio en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

H_1 : El nivel predominante de dependencia a los videojuegos es medio en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Establecer un nivel de significancia

$\alpha = 5\%$ (0,05)

Estadístico de prueba

Se determinó el uso de la prueba no paramétrica Chi Cuadrado bondad de ajuste.

Tabla 8

Presentación de la Prueba Estadística Chi Cuadrado Bondad de Ajuste para la Variable Dependencia a los Videojuegos

| Dependencia a los Videojuegos | |
|-------------------------------|-------------|
| Chi-cuadrado | 184,186 |
| Gf | 4 |
| Sig. | ,000 |

Lectura del P valor

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Se rechaza la H_0

$P = 9,4064E-39; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$, de modo que se rechaza la H_0

Decisión

En base a lo obtenido en la tabla 8, se tiene que el p valor (0,000) resulta menor al nivel de significancia (0,05), por lo tanto, se decide rechazar la H_0 y se concluye a un nivel de confianza del 95% que el nivel predominante de dependencia a los videojuegos es medio en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

5.4.4. Comprobación de la Segunda Hipótesis Específica 2

H_0 : El nivel predominante de tolerancia a la frustración no es bajo en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

H_1 : El nivel predominante de tolerancia a la frustración es bajo en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Establecer un nivel de significancia

$\alpha = 5\% (0.05)$

Estadístico de prueba

Se determinó el uso de la prueba no paramétrica Chi Cuadrado bondad de ajuste.

Tabla 9

Presentación de la Prueba Estadística Chi Cuadrado Bondad de Ajuste para la Variable Tolerancia a la Frustración

| | Tolerancia a la Frustración |
|--------------|------------------------------------|
| Chi-cuadrado | 260,888 |
| Gl | 3 |
| Sig. | ,000 |

Lectura del P valor

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

H1: ($p < 0.05$) → Se rechaza la Ho

$P = 2,8882E-56$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$, de modo que se rechaza la Ho

Decisión

En base a lo obtenido en la tabla 9, se tiene que el p valor (0,000) resulta menor al nivel de significancia (0,05), por lo tanto, se decide rechazar la Ho y se concluye a un nivel de confianza del 95% que el nivel predominante de tolerancia a la frustración es bajo en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

5.4.5. Comprobación de la Tercera Hipótesis Específica 3

Ho: No existe grado de relación significativa entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

H1: Existe grado de relación significativa entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

Establecer un nivel de significancia $\alpha = 5\% (0.05)$ **Estadístico de prueba**

Se determinó el uso de la prueba no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 10

Presentación del Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman de la Variable Dependencia a los Videojuegos y Tolerancia a la Frustración

| | | Tolerancia a la Frustración | |
|-----------------|-------------------------------|-----------------------------|--------------|
| Rho de Spearman | Dependencia a los Videojuegos | Coeficiente de correlación | -.212 |
| | | Sig. (bilateral) | .002 |
| | | N | 215 |

Lectura del P valorHo: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la HoH1: ($p < 0.05$) → Se rechaza la HoP = 0,002; $\alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$, de modo que se rechaza la Ho

Tabla 11

Significancia de Relación según el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman

| Rango | Relación |
|----------------------|-----------------------------------|
| -0.91 a -1.00 | Correlación negativa perfecta |
| -0.76 a -0.90 | Correlación negativa muy fuerte |
| -0.51 a -0.75 | Correlación negativa considerable |
| -0.11 a -0.50 | Correlación negativa media |
| -0.01 a -0.10 | Correlación negativa débil |
| 0.00 | No existe correlación |
| +0.01 a 0.10 | Correlación positiva débil |
| +0.11 a 0.50 | Correlación positiva media |
| +0.51 a 0.75 | Correlación positiva considerable |
| +0.76 a 0.90 | Correlación positiva muy fuerte |
| +0.91 a 1.00 | Correlación positiva perfecta |

Nota. Hernández et al., (2014) en Metodología de la Investigación, sexta edición.

Decisión

En base a lo obtenido en la tabla 11, indica que el coeficiente de correlación (-,212) se encuentra en una relación negativa media. A su vez, en la tabla 10 se tiene que el p valor (Sig. = ,002) resulta menor al nivel de significancia (0,05), resultando este significativo, por lo anterior, se rechaza la H_0 y se concluye a un nivel de confianza del 95% que existe grado de relación significativa entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

5.5. Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel

secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023, por lo tanto, y en base a los resultados obtenidos luego de aplicada la investigación, se procederá a discutir en este apartado, los principales resultados y su semejanza o las diferencias halladas con los antecedentes expuestos en capítulos anteriores.

De acuerdo con el objetivo general, se logró determinar que, con un nivel de confianza del 95%, existe relación (Sig. .002) entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023, lo cual refleja que la dependencia a los videojuegos se encuentra relacionada con la tolerancia a la frustración. Los resultados hallados en la presente investigación guardan relación con los hallados por Silva (2022) quien, en su estudio de las variables dependencia a los videojuegos e impulsividad, encontró que existe una relación directa y significativa entre ambas variables. De la misma manera, Chávez (2019) en su estudio de las variables tolerancia a la frustración y dependencia al celular encontró que existía una relación moderada entre las variables y sus dimensiones. Por otro lado, Flores (2020) encontró una relación directa baja entre sus variables de estudio de dependencia a los videojuegos y agresividad.

Respecto al contraste de los resultados obtenidos, se evidencia que existe una relación entre la presencia de dependencia a los videojuegos con la presencia de tolerancia a la frustración, encontrándose además que, mientras menor es el nivel de dependencia a los videojuegos mayor es el nivel de tolerancia a la frustración, y en su defecto, mientras mayor es el nivel de dependencia a los videojuegos menor será la tolerancia a la frustración. Esto podría tener relación con lo expuesto por Capafons (2021) quien detalla que la dependencia a los videojuegos guarda relación con la hostilidad, agresividad, ira, estrés y expresiones emocionales negativas de aquellos adolescentes que la padecen, por lo que se evidencia de manera empírica, además, que algunos videojuegos de tipo violento guardan relación con la delincuencia.

De acuerdo con el objetivo específico uno, se logró identificar, con un nivel de confianza del 95%, que el nivel predominante de dependencia a los videojuegos es medio (Sig. .000) en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa

Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023, por lo que se entiende que el uso de los videojuegos no resulta problemático en los estudiantes, puesto que 55.8% de los adolescentes presenta el nivel medio. Los resultados encontrados guardan relación con los encontrados por Silva (2022) quien en su estudio de la variable dependencia a los videojuegos encontró que los varones presentaban un nivel medio de dependencia a los videojuegos, mientras que las mujeres presentaban un nivel bajo. Sin embargo, los resultados difieren de los encontrados por Flores (2020) quien, en su estudio de la dependencia a los videojuegos encontró un nivel bajo de presencia en su población de estudio. De la misma manera, Valle (2022) en su estudio de la variable dependencia a los videojuegos en adolescentes encontró que estos presentaban un nivel bajo de dependencia.

Respecto a los resultados presentes, es importante precisar que los adolescentes que hacen un uso frecuente de los videojuegos pueden ir aumentando progresivamente la severidad de los síntomas y las horas de uso (Marco, 2013). Se podría explicar que los resultados de un nivel medio de dependencia a los videojuegos podrían responder a que la aplicación de los instrumentos de investigación fue realizada durante las últimas semanas de clases de los estudiantes, por lo que se entiende que estos disminuyen su uso por encontrarse estudiando o intentando mejorar sus notas por ser fin de año.

Esto también coincide con lo expuesto por Garden (2021) quien refiere que las personas que hacen un uso frecuente de videojuegos o presentan dependencia a los videojuegos suelen sufrir de bajo rendimiento en la escuela, lo cual tendría relación con la necesidad de los estudiantes de "ponerse al día" o tratar de recuperar notas a fin de año, por el descuido presente durante el transcurso de los primeros meses.

De acuerdo con el objetivo específico dos, se logró identificar, con un nivel de confianza del 95%, que el nivel predominante de tolerancia a la frustración es bajo (Sig. .000) en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023, es decir, el 71.2% de estudiantes presentan un nivel bajo de tolerancia a la frustración. Los resultados encontrados difieren de los encontrados por Medina y Melgarejo (2022) quienes en su estudio

de la variable ² tolerancia a la frustración, encontraron que este se presenta en un nivel medio con un 43.6%. Sin embargo, estos resultados podrían guardar relación con los encontrados por Layme (2022) quien en su estudio de la variable expresión de ira encontró que este se presentaba en un nivel moderado con un 82.3%. De igual manera, Flores (2020) en su estudio de la variable agresividad encontró que esta se presentaba en un nivel moderado con un 52.5% en su población de estudio.

El nivel bajo de tolerancia se encuentra relacionado fuertemente con la baja tolerancia que se tiene al malestar. De acuerdo con Yadav (2017) esto se manifiesta a raíz de que la persona agranda el problema o malestar, por lo que esto le genera incomodidad, incomodidad presente a raíz de la no consecución del objetivo o meta. Además, las personas que presentan creencias irracionales ² presentan una baja tolerancia a la frustración y se enojan y molestan con facilidad frente a perturbaciones u obstáculos que se presenten o impidan alcanzar la meta que desean.

Los resultados presentes pueden presentarse en la población debido a lo que han indicado los docentes y autoridades educativas, que es que los estudiantes presentan comportamientos impulsivos frente a exigencias que se presentan a nivel académico o cuando en competencias no obtienen lo que desean en ese momento.

Ahora, si bien no se encontraron estudios sobre la variable tolerancia a la frustración en muestras similares a la ¹⁹ de la presente investigación, resulta importante reconocer que, de acuerdo con la teoría de la frustración – agresión, la expresión de ira es una de las expresiones de la frustración, así como lo es la agresividad, que es una respuesta a la frustración (González, 2021).

¹ Finalmente, de acuerdo con el objetivo específico tres, se logró establecer, con un nivel de confianza del 95%, que existe grado de relación significativa entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración (Sig. .002; Rho de Spearman -.212) en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023, estos resultados encontrados sugieren que mientras mayor sea la dependencia a los videojuegos, menor será la tolerancia a la frustración y, por el contrario, mientras menor sea la presencia de dependencia a los videojuegos se tenga, mayor será la tolerancia a la frustración. Estos resultados

guardan relación con los encontrados por Medina y Melgarejo (2022) quienes, en su estudio sobre la tolerancia a la frustración y dependencia al uso del celular, encontró una relación entre ambas variables y una correlación negativa ($r=-.589$) lo cual indica que, mientras mayor sea la dependencia al uso del celular, menos tolerancia a la frustración existe. Sin embargo, en la investigación de Layme (2022) se encontró que en la relación entre las variables estrés académico y expresión de ira, se encontró una relación positiva entre ambas variables ($r=.393$) por lo que mientras mayor será el estrés académico, mayor es la expresión de la ira, cabe precisar que no se encuentra una relación entre estas variables y las de la presente investigación por la naturalidad de estas.

La relación entre ambas variables se puede explicar con lo propuesto por Sherry (2001, citado en Vara, 2018) quien plantea como uno de los argumentos principales que la dependencia a los videojuegos conlleva consigo la presencia de conductas negativas tales como las conductas agresivas y de violencia.

De la misma manera, de acuerdo con la teoría de la frustración – agresión, según González (2021) aquellas personas que presentan dificultades en la consecución de sus objetivos o metas, presentan niveles altos de una ineficiente tolerancia a la frustración, por lo que, no poder concretar un objetivo en un videojuego podría traer consigo que los adolescentes se frustren y acumulen frustración y que, en adelante, esto pueda desencadenar en conductas de agresión como expresión de la frustración que sienten.

Capítulo VI

Conclusiones y Sugerencias

6.1. Conclusiones

6.1.1. Primera

A un nivel de confianza del 95%, se concluye que existe relación entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración (p valor = 0,002) en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

6.1.2. Segunda

A un nivel de confianza del 95%, se concluye que el nivel predominante de dependencia a los videojuegos es medio (p valor = 0,000) en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

6.1.3. Tercera

A un nivel de confianza del 95%, se concluye que el nivel predominante de tolerancia a la frustración es bajo (p valor = 0,000) en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

6.1.4. Cuarta

A un nivel de confianza del 95%, se concluye que existe grado de relación significativa entre dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración (p

valor = 0,002; coeficiente de correlación = -,212) en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023.

6.2. Sugerencias

6.2.1. Primera

Se sugiere a la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, en específico al área de psicología o área de tutoría y bienestar de los estudiantes que se puedan desarrollar talleres promocionales y preventivos orientados a abordar la problemática encontrada en la presente investigación, a través de charlas no solo orientadas a estudiantes, sino además a padres de familia y personal docente, de tal forma que pueda regularse y mejorar la tolerancia de los estudiantes frente a situaciones que resulten estresantes, además de abordar de manera lúdica talleres acerca del uso responsable de videojuegos.

6.2.2. Segunda

Se sugiere a la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, en específico al área de psicología o área de tutoría y bienestar de los estudiantes desarrollar talleres preventivos orientados en regular las horas de consumo a los videojuegos, así como del internet y de los equipos tecnológicos que utilicen los menores. Así también, se sugiere puedan desarrollar talleres promocionales orientados en dar un mejor uso a los videojuegos, pudiendo potencializar las habilidades cognitivas y socioemocionales de los menores que hagan uso de ello. También se sugiere que puedan desarrollar charlas para los padres de familia para que estos puedan identificar señales de alerta orientadas en la frecuencia, uso o acceso de sus menores hijos a videojuegos e internet.

6.2.3. Tercera

Se sugiere a la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, en específico al área de psicología o área de tutoría y bienestar de los estudiantes implementar programas y/o talleres promocionales de salud mental, orientados en fortalecer habilidades de afrontamiento frente a situaciones estresantes, fortalecer sus habilidades socioemocionales para abordar directamente la problemática o comportamientos aisladas orientados a una baja tolerancia a la frustración. Además, se sugiere que se puedan desarrollar charlas con los padres para que estos puedan, desde el hogar, apoyar el correcto desarrollo emocional de sus menores hijos.

6.2.4. Cuarta

Se sugiere a futuros investigadores que sigan la línea y/o variables de este estudio, que puedan ampliar la población de estudio hacia otras instituciones educativas, así como puedan desarrollar investigaciones comparando la diferencia que pueda existir entre grupo femenino y masculino respecto a la dependencia a los videojuegos y la tolerancia a la frustración. Se sugiere además que futuros investigadores puedan desarrollar esta investigación buscando relacionar qué dimensiones se encuentran más fuertemente relacionadas con una de las variables.

Turnitin - Paredes Velazco, Johan Rodrigo

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet | 10% |
| 2 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 5% |
| 3 | riull.ull.es Fuente de Internet | <1% |
| 4 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante | <1% |
| 5 | repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet | <1% |
| 6 | repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet | <1% |
| 7 | www.researchgate.net Fuente de Internet | <1% |
| 8 | Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante | <1% |
| 9 | tesis.unjbg.edu.pe Fuente de Internet | |

<1 %

10

Submitted to

Trabajo del estudiante

<1 %

11

repositorio.autonomadeica.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

12

Submitted to Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac

Trabajo del estudiante

<1 %

13

Submitted to Universidad de San Martín de Porres

Trabajo del estudiante

<1 %

14

repositorio.upagu.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

15

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

16

repositorio.upeu.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

17

datospdf.com

Fuente de Internet

<1 %

18

Submitted to Universidad Nacional de Tumbes

Trabajo del estudiante

<1 %

19

www.cesc.uchile.cl

Fuente de Internet

<1 %

20 Submitted to Howard University <1 %
Trabajo del estudiante

21 scielo.org.mx <1 %
Fuente de Internet

22 Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV <1 %
Trabajo del estudiante

23 bebeamordor.com <1 %
Fuente de Internet

24 www.dspace.uce.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía

Activo