

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

**Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos  
en estudiantes del VI ciclo de una institución  
educativa de Huancayo - 2021**

Erika Yanina Atachagua Bravo  
Sheyla Gisela Mayta Chirinos  
Jhennifer Milagros Piñas Huarcaya

Para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Psicología

Huancayo, 2021

Repositorio Institucional Continental  
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

## **DEDICATORIA**

Mis grandes logros son dedicados a mis padres, quienes me han orientado y apoyado incondicionalmente para cumplir mis metas trazadas.

**Erika Y. Atachagua Bravo**

A mis padres y hermanos, por darme su amor y apoyo moral, por haberme guiado y permitido llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

**Sheyla G. Mayta Chirinos**

A mis queridos padres y abuelitos, por haberme guiado y educado con valores, que hoy en día me sirven para mi superación personal y profesional.

**Jhennifer M. Piñas Huarcaya**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por brindarnos salud y protección

A la Universidad Continental y a los docentes que estuvieron involucrados en nuestro proceso de formación, brindándonos conocimientos de primer nivel que nos permitieron formarnos profesionalmente.

A nuestra asesora Nadia Toledo Choquehuanca, por guiarnos y orientarnos en cada paso de nuestra investigación, mediante sus conocimientos y experiencia profesional.

A la directora, a los padres y estudiantes de la institución educativa Colegio Pamer, por su tiempo y confianza brindada, ya que fueron pieza fundamental para la culminación de esta investigación.

Para terminar, agradecemos a todas las personas que nos apoyaron de manera esencial en este logro que nos llena de alegría.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>Índice de figuras.....</b>	<b>vii</b>
<b>Índice de tablas.....</b>	<b>viii</b>
<b>Resumen.....</b>	<b>x</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>xi</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>xii</b>
<b>CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....</b>	<b>1</b>
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	4
1.2.1. Problema general.....	4
1.2.2. Problemas específicos .....	4
1.3. Objetivos .....	4
1.3.1. Objetivo general .....	4
1.3.2. Objetivos específicos .....	5
1.4. Justificación e importancia .....	5
1.5. Hipótesis y descripción de variables.....	6
1.5.1. Hipótesis general.....	6
1.5.2. Hipótesis específica.....	6
1.5.3. Descripción de variables .....	7
1.5.4. Descripción de dimensiones.....	7
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>11</b>
2.1. Antecedentes.....	11
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	11
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	12
2.1.3. Antecedentes locales .....	14
2.2. Bases Teóricas .....	15
2.2.1. Inteligencia emocional .....	15
2.2.2. Teoría de Reuven BarOn basada en el modelo de inteligencia emocional y social... 20	20
2.2.3. Importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en adolescentes .....	22

2.2.4. Dependencia y videojuegos .....	23
2.2.5. Dependencia a videojuegos.....	26
2.2.6. Teoría de la dependencia a videojuegos .....	27
<b>CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO.....</b>	<b>37</b>
3.1. Métodos de Investigación .....	37
3.1.1. Método general .....	37
3.1.2. Método específico.....	37
3.2. Configuración de la Investigación .....	37
3.2.1. Enfoque de la investigación .....	37
3.2.2. Tipo de investigación.....	37
3.2.3. Nivel de investigación.....	38
3.2.4. Diseño de investigación .....	38
3.3. Población y Muestra .....	39
3.3.1. Población.....	39
3.3.2. Muestra.....	39
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	40
3.4.1. Técnicas .....	40
3.4.2. Instrumentos.....	40
3.4.3. Recolección de datos.....	43
3.4.4. Estrategias de análisis de la información .....	44
3.5. Aspectos Éticos de la Investigación.....	44
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS.....</b>	<b>46</b>
4.1. Descripción de los resultados .....	46
4.2. Contratación de Hipótesis .....	53
4.2.1. Contratación de hipótesis general.....	53
4.2.2. Contratación de hipótesis específicas.....	54
<b>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>62</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>69</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>71</b>
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>77</b>

Anexo A. Matriz de Consistencia .....	78
Anexo B. Operacionalización de las Variables.....	80
Anexo C. Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado .....	81
Anexo D. Test de Dependencia a Videjuegos (TDV).....	83
Anexo E. Carta de Autorización .....	85
Anexo F. Oficio de Aprobación del Comité de Ética .....	86
Anexo G. Validez del Instrumento .....	87
Anexo H. Confiabilidad de Instrumentos .....	96
Anexo I. Procesamiento de datos.....	98
Anexo J. Consentimiento Informado .....	108
Anexo L. Evaluación de los estudiantes .....	115

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Evolución de la Inteligencia Emocional.....	16
--	----



## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Comparación de criterios para la dependencia a sustancias y criterios para la dependencia videojuegos .....	29
<b>Tabla 2.</b> Nivel de inteligencia emocional en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo – 2021 .....	46
<b>Tabla 3.</b> Niveles de inteligencia emocional en su dimensión intrapersonal en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo -2021.....	47
<b>Tabla 4.</b> Nivel de inteligencia emocional en su dimensión interpersonal, en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.....	47
<b>Tabla 5.</b> Nivel de inteligencia emocional en su dimensión adaptación, en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.....	48
<b>Tabla 6.</b> Nivel de inteligencia emocional en su dimensión manejo de estrés en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.....	48
<b>Tabla 7.</b> Niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021 .....	49
<b>Tabla 8.</b> Nivel de dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.....	49
<b>Tabla 9.</b> Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021 .....	50
<b>Tabla 10.</b> Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados con los videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.....	50
<b>Tabla 11.</b> Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad para el control, en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021 .....	51
<b>Tabla 12.</b> Tabla cruzada entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021 .....	52
<b>Tabla 13.</b> Prueba de correlación entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos .....	53
<b>Tabla 14.</b> Coeficiente de correlación y nivel de correlación inteligencia emocional y dependencia a videojuegos (valor resaltado) .....	53
<b>Tabla 15.</b> Prueba de correlación entre la dimensión intrapersonal y dependencia de videojuegos .....	55
<b>Tabla 16.</b> Coeficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión intrapersonal y dependencia de videojuegos (valor resaltado) .....	55
<b>Tabla 17.</b> Prueba de correlación entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos.....	56
<b>Tabla 18.</b> Coeficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos (valor resaltado) .....	57
<b>Tabla 19.</b> Prueba de correlación entre la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos.....	58
<b>Tabla 20.</b> Coeficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos (valor resaltado) .....	58
<b>Tabla 21.</b> Prueba de correlación entre la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos .....	60

<b>Tabla 22.</b> Coeficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos (valor resaltado) .....	60
--	----

## RESUMEN

En la actualidad, debido a que el Perú se ha visto afectado por la pandemia, se han dado diversos cambios, entre ellos en el sector educativo y en las formas de entretenimiento. Los estudiantes pasan más tiempo en las computadoras, las tablets y los celulares debido al modo virtual de las clases, lo cual perjudica al desarrollo de su inteligencia emocional. En algunos adolescentes, incluso, se ha evidenciado una dependencia a los videojuegos. Por ello, la presente investigación se planteó el siguiente problema: ¿Qué relación existe entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021? El objetivo general fue determinar la relación que existe entre ambas variables. La investigación se realizó a través del método científico como método general, de tipo aplicado, con un diseño de investigación no experimental transversal correlacional. Para esta investigación se usó el tipo de muestreo no probabilístico intencionado. La población en estudio estuvo conformada por 170 estudiantes del VI ciclo de entre 11 y 14 años de edad. Así mismo, la muestra fue de 145 estudiantes, a quienes se les aplicó el Inventario de inteligencia emocional de BarOn ICE- NA abreviado y el Test de dependencia a los videojuegos (TDV). Los resultados obtenidos fueron los siguientes: el 66,9 % de estudiantes se encuentra en el nivel promedio de inteligencia emocional y el 3,4 % de estudiantes presenta dependencia a videojuegos. Se aplicó el estadístico de rho de Spearman, y se obtuvo una correlación inversa media significativa ( $r_s = -0,371$   $0,00 < 0,05$ ). Se concluyó que existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021. Por lo tanto, se puede afirmar que mientras el adolescente desarrolla su inteligencia emocional existirá menos probabilidad de que pueda generar dependencia hacia los videojuegos.

**Palabras clave:** inteligencia emocional, adolescentes, dependencia a videojuegos.

## ABSTRACT

Nowadays, due to the fact that our country has been affected by the pandemic, there are many changes in the educational sector and the ways of entertainment. Due to virtual classes, students spend more time in computers and electronic devices, respectively. It harms the development of their emotional intelligence realizing that some teenagers generate video games dependency.

Therefore, this investigation establishes the problematic of what relationship exists between Emotional Intelligence and Video games dependency in students of the sixth cycle of an Educational Institution in Huancayo - 2021? Which the general objective was to determine the relationship that exist between both variables. It has been made through the scientific method as general method of the applied type with a design of investigation that is not experimental transversal correlated. The population was composed by 170 students of the sixth cycle with an age range from 11 to 14 years old; likewise, the sample was done by 145 students. The Emotional Intelligence Inventory of BarOn ICE and the Test of video games dependency were applied.

As a result, 66,9% are in the average level of emotional intelligence and the second variable showed that 3,4% have video games dependency. The statistic Rho of Spearman was applied obtaining a significant inverse average correlation ( $r_s = -0,371$   $0,00 < 0,05$ ). It concluded that exists significative inverse relationship between Emotional Intelligence and Video Games Dependency in students oh the sixth cycle of an Educative Institution in Huancayo – 2021. So, we can assure that while the teenager develops their emotional intelligence, there is a lower probability of generating video games dependency.

**Keywords:** Emotional intelligence, teenagers, video games dependency.

## INTRODUCCIÓN

En cada etapa del desarrollo humano se involucran las emociones, que van formando la personalidad; de esta manera, conlleva que la persona tenga la herramienta adecuada para expresar, analizar, reconocer y controlar sus emociones conocidas actualmente como *inteligencia emocional*.

El término inteligencia emocional ha sido estudiado por diversos autores desde los años noventa; en esta investigación destaca la teoría de Raven BarOn (citado en Ugarriza, 2001), que es un conjunto de capacidades emocionales, intrapersonales e interpersonales que desarrolla el ser humano para la resolución de conflictos. Así, enseñar y promover la inteligencia emocional desde corta edad dará como resultado que el estudiante tenga éxito en los ámbitos académico, social y personal.

Actualmente, las clases se dictan de manera virtual debido a la pandemia del covid-19. Esta situación ha acercado a los adolescentes a los medios tecnológicos; ellos son la población más vulnerable, ya que encuentran el fácil acceso al uso de los videojuegos. A nivel mundial, el cierre de los centros educativos ha ocasionado un retroceso en el desarrollo emocional del niño y adolescente, donde los escolares por falta de actividad física han generado el ocio digital; por ello, los niños y adolescentes se encuentran inmersos en los videojuegos de manera excesiva, provocando una conducta adictiva y perjudicial para la salud emocional, intelectual y social.

Por lo ya referido, la siguiente investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre inteligencia emocional y la dependencia a los videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo. El enfoque para esta investigación fue cuantitativo, de tipo aplicado con un nivel correlacional, con diseño no experimental transversal, y el tipo de muestreo no probabilístico intencionado.

Para obtener los datos, se emplearon el test de inteligencia emocional Bar-On ICE NA abreviado y el test de dependencia a videojuegos (TDV). Ambos test fueron aplicados a 145 estudiantes de primer y segundo año de secundaria, entre 11 y 14 años, de la institución educativa Colegio Pamer.

La investigación se ha dividido en cuatro capítulos. En el Capítulo I se describe la realidad problemática actual, se establecen los objetivos generales y específicos, y se formulan las hipótesis

generales y específicas. Asimismo, se resalta la importancia y la justificación de la presente investigación, y se procede a realizar la descripción de las variables de estudio.

El Capítulo II comprende el marco teórico, la presentación de antecedentes internacionales, nacionales y locales, y las bases teóricas que respaldan la investigación.

El Capítulo III engloba el diseño metodológico, conformado por el método de investigación, el tipo, el enfoque y el diseño. También hace referencia a la población y la muestra, descrita mediante los criterios de inclusión y exclusión. Así mismo, se dan a conocer los instrumentos aplicados para la investigación, su validez y confiabilidad, y los aspectos éticos.

El Capítulo IV muestra los resultados obtenidos a partir del análisis estadístico durante el proceso de investigación y la correlación existente entre las variables en estudio a partir de la hipótesis de investigación.

En el Capítulo V se detalla el proceso de análisis de resultados. Luego, se establecen las conclusiones, discusiones y recomendaciones, y se listan las referencias bibliográficas que dan respaldo a la investigación.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

#### 1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, la pandemia por la covid-19 ha afectado al Perú en diversos ámbitos. Uno de ellos es el sector educativo, donde se han visto reflejados diferentes cambios; por ejemplo, los estudiantes pasan el mayor tiempo del día en casa, debido a que la forma de enseñanza se ha vuelto virtual, y genera en cada estudiante diferentes emociones. Durante décadas han existido estudios significativos sobre la inteligencia emocional, y en ellos se resalta que un apropiado desarrollo de esta habilidad ayudará a las personas a lograr sus metas y objetivos.

Ahora bien, para BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001), la inteligencia emocional «es un conjunto de habilidades, interpersonales e intrapersonales que influye en la capacidad de adaptarnos a situaciones donde nos exigen enfrentarnos exitosamente a presiones del medio, así mismo influye en el desarrollo de una vida plena» (p. 131).

La Organización Mundial de la Salud [OMS], entre los años 2008 al 2017, organizó un plan de acción frente a los problemas de inteligencia emocional, debido a que la población contribuye al desarrollo social. Actualmente, el director general de la OMS, Tedros Adhanom, ha informado que el plan de salud mental está siendo actualizado (Infocop, 2019). De la misma manera, en Perú el Ministerio de Salud señaló que del 60 % al 70 % de los pacientes menores de 18 años se atienden en centros de salud mental. La consulta más frecuente de estos menores está relacionada con los problemas emocionales (“Minsa: más del 60% de los pacientes”, 2019).

Ante esta problemática, diversos autores mencionaron que se debe incrementar la promoción de la inteligencia emocional, así como reconocer que la familia cumple un rol importante en el desarrollo de la inteligencia emocional, ya que los padres tienen el deber de enseñar a temprana edad los valores, y así poder desarrollar personas emocionalmente estables

para que puedan tomar decisiones adecuadas y puedan canalizar sus emociones en momentos de dificultad (Punset, 2012).

No desarrollar esta habilidad puede generar consecuencias negativas como agresividad, pérdida de control de los impulsos, escasa empatía y no poder enfrentar de manera adecuada situaciones de estrés. Todo ello puede verse reflejado en ciertas conductas, que podrían aislarse y generar algunas dependencias, como por ejemplo el uso de los videojuegos (adicciones comportamentales) (Del Castillo y Quispe, 2020).

Si bien, al transcurrir los años, el avance tecnológico ha tenido cambios muy atractivos, y los videojuegos se han convertido en una fuente de entretenimiento para los niños, adolescentes y adultos, también se ha demostrado a nivel mundial que las personas hacen uso excesivo de esta forma de entretenimiento, lo cual podría conllevar la dependencia a videojuegos y originar desconcierto en la vida cotidiana (Chóliz y Marco, 2011b).

El Perú no es ajeno a esta realidad. Según Moran (2004, citado en Vallejos y Capa, 2010), el país se ubica en el cuarto lugar en el uso del internet; la población con mayor accesibilidad son los adolescentes de entre 12 y 14 años, quienes asistían continuamente a cabinas de internet, y se encontró un índice elevado del uso de videojuegos, dando como resultado que el 22 % presentaba dependencia, mientras que el 52 % abusaba de los videojuegos.

El abuso de los videojuegos se ha incrementado en los últimos años. Estos jugadores tienen características de adicción, y como consecuencia tendrán repercusiones neurológicas y psicosociales. Las tasas más altas de dependencia de los videojuegos se dan en jugadores del sexo masculino. El mal uso de los videojuegos puede generar problemas socioemocionales (Buiza et al., 2017). Es por ello que la OMS en el 2018 anunció que el trastorno de videojuegos se incluirá en la décima primera Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) bajo el nombre de *Gaming disorder* (trastorno del juego), que se define como la acción de jugar con conexión o sin conexión a internet (Infocop, 2018).

Según Chóliz y Marco, debido a la coyuntura social mundial, la adicción a los videojuegos y a las redes sociales ha aumentado de forma considerable, y la edad de inicio ahora es menor (“El 2,5% de los jóvenes tiene adicción al juego,” 2020). Por un lado, las



personas que tenían dependencia de algún videojuego pueden haber agravado su situación; y, por otro lado, las personas que desconocían estos juegos ahora se encuentran inmersas en algún tipo de videojuego. Los autores en su investigación evidencian que el 2,5 % de los adolescentes muestran adicción al juego, un 5 % utilizan redes sociales y un 15 % evidencian dependencia (“El 2,5% de los jóvenes tiene adicción al juego,” 2020).

Por su parte, el MINSA informó que la dependencia de los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes se ha incrementado desde el inicio de la pandemia; esto se debe a que los estudiantes han dejado de interactuar con sus pares. La psiquiatra Julissa Castro, del hospital Víctor Larco Herrera, corrobora esta información al mencionar que los niños y adolescentes pasan horas jugando con los aparatos tecnológicos. Mientras que el psiquiatra Carlos Vera considera que los videojuegos son en la actualidad la nueva droga digital (MINSA, 2021).

Desde la experiencia de las autoras de esta tesis, durante el desarrollo de las prácticas preprofesionales, se ha observado un alto índice de dependencia de los videojuegos en los estudiantes. Estos registraban inasistencias consecutivas y, cuando se realizó el seguimiento de casos, se les encontró en las cabinas de internet ubicadas en los alrededores de la institución educativa. Además, en este grupo de estudiantes se evidenció un bajo nivel de inteligencia emocional. Por tal motivo, surgió la idea de investigar qué relación existía entre estas dos variables.

La investigación se basa en las teorías de dos autores importantes. Para la variable *inteligencia emocional*, la presente tesis se centrará en la teoría del psicólogo Reuven BarOn, y para la variable *dependencia a videojuegos* se tomará como base la investigación de Mariano Chóliz y Clara Marco.

La investigación se llevó a cabo de julio a octubre del 2021. Durante este período, se elaboró el proyecto de tesis; posteriormente, se ejecutó la aplicación de los instrumentos por la modalidad virtual, con el fin de proteger la salud de ambas partes, y, finalmente, se presentaron los resultados.

La investigación se llevó a cabo con los estudiantes del VI ciclo (primer y segundo grado del nivel secundario), comprendidos entre las edades de 11 y 14 años, de la institución educativa Colegio Pamer de la ciudad de Huancayo.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Qué relación existe entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Qué relación existe entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión adaptación y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar la relación que existe entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.
- Identificar la relación que existe entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.
- Identificar la relación que existe entre la dimensión adaptación y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.
- Identificar la relación que existe entre la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

### **1.4. Justificación e importancia**

Actualmente, se está viviendo una crisis sanitaria en nuestro país por la pandemia del covid-19. Los estudiantes se han visto afectados, ya que no asisten de forma presencial a los centros educativos, lo cual provoca un escaso desarrollo de su inteligencia emocional. Así mismo, se evidenció el incremento del uso de equipos tecnológicos (computadora, tablet, celular, etc.), que son vistos como diversión por la gran mayoría de la población adolescente, quienes hacen un uso descontrolado de estos, generando una dependencia que les afectará en su desenvolvimiento social, emocional y personal. Por tal motivo, la presente investigación permitió conocer la relación que existe entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos, y, a través de los resultados, generar programas de intervención.

Esta investigación se fundamenta, así, en las teorías de inteligencia emocional y dependencia a videojuegos. A partir de ello, se determinó la relación entre estas dos variables, se amplió y se analizó la información que resulta de ellas para orientar al desarrollo adecuado de la inteligencia emocional y el buen uso de videojuegos. Así mismo, se buscó fortalecer de manera teórica el desarrollo de futuras investigaciones referentes a las variables de estudio, ya que quedan como antecedente para poder enriquecer conocimientos futuros, teniendo en cuenta que no se evidencian investigaciones con estas dos variables.

## **1.5. Hipótesis y descripción de variables**

### **1.5.1. Hipótesis general**

**H1:** Existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H0:** No existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

### **1.5.2. Hipótesis específica**

**H2.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión intrapersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión intrapersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H3.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión interpersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión interpersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H4.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H5.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión manejo de estrés y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión manejo de estrés y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.

### 1.5.3. Descripción de variables

#### Inteligencia emocional

- *Definición conceptual.* BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001) detalló que la inteligencia emocional es una serie de capacidades emocionales que se manifiestan de manera interpersonal e intrapersonal, que ayudan a resolver conflictos que acontecen en el medio. Estas habilidades influirán para obtener el éxito a futuro.
- *Definición operacional.* La variable se evaluó mediante el inventario de inteligencia emocional de Bar-On ICE: NA en su forma abreviada, que consta de 30 ítems, desglosados en cuatro dimensiones: intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo de estrés (Ugarriza y Pajares, 2005).

#### Dependencia a videojuegos

- *Definición conceptual.* Chóliz y Marco (2011a) refirieron que la dependencia al videojuego es el hábito excesivo de jugar, y a la persona le resulta complicado dejar de hacerlo, y que cada vez se hace más constante y persistente.
- *Definición operacional.* Esta variable se midió con el test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (TDV), compuesto de 25 ítems y por cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control (Chóliz y Marco, 2011a).

### 1.5.4. Descripción de dimensiones

#### Inteligencia emocional

- **Dimensión intrapersonal:**

*Definición conceptual.* BarOn (1997, citado en Ugarriza (2001) manifiesta que es la habilidad donde se desarrolla el reconocimiento de uno mismo para poder comprender la manera de actuar, sentir y pensar que involucra la comprensión emocional de sí mismo, asertividad, autoconcepto, autorrealización e independencia.

*Definición operacional.* La dimensión se evaluó mediante el inventario de inteligencia emocional de Bar-On ICE: NA en su forma abreviada, que consta de 30 ítems, de los cuales seis (2, 6, 12, 14, 21, 26) evalúan esta dimensión.

- **Dimensión interpersonal:**

*Definición conceptual.* BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001) definió la dimensión interpersonal como la capacidad que posee la persona al momento de relacionarse —comprende sus emociones y sentimientos— compuesta por empatía, relaciones interpersonales y responsabilidad social.

*Definición operacional.* La dimensión se evaluó mediante el inventario de inteligencia emocional de Bar-On ICE: NA en su forma abreviada, que consta de 30 ítems, de los cuales seis (1, 4, 18, 23, 28, 30) miden la dimensión.

- **Dimensión manejo del estrés:**

*Definición conceptual.* Para BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001) es la habilidad de afrontar problemas que causen tensión y ansiedad para poder dominar los impulsos, desarrollando tolerancia al estrés y control de impulsos.

*Definición operacional.* Esta dimensión consta de seis ítems (5, 8, 9, 17, 27, 29) y se evaluó mediante el inventario de inteligencia emocional de Bar-On ICE: NA en su forma abreviada.

- **Dimensión adaptabilidad:**

*Definición conceptual.* BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001) menciona que es la capacidad que posee una persona para adaptarse de manera adecuada o exitosa a los cambios del medio, de tal manera que le ayuda a la solución de problemas y le permite comparar lo subjetivo de lo objetivo, desarrollando su control emocional.

*Definición operacional.* La dimensión adaptabilidad está conformada por seis ítems (10, 16, 13, 19, 22, 24) del inventario de inteligencia emocional de Bar-On ICE: NA en su forma abreviada, que consta de 30 ítems.

## Dependencia a videojuegos

- **Dimensión abstinencia:**

*Definición conceptual.* Chóliz y Marco (2011b, citados en Arteaga, 2018) mencionaron que es un problema que afecta psicológicamente a la persona, quien desarrolla alteraciones con respecto a la orientación y percepción, así como con la concentración y la memoria, lo cual genera consecuencias en sus estados de ánimo (p. 20).

*Definición operacional.* Esta dimensión fue medida por el test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco, compuesto de 25 ítems, de los cuales se evalúan diez (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25).

- **Dimensión abuso y tolerancia**

*Definición conceptual.* Chóliz y Marco (2011b, citados en Arteaga, 2018) la definen como el incremento de horas de juego que la persona le dedica a los videojuegos, con el objetivo de experimentar la misma sensación de placer que le generaba al principio (p. 20).

*Definición operacional.* La dimensión abuso y tolerancia fue medida con cinco ítems (1, 5, 8, 9, 12) del test de dependencia de videojuegos (de Chóliz y Marco).

- **Dimensión problemas asociados por los videojuegos**

*Definición conceptual.* Chóliz y Marco (2011b, citados en Arteaga, 2018) mencionan que los problemas asociados a los videojuegos son las consecuencias negativas que genera la dependencia al videojuego, la cual es perjudicial para los aspectos personal, familiar, académico, laboral y social (p. 20).

*Definición operacional.* Esta dimensión consta de cuatro ítems (16, 17, 19, 23) y se mide con el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (TDV), el cual está compuesto de 25 ítems.

- **Dimensión dificultad para el control**

*Definición conceptual.* Chóliz y Marco (2011b, citados en Arteaga, 2018) manifestaron que es un impedimento que presenta la persona al no poder controlar su comportamiento excesivo por el videojuego. Este comportamiento se genera a partir de la presencia de una emoción que está asociada a un fuerte e intenso deseo.

*Definición operacional.* Esta dimensión fue evaluada por el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (TDV), específicamente con los ítems 2, 15, 18, 20, 22, 24.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Sánchez et al. (2021), en su investigación titulada “Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de la Ciudad del Carmen, Campeche”, se plantearon como objetivo describir la relación de estas variables, para lo cual se utilizó el método de tipo transversal descriptivo. La muestra estuvo compuesta de 881 adolescentes; para la obtención de los resultados se aplicó el cuestionario de patrón y uso de videojuegos, y el test de dependencia de videojuegos (TDV). Se obtuvo como resultado que el 85,5 % de los adolescentes hacen uso del videojuego, lo cual revela que existen diferencias significativas según género, es decir, los hombres realizan más esta actividad; el 56,5 % muestra una dependencia baja. Los autores sugirieron realizar estudios sobre el uso excesivo de los videojuegos en asociación con las variables.

Bastidas (2020), en su tesis *Adicción al internet e inteligencia emocional en adolescentes: Unidad Educativa Juan Pablo II*, se propuso como objetivo relacionar el nivel de estas dos variables. La muestra estuvo conformada por 146 estudiantes que oscilan entre los 14 y 18 años; a quienes se les aplicó el Test de Adicción al Internet (IAT, por sus siglas en inglés) y el Inventario de Coeficiente Emocional de Bar-On. Obtuvo como resultado que 63,7 % de estudiantes se encuentra en el nivel normal con respecto a la adicción al internet, mientras que el 68 % está en el nivel promedio en relación con la inteligencia emocional. El autor concluye en que a mayor nivel de adicción al uso de internet menor será el nivel de inteligencia emocional.

Vegue (2016), en su tesis *Inteligencia emocional y uso problemático del smartphone en adultos*, tuvo como objetivo analizar la relación entre inteligencia emocional y el uso del teléfono móvil según la edad y género. La muestra estuvo conformada por 1990 estudiantes; se obtuvo como resultado que existe relación significativa entre el uso telefónico y la inteligencia emocional en todas sus dimensiones.

Por su parte, Barbosa et al. (2015), en su tesis titulada *Impulsividad, dependencia a internet y telefonía en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bogotá*, buscaron describir la relación entre impulsividad y dependencia al internet. La muestra estuvo conformada por 425 estudiantes con edades que oscilan entre los 12 y 16 años, a los cuales se les aplicó la Escala de Impulsividad (UPPS), Test de dependencia al celular (TDM) y el Test de dependencia al internet (TDI). De acuerdo con los resultados, los autores señalaron que existe una relación baja entre impulsividad al internet y el uso del teléfono móvil; indicaron que el 42,53 % se conecta a las redes sociales por medio del celular; un 79,2 % mencionó que no apaga el celular, y de este porcentaje, el 22,59 % lo utiliza todas las noches. Así mismo, al recabar la investigación, el 38 % es considerado como adicto al celular y el 28 % presenta niveles bajos de adicción. En conclusión, las mujeres manifestaron una alta dependencia al celular y al internet, que resulta mayor que la de los hombres.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Cóndor (2019), en su tesis *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019*, se planteó el objetivo de determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad. Dicho estudio fue de tipo descriptivo correlacional, con una muestra de 300 estudiantes, los cuales fueron evaluados con el test de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de agresión. Se evidenció que a mayor dependencia a los videojuegos, existirá agresividad. Así mismo, se pudo encontrar que el género masculino está más propenso a depender de los videojuegos.

Fretel (2018), en su investigación *Relación entre inteligencia emocional y dependencia al uso de celular de los alumnos de la Escuela Filial Pucallpa, 2018*, tuvo como principal objetivo establecer la relación entre ambas variables en una muestra conformada por 72 estudiantes. Dicha investigación fue de tipo no experimental transversal, transaccional y correlacional; el resultado fue que el 45,8 % tiene una inteligencia emocional baja, el 38,9 % un nivel medio y el 15,3 % un nivel alto de inteligencia emocional. Sin embargo, los resultados en relación con la dependencia al celular indican que el 56,9 % son dependientes, el 30,6 % tiene puntaje medio y el 12,5 %

no es dependiente. A partir de estos resultados, se pudo inferir que más de la mitad de la muestra representan una inteligencia emocional baja; por ello, muestran dependencia al teléfono celular.

Alave y Pampa (2018), en su investigación titulada “Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este”, se plantearon describir la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. La muestra constó de 375 adolescentes, de entre 12 y 18 años de ambos sexos, a quienes se les administraron el test de dependencia a videojuegos (TDV) y la Escala de habilidades sociales (EHS). El resultado mostró una correlación débil, donde el 24,8 % no presenta abstinencia, el 31 % tiene un nivel bajo y un 8,7% un nivel alto. Respecto a la dimensión abuso y tolerancia, el 36,5 % presenta un nivel bajo y el 35% un nivel alto. Por otra parte, el 24,9 % indicó problemas con el uso de videojuegos en niveles bajos y el 38,1% con niveles altos. Los autores de esta investigación concluyeron que mientras hayan niveles bajos de dependencia a los videojuegos se presentarán más recursos para relacionarse satisfactoriamente.

Contreras y Curo (2017), en su tesis *Dependencia a las redes sociales e inteligencia emocional en estudiantes de una universidad privada de Chiclayo 2017*, tuvieron como objetivo principal conocer la relación entre ambas variables. Esta investigación fue de tipo cuantitativo y de diseño transversal correlacional. Tomaron como muestra a 288 adolescentes entre hombres y mujeres, que fueron evaluados mediante el test de Inventario emocional social y el Cuestionario de dependencia a las redes sociales. El resultado arrojó que existe una relación inversa en las dimensiones de adaptabilidad y manejo de estrés en relación con la dimensión intrapersonal. Concluyeron que los adolescentes tienen niveles altos al uso tecnológico.

### 2.1.3. Antecedentes locales

Del Castillo y Quispe (2020), en su investigación titulada *Inteligencia emocional y dependencia al celular en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Huancayo, 2020*, se plantearon como objetivo principal determinar la relación que existe entre estas dos variables. El método de investigación fue de tipo descriptivo, de nivel relacional. Tuvo como muestra a 175 estudiantes de entre 12 y 17 años, a quienes se les aplicó el Inventario de inteligencia emocional y el Test de dependencia al móvil. Los resultados obtenidos indican que el 79,4 % representa un nivel moderado de inteligencia emocional, y en la segunda variable se observó que el 57,1 % muestra un nivel moderado de dependencia al celular, es decir, que a menor nivel de inteligencia emocional, mayor será el nivel de dependencia al teléfono celular.

Copelo (2020), en su tesis sobre *Inteligencia emocional y procrastinación en los estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huancayo, 2019*, se planteó como objetivo determinar la relación que existe entre sus variables. Dicha investigación fue de tipo cualitativo; se aplicó la técnica de observación directa y el Test para la recolección de datos. La muestra estuvo conformada por 369 estudiantes. El resultado mostró una correlación baja entre inteligencia emocional y procrastinación en los estudiantes de estas instituciones educativas.

Rodríguez y Sebastián (2020), en su tesis *Inteligencia emocional y uso de las redes sociales en estudiantes de una institución educativa pública*, tuvieron como objetivo principal determinar la relación que existe entre estas dos variables de estudio. El tipo de investigación fue no experimental, de nivel correlacional. La población del estudio fue de 339 estudiantes de segundo y tercer grado de secundaria. Para la aplicación de instrumentos, se utilizó el cuestionario de Adicción a las redes sociales (ARS) y el Inventario emocional. El resultado obtenido señaló que existe una correlación significativa entre las variables en estudio, donde se pudo hallar que el 64,4 % representa un nivel promedio respecto a la inteligencia emocional y un 66,7 % presenta un nivel bajo en el uso de las redes sociales. Los autores concluyeron que, a mayor inteligencia emocional, menor es el uso de las redes sociales.

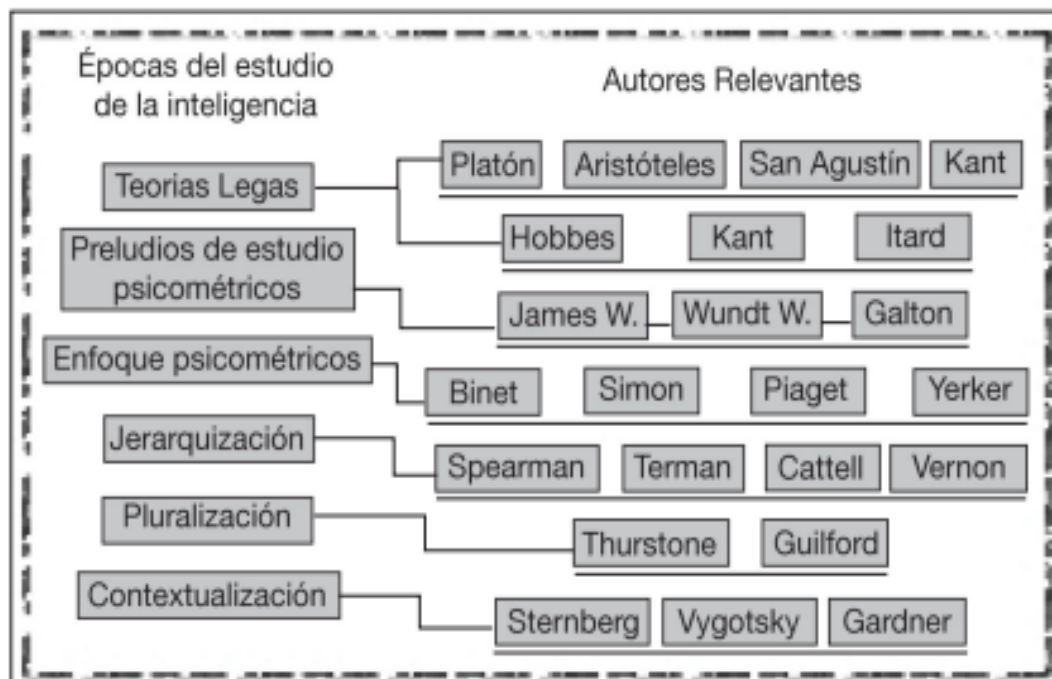
Salcedo (2017), en su investigación titulada “Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de la Universidad Continental, Huancayo”, tuvo como objetivo determinar la relación entre la inteligencia emocional y rendimiento académico. El estudio fue de tipo transaccional correlacional, y la muestra estuvo conformada por 246 estudiantes del primer semestre. Se aplicó el inventario de Inteligencia emocional. Los resultados destacan que un 16 % de los estudiantes tiene muy baja inteligencia emocional y un 17 % se halla en un nivel alto y muy alto. Así mismo, concluyó en que no existe relación directa ni significativa entre las variables inteligencia emocional y rendimiento académico.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Inteligencia emocional**

Según la Real Academia Española (RAE, 2014c), la palabra inteligencia proviene del latín *Intelligentia*, que significa “Capacidad para entender, comprender y resolver problemas” (definición 2). Así mismo, menciona que la palabra emoción proviene del latín *Emotio*, que quiere decir “Variación del ánimo que se presenta de manera intensa y suele ser temporal, que va seguida de respuestas somáticas” (RAE, 2014b, definición 1).

Desde la perspectiva psicológica, se da a conocer la inteligencia emocional y cómo esta ha ido desarrollándose año tras año, desde las teorías legas, preludios de estudios psicométricos, enfoques psicométricos, jerarquización, pluralización y contextualización (Trujillo y Rivas, 2005), tal como se muestra en la Figura 1.

**Figura 1***Evolución de la Inteligencia Emocional*

Tomada de *Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional*, por Trujillo y Rivas, 2005, p. 10.

Por otro lado, Thorndike (1920, citado en Bolaños et al., 2013) planteó el constructo de *inteligencia social* a raíz de la ley de efecto. En este período de los años treinta, acuñó el término *inteligencia social*, abstracta y mecánica; para él, la *inteligencia social* es un conjunto de habilidades que posee la persona para relacionarse con la gente. Así mismo, cuenta con herramientas que conllevan una *inteligencia social* saludable; entre ellas pueden destacarse la empatía, el liderazgo, el asertividad, la escucha activa, el control de emoción, el ser un buen observador, la proyección personal adecuada, el realismo y la capacidad de darse cuenta de situaciones que acontecen en su medio.

Gardner (1983), surge la teoría de las inteligencias múltiples, en la que puso énfasis en que el individuo, para tener una *inteligencia* adecuada, debe obtener un conjunto de destrezas que le permitirán enfrentarse a situaciones donde podrá resolver problemas de manera óptima y efectiva, desarrollando nuevos conocimientos; por ello,

este autor identifica ocho tipos de inteligencia: lingüística, musical, lógico-matemática, kinestésica corporal, espacial, naturista, intrapersonal e interpersonal, recalando que estas dos últimas van de la mano con la teoría Thorndike.

Posteriormente, Gardner mencionó que se están desarrollando nuevas investigaciones, donde se incluirán dos posibles tipos de inteligencias, lo moral y existencial. Agrega que en el sistema educativo solo se priorizan dos tipos de inteligencia (inteligencia lingüística e inteligencia lógico-matemática); por ello refiere que se debe construir un sistema educativo diferente, en el cual se involucren todas las inteligencias múltiples para así lograr un buen proceso educativo.

Salovey y Mayer (1997, citados en Fernández y Extremera, 2005) refieren que a inicios de los noventa se determina el término inteligencia emocional, en la que existen cuatro habilidades básicas: “La habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud; la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones, conocimiento emocional, y la habilidad para regular emociones” (p.68).

Salovey y Mayer (1997, citados en Fernández y Extremera, 2005) destacan que en el ámbito educativo los estudiantes afrontan situaciones donde deben usar su inteligencia emocional para reconocer sus propios sentimientos y los de los demás, y así solucionar problemas a partir de la buena toma de decisiones. De esta manera, podrán adaptarse de forma exitosa al centro educativo, mientras los docentes tienen que usar su inteligencia emocional para identificar acertadamente las emociones de sus educandos.

Por otra parte, Goleman (citado en Domínguez, 2004) manifestó un punto de vista diferente; él refuta en su libro a otros autores que utilizan el término de inteligencia emocional como coeficiente intelectual; así, el autor hace referencia a que existen habilidades como regulación de emociones, autocontrol de impulsos, empatía y habilidades sociales. En su segundo libro, puso énfasis en las habilidades sociales, ya que —según mencionó—, con estas se puede tener un óptimo manejo de emociones, para así poder enfrentar situaciones como resolución de conflictos, negación, persuasión y trabajo

en equipo. Así, en el ámbito laboral se debe distinguir entre habilidades fuertes y habilidades débiles.

BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001) detalló que la inteligencia emocional es una serie de capacidades emocionales que se manifiestan de manera interpersonal e intrapersonal, que ayudan a resolver conflictos que acontecen en el medio. Estas habilidades influirán en la obtención del éxito a futuro.

**Modelos de la inteligencia emocional.** Desde la enseñanza de BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001), la inteligencia emocional es una capacidad psicológica con la que es posible controlar las emociones, tener un autocontrol adecuado y lograr resultados satisfactorios en las relaciones sociales. En esta sección se mencionarán dos tipos de modelos.

*Modelos de habilidades.* Salovey y Mayer (1990, citados en García y Giménez, 2010) refirieron que el razonamiento afectivo ayuda a las emociones a solucionar conflictos; de esta manera, se logrará actuar inteligentemente y así alcanzar el bienestar a partir de los valores éticos. Sin embargo, de 1997 al 2000, estos autores aportaron más conocimientos, que detallan la presencia de cinco tipos de modelos de habilidades, logrando una mejora en este modelo:

- Percepción emocional: Capacidad que ayuda a reconocer emociones, sentimientos propios y de los demás mediante la expresión facial.
- Facilitación emocional del pensamiento: Gracias a la parte emocional, el pensamiento cognitivo se verá enriquecido; así mismo, ayudará a desarrollar el razonamiento inductivo y la creatividad.
- Interpretación emocional: Cualidad que tiene la persona para solucionar dificultades y reconocer las emociones que se presentan de manera similar.
- Orientación emocional: Conocimiento que tiene la persona para identificar y regular sus emociones, así como las de los demás para enfrentarse a situaciones sociales.



- Regulación reflexiva de las emociones para fomentar el desarrollo personal: Cualidad que permite encontrar nuevas emociones y sentimientos, ya sean buenos o malos.

A modo de conclusión, el modelo de habilidades indica que la inteligencia emocional se conforma por destrezas individuales de lo cognitivo y capacidades sensoriales de los lóbulos donde no se involucra la personalidad.

**Modelos mixtos.** García y Giménez (2010), Goleman (1995) y BarOn (1997) son los principales representantes de este modelo. Ellos identificaron que la motivación, el manejo de estrés, el control de impulsos y la ansiedad repercuten en los rasgos de la personalidad. Así mismo, sobre la base de estos hallazgos, BarOn profundizará los estudios de inteligencia emocional.

**Modelo de Goleman.** Indicó que el cociente emocional (CE) va estrechamente ligado al cociente intelectual (CI), lo cual genera una gran combinación de tales cocientes. Esta unión comprende una gama de interrelaciones que se manifiestan en el medio. Así mismo, Goleman propuso los siguientes componentes de la inteligencia emocional:

- Conciencia de sí mismo (*self-awareness*): Destreza individual que engloba la capacidad de conciencia para identificar la presencia de cambios internos y estados emocionales.
- Autorregulación (*self-management*): Habilidad de control que permite regular de manera eficaz los estados emocionales e impulsos internos.
- Motivación (*motivation*): Destreza que permite facilitar el logro de objetivos para tener una vida plena y exitosa en diversas situaciones que se presentan de manera constante.
- Empatía (*social-awareness*): Capacidad que tiene el ser humano para entender las emociones y sentimientos de la otra persona.
- Habilidades sociales (*relationship management*): Conjunto de conductas que permite dar respuestas favorables, para ayudar en su desarrollo emocional, sin el objetivo de ponerse sobre ellas.

*Modelo de Bar-On:* Este modelo (García y Giménez, 2010) está constituido por cuatro componentes esenciales para el desarrollo del individuo, para afrontar de manera adecuada situaciones de la vida cotidiana: (a) componente intrapersonal, (b) componente interpersonal, (c) componente de adaptabilidad, y (d) componente del manejo de estrés.

En síntesis, el modelo mixto está compuesto de combinaciones de rasgos personales y destrezas con la capacidad de regular las emociones como asertividad, autoestima, tolerancia, control de impulsos, etcétera.

### **2.2.2. Teoría de Reuven BarOn basada en el modelo de inteligencia emocional y social**

BarOn (2001, citado en Ugarriza, 2001) profundizó el concepto de inteligencia. Consideró componentes emocionales que permitan adaptarse de forma activa en situaciones del medio. BarOn se basa en distintos conceptos, y toma como referencia principal para su teoría de inteligencia emocional a Salovey y Mayer en su modelo de habilidades y a Goleman con el modelo de competencias. A partir de estos estudios, BarOn da origen al término *inteligencia emocional y social*, busca relacionar ambos términos. Así, para él, la inteligencia emocional es la capacidad de conocer los sentimientos, emociones y habilidades de uno mismo, mientras que la inteligencia social es el modo de relacionarse con los demás. Al desarrollar ambas inteligencias, el individuo logrará un equilibrio.

Ugarriza (2001) aseveró que el modelo de BarOn está dividido en dos criterios diferentes: sistémico y topográfico. De igual forma, menciona que la inteligencia emocional se va constituyendo a lo largo del tiempo, y que esta se va optimizando a través del trabajo continuo.

**Sistémico.** Menciona cuatro componentes: (a) intrapersonal, (b) interpersonal, (c) adaptabilidad, y (d) manejo de estrés. A cada uno de estos les corresponde sus respectivos subcomponentes.

*Componente intrapersonal.* Es la destreza donde se desarrolla el reconocimiento de uno mismo para poder comprender la manera de actuar, sentir y pensar, por lo cual se da a conocer los siguientes subcomponentes:

- **Comprensión emocional de sí mismo:** Capacidad para entender, reconocer y analizar sentimientos propios.
- **Asertividad:** Cualidad de expresar los sentimientos de una forma directa y adecuada, sin perjudicar los sentimientos de los demás y respetando sus opiniones.
- **Autoconcepto:** Es la habilidad de reconocerse a uno mismo para mejorar sus fortalezas y aceptar sus debilidades.
- **Autorrealización:** Satisfacción de lograr objetivos y metas personales.
- **Independencia:** Es la destreza de autodirigirse para manifestar libertad y sentirse seguro de sí mismo para tomar decisiones.

*Componente interpersonal.* Es la capacidad que posee la persona al momento de relacionarse, comprendiendo sus emociones y sentimientos. Para ello, se mencionarán los subcomponentes:

- **Empatía:** Habilidad que tiene la persona para comprender y entender los sentimientos y emociones del otro.
- **Relaciones interpersonales:** Es aquella cualidad que involucra instaurar vínculos saludables a partir de una convivencia armoniosa, caracterizada por un alto grado de cercanía con sus pares.
- **Responsabilidad social:** Habilidad que denota un alto índice de compromiso personal a nivel social, que engloba característica de un buen trabajo en equipo como forma constructiva de desarrollo.

*Componente del manejo del estrés.* Capacidad de afrontar problemas que causen tensión y ansiedad para poder dominar los impulsos; se indicarán los siguientes subcomponentes:

- **Tolerancia al estrés:** Es la habilidad para resistir eventos dolorosos sin derrumbarse ante situaciones estresantes.
- **Control de impulsos:** Cualidad de resistencia para manejar situaciones irritables y desafiantes de manera adecuada.

*Componente adaptabilidad.* Es la capacidad adecuada que permite la flexibilidad a los cambios del medio. Refiere los siguientes subcomponentes:

- Solución de problemas: Destreza clave del individuo que aporta en la facilidad de identificar la problemática para poder generar una adecuada solución.
- Prueba de la realidad: Es la habilidad que permite comparar lo subjetivo de lo objetivo.
- Flexibilidad: Cualidad que involucra adaptarse adecuadamente a experiencias de cambios manifestando control emocional.

**Topográfico.** Este criterio organiza jerárquicamente la inteligencia emocional en tres factores: (a) Factor central es la base primordial donde involucra la comprensión de sí misma, asertividad y empatía. (b) Factor resultante, da importancia a la resolución de problemas, relaciones interpersonales y autorrealización, y (c) Factores de soporte.

Los dos primeros factores dependen estrechamente de los factores de soporte. Por ejemplo:

- La emoción necesita del autoconcepto.
- La asertividad necesita de la independencia.
- Las relaciones interpersonales necesitan de autoconcepto positivo y responsabilidad social.

### **2.2.3. Importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en adolescentes**

Extremera y Fernández-Berrocal (2013) señalaron que estos temas son de gran importancia para la educación, el entorno social y personal. A continuación, se detallan los conceptos:

*Inteligencia emocional y su influencia en el ajuste psicológico.* Los adolescentes que muestran una inteligencia emocional adecuada se mantendrán saludables física y mentalmente; se encargarán de resolver problemas positivamente, de tal modo que reducirán la ansiedad, estrés, dependencia e intento de suicidio, entre otros.

*Inteligencia emocional y el consumo de drogas.* Los adolescentes que presentan inteligencia emocional baja suelen estar inmersos en el consumo de drogas y suelen tener deficiencias en sus habilidades sociales.

*Inteligencia emocional y relaciones sociales.* Para un adolescente será primordial establecer y reforzar su entorno social, que le permitirá percibir, comprender y manejar sus emociones; por esta razón, podrá cultivar más amistades.

*Inteligencia emocional y conducta agresiva.* A mayor nivel de habilidades emocionales, los adolescentes presentarán bajos índices de agresividad, ya sea física o verbal.

*Inteligencia emocional y rendimiento académico.* Los adolescentes que presentan un nivel alto de la inteligencia emocional demostrarán un buen rendimiento académico, mientras aquellos estudiantes con bajo nivel tendrán dificultades al controlar sus emociones y un escaso rendimiento académico.

#### **2.2.4. Dependencia y videojuegos**

**Dependencia.** Incapacidad que presenta la persona para realizar tareas de la vida diaria, ya sean físicas, psíquicas o intelectuales. De la misma manera, la dependencia se puede presentar en cualquier etapa de la vida e ir incrementándose con la edad; la vejez es la etapa con mayores problemas de salud (Comité de Ministros, 1998).

El término dependencia puede tener varios significados, como la relación de unión. Así mismo, se precisa que estas personas necesitan obligatoriamente atención y ayuda para valerse por sí mismas (RAE, 2014a).

Según el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* [DSM-IV] (American Psychiatric Association, 1995), el término dependencia está relacionado con síntomas cognitivos, comportamentales y fisiológicos, que en muchos casos son un estímulo tentativo que provoca que el individuo siga consumiendo, aunque le genere problemas en su personalidad y entorno. Aquellas personas que presentan dependencia experimentarán una sensación de placer, que hace que se repita continuamente. También menciona que si se evidencian tres a más síntomas y se presentan durante un periodo de doce meses, se denominará dependencia.

**Videojuegos.** Los videojuegos cambian y se innovan tecnológicamente. Durante la década de los setenta, se inició la revolución en la industria de los juegos; por primera vez es presentada la videoconsola (Atari, Sega). Así mismo, aparecieron computadoras

personales (Spectrum y PCs), mientras las videoconsolas han ido mejorando y creando nuevos contenidos (Wii, Xbox y play Station), no solo en los juegos que estas llevan, sino también en la parte atractiva audiovisual (Chóliz y Marco, 2011).

Para Moncada y Chacón (2012, citados en Arteaga, 2018), los videojuegos forman parte de un aspecto informativo, donde se presenta una relación estrecha entre el jugador y el ordenador a partir de videos que engloban el juego, el cual establece normas que sugieren al jugador seguir de manera secuencial para lograr ser el ganador. Estos videojuegos se dividen en dos formas de competición: el juego personal, donde el oponente es el propio operador de forma automática; y el juego grupal, en el que se tiene que competir con una o varias personas para conseguir el triunfo, que depende del tipo del juego. Estos videojuegos no solo ayudan a la coordinación óculo-manual, sino también a la coordinación corporal

Contreras y Solano (2012, citados en Córdor, 2019) señalaron que los videojuegos suelen ser vistos como pasatiempos o diversión de este medio tecnológico, donde se pueden encontrar muchos jugadores en las redes. Los adolescentes los ven como un modo de diversión por lo que muestran dichas tecnologías en su contenido.

Huizanga (2000, citado en Corrales, 2019) conceptualizó el videojuego como una forma de ocio que permitirá mantener al jugador fuera de la realidad por el tipo de contenido que ofrecen; también generará una atracción absorbente y relativamente profunda de quien lo ejecuta.

Durante mucho tiempo, los videojuegos han pasado por diferentes cambios; sin embargo, diversos autores coinciden con la conceptualización de este término, definido como una forma de interacción ya sea con el ordenador o de forma grupal. A su vez, el individuo debe estar atento y activo al contenido que se le presenta. Los videojuegos son de forma digital-interactiva, lo que permite al individuo experimentar sensaciones y emociones; gran parte de estas pueden ser placenteras, ocasionándole una dependencia.

**Tipos de videojuegos.** Labrador et al. (2018) indicaron que actualmente, por la demanda de las nuevas industrias tecnológicas, se ha incrementado una gama de videojuegos, cuyas principales características son las nuevas versiones que se actualizan

constantemente para ofrecer al usuario videojuegos más sofisticados, divertidos y estimulantes, lo que hace al juego más real al interactuar de forma individual o grupal. En su mayoría, estos videojuegos ofrecen compatibilidad, por lo que el adolescente los usa asiduamente.

Es por ello que estos autores dan a conocer los siguientes tipos de videojuegos:

*Juegos de acción.* Son aquellos donde el usuario interactúa de manera fluida con todos los elementos que se ubican dentro del videojuego. Además, este tipo de juego tiene como finalidad alcanzar el nivel máximo; para ello, el jugador debe tratar de acumular la puntuación mayor y pasar los niveles de competencia.

*Juegos de estrategia.* Es aquí donde el jugador tiene que cumplir un objetivo específico por el videojuego, que es desarrollar habilidades como análisis y dominio del jugador en el campo de juego.

*Juego de carrera.* El usuario tiene que seleccionar un vehículo de acuerdo con sus gustos, el cual estará al mando del jugador, que debe concluir circuitos de dificultades para llegar a la meta antes que otros usuarios.

*Juego de aventura.* El usuario del videojuego elige un personaje de acuerdo con sus características y acoge las misiones o roles que este personaje tiene que cumplir. Estas misiones van ligadas a la historia del avatar.

*Juegos de deporte.* Este tipo de juegos está orientado a partir de las bases de los deportes reales. Para ganar, se tiene que cumplir lo mencionado.

*Juegos de simulación.* Este juego consiste en que el usuario o jugador elabore y desarrolle su personaje a partir de sus gustos; por ello asume un avatar personalizado.

*Juego de ritmo y baile.* Aquí el usuario realiza los movimientos coordinados de acuerdo con el tipo o estilo de música.

*Juegos educativos.* El diseño de este juego está orientado a desarrollar el aprendizaje del jugador con base en su edad, mediante partidas que mejoren la memoria, la percepción y la agilidad mental.

### 2.2.5. Dependencia a videojuegos

Marengo et al. (2015) aseveraron que es importante revisar cómo se ha ido desarrollando con el tiempo el concepto de adicción química y comportamental; de igual manera, se debe tomar en cuenta la definición diagnóstica del DSM-V.

Si se habla del enfoque sociológico, el concepto de dependencia radica en el descubrimiento del síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA). Para el siglo XX se emitieron dos informes realizados por Rolleston y Brain, donde mencionan que la adicción es un problema social por causas de enfermedades venéreas. Dichos informes mostraron contradicciones. Rolleston, en 1926, dijo que es una enfermedad individual; mientras Brain en el año 1964 refiere, por el contrario, que la adicción es una enfermedad social, que está relacionada con el uso o abuso de los videojuegos. Gracias a estas contradicciones, surgieron más investigaciones tratando de descifrar los efectos conductuales cognitivos de las sustancias.

Hoy existen dos tipos de dependencia: química y conductual. La primera se explica por los procesos farmacológicos que están estrechamente relacionados con la dopamina, los neurotransmisores y el placer; la segunda es la adicción conductual que se vincula al sistema de dispositivos tecnológicos. Así mismo, se puede decir que el circuito de recompensa cumple un requisito importante en la adicción comportamental (Marengo et al., 2015)

En el *Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales*, en su quinta versión (DSM-V), se considera la adicción conductual como juego patológico. Su estudio es muy complicado y engloba aspectos socioculturales y socioeconómicos que consolidan estrechamente al desarrollo de esta adicción, donde a partir de estudios recientes se ha demostrado que la adicción comportamental genera problemas de comunicación y dificultad para sociabilizarse (Marengo et al., 2015)

**Prevalencia del uso y abuso a la dependencia a videojuegos.** Marengo et al. (2015) señalaron que el aumento del uso de estas recientes tecnologías es perjudicial. Así mismo, los videojuegos han generado un gran impacto, además de su uso masivo, cuya consecuencia es la generación de dependencia del jugador. El niño o adolescente que hace



uso de estas tecnologías como el videojuego, lo hace por diversión y por pasar buenos momentos con sus pares, sin descuidar sus deberes y actividades diarias, es decir, lo hace de manera adecuada respetando horarios de diversión y estudio; su principal característica es el uso controlado.

Por otro lado, el abuso a los videojuegos se caracteriza por su uso excesivo, que puede interferir en la vida cotidiana, familiar, escolar y social —lo cual genera conflicto con los padres de los estudiantes—, bajo rendimiento académico y descuido personal. Por ello, el niño o adolescente se ve empujado a mentir y a manipular para jugar. Es aquí donde pierde el control y empezará a jugar por la necesidad de sentir placer (Marengo et al., 2015).

Así mismo, la tasa de dependencia a videojuegos se ha ido elevando en Latinoamérica, sin discriminar estratos sociales, edad y género. Este abuso se debe a dos factores: (a) a mayor población se generará un mayor número de usuarios inmersos en el videojuego; y (b) la alta demanda de las nuevas tecnologías abarca el aspecto cultural. Estas tendencias han generado preocupación a nivel mundial en la comunidad científica, por factores de riesgo de dependencia, donde los usuarios dedican mayor tiempo a estos dispositivos como computadoras, videojuegos o consolas (Marengo et al., 2015).

Sobre la base de la literatura científica, el término dependencia a los videojuegos es considerado como videojuego patológico. Esta conceptualización de dependencia varía de acuerdo con el tiempo (Marengo et al., 2015).

#### **2.2.6. Teoría de la dependencia a videojuegos**

La dependencia a videojuegos es el uso desmesurado y excesivo, porque el individuo necesita jugar mucho más tiempo que al inicio para satisfacer sus deseos de placer. Al resultarle difícil abandonar el videojuego, deja sus actividades diarias para dedicarle más horas a esta actividad, sabiendo que aquel comportamiento le puede generar consecuencias negativas en el ámbito personal, familiar y social, que desencadena una conducta desfavorable (Chóliz y Marco, 2011)

Chóliz y Marco (2011, citados en Arteaga, 2018) mencionaron que en el American Psychiatric Association (APA), en el 2007 se realizó un informe en el que se señala que la adicción a los videojuegos no es considerada como trastorno mental; sin embargo, sí está establecida como juego patológico y pertenece al trastorno de falta de control de impulsos. Por esta razón, estos autores aseveraron que aquellas personas que presentan dependencia a estas tecnologías se asimilan con la dependencia a sustancias, donde se genera un posible problema de dependencia sin existencia de sustancias.

**Criterios para la dependencia a videojuegos.** Chóliz y Marco (2011b) mencionaron que para poder diagnosticar un trastorno es necesario que se cumplan ciertos criterios durante un tiempo determinado, que está constituido en el *manual del DSM*. Sin embargo, la dependencia a videojuegos refiere a una adicción comportamental, ya que es considerado un problema psicológico que afecta los procesos cognitivos como la memoria, la motivación, las emociones, etc.; por lo que no puede ser explicado por estudios orgánicos, ya sean biológicos o bioquímicos.

Este problema tiene una gran similitud con la drogodependencia, debido a que ambos establecen una relación patológica de dependencia, porque en el primero se consume una sustancia y en el segundo se da una conducta constante (Chóliz y Marco 2011b).

- Partiendo de ello, Chóliz y Marco se basan en los criterios diagnósticos de la dependencia a sustancias empleados en el *DSM-IV TR* para detallar los criterios de la dependencia de videojuegos. Tales criterios se muestran a continuación.
  1. Tolerancia: Es la necesidad de incrementar la duración e intensidad de la conducta de jugar para experimentar el efecto placentero, ya que la persona va a dedicar más tiempo a esta conducta y, posteriormente, desarrollará progresivamente cierta dependencia.
  2. Abstinencia: Es la manifestación de malestares emocionales como irritabilidad y ansiedad; esto se presenta al suspender o reducir bruscamente el uso del videojuego.
  3. La persona o adolescente juega mucho más tiempo de lo que inicialmente lo hacía.

4. Deseo por dejar de jugar, pero no poder dejarlo, ya que puede perder el control, apareciendo problemas emocionales y conductuales.
5. Emplear mayor tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos, que causan dificultades en su vida diaria como cambios de rutinas y hábitos.
6. Abandonar obligaciones y deberes por incrementar el tiempo de uso a los videojuegos, afectando aspectos de alimentación, sueño e higiene personal.
7. Continuar jugando aun sabiendo que esto afecta a su vida personal, familiar y social.

Estos mismos autores hicieron hincapié en el concepto de adicción comportamental; así, señalaron que la dependencia a videojuegos es una actividad comportamental netamente psicológica, lo cual no implica acciones biológicas y bioquímicas. Para ello, se basaron en los criterios del *DSM-IV-TR* para la dependencia de las sustancias (Chóliz y Marco, 2011b).

A continuación, en la Tabla 1 se comparan los criterios para la dependencia a sustancias y para la dependencia a videojuegos.

**Tabla 1**

*Comparación de criterios para la dependencia a sustancias y criterios para la dependencia videojuegos*

<b>Criterios para la dependencia de sustancias</b>	<b>Criterios para la dependencia de videojuegos</b>
<b>DSM-IV</b>	<b>Chóliz y Marco</b>
Tolerancia: Es la necesidad de cantidad marcadamente crecientes de la sustancia para conseguir la intoxicación o el efecto deseado.	Tolerancia: Cada vez se necesita jugar durante más tiempo para conseguir el efecto placentero.
Abstinencia: Síntomas de abstinencia o consumo de la sustancia para evitarlos.	Abstinencia: Malestar emocional cuando se interrumpe o se deja de jugar.
La sustancia es tomada con frecuencia en cantidades mayores o durante un periodo más largo de lo que inicialmente se pretendía (más consumo del pretendido).	Se juega más de lo que se pretendía inicialmente.
Existe un deseo persistente o esfuerzos infructuosos de controlar o interrumpir el consumo de sustancias.	Deseo por deja de jugar y no poder dejarlo.

Se emplea mucho tiempo en actividades relacionadas con la obtención de la sustancia [...], en el consumo de la sustancia [...] o en la recuperación de los efectos de la sustancia.	Emplea excesivo tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que le llegan a interferir con actividades cotidianas.
Reducción de importante actividades sociales laborales o recreativas debido al consumo de las sustancias.	Deja de hacer otras actividades por jugar más.
Se continúa tomando la sustancia a pesar de tener conciencia de problemas psicológicos o físicos recidivantes o persistentes, que aparecen causados o exacerbados por el consumo de la sustancia [...].	Seguir jugando a pesar de que le perjudica.

*Nota:* Adaptado del *DSM-IV-TR* (1944) y Chóliz y Marco (2011b).

**Características de dependencia a videojuegos.** Chóliz y Marco (2011b) clasificaron a los videojuegos en funciones del contenido de este y el soporte físico, con énfasis en la educación y lo social, donde los adolescentes pueden tener mejor desarrollo de los procesos cognitivos como son la percepción, la atención y la memoria. Los adolescentes son motivados a jugar videojuegos porque les hace vivir diferentes aventuras y mucho de ellos ponen en práctica diferentes estrategias, la confianza en sí mismos y la inteligencia que tienen para superar cada obstáculo o reto que se les presenta dentro de los videojuegos.

Es por ello que Chóliz y Marco (2011b) indicaron que la actividad elegida por los adolescentes en su gran mayoría son los videojuegos. Este medio tecnológico contiene características de acuerdo con su estructura y su funcionalidad, ya que a partir de estos se generará una motivación intrínseca del adolescente al realizar el uso del videojuego. Las características del videojuego, según estos autores, son las siguientes:

- Los escenarios del videojuego son muy representativos y vistosos.
- Realizan constantemente una retroalimentación de lo hecho en el videojuego, para convertirlo en actividades interactivas.
- Está categorizado en fases de dificultad que son medibles de acuerdo con el nivel que se desea alcanzar; para ello, el jugador debe ser constante en el juego para potenciar sus estrategias de uso y lograr alcanzar el nivel más alto.

- Está jerarquía de niveles hará que el jugador se encuentre más inmerso en los videojuegos, ya que le producirá el espíritu de competencia, que hará que las horas de juego aumenten para así poder alcanzar los objetivos del videojuego. Esta conducta se ve reforzada por la motivación de ganar.
- El contenido atractivo y ficticio, juntamente con el poder de dominio, hace que este ayude a fortalecer la autodeterminación del jugador.
- Por último, la estrecha relación de habilidades y dificultades sumadas al interés dará como respuesta que el jugador dedique excesivo tiempo a los videojuegos.

Aparte de las características ya mencionadas, jugar videojuegos consecutivamente trae consigo respuestas reforzantes, que harán que las horas de juego aumenten; por ello, destacan dos características adicionales muy significativas:

- Aumento de autoestima y recreación de dominio: Los usos adecuados de los videojuegos fortalecen el autoconcepto del jugador, ya que a partir de ello demostrará habilidades deseadas dentro de los videojuegos, resaltando sus cualidades adquiridas.
- Favorece las relaciones interpersonales: Debido al uso de estrategias dentro del videojuego, el jugador desarrollará experiencias placenteras de convivencia grupal e individual.

De esta misma manera, los usos excesivos de estos videojuegos conllevan conductas agresivas que pueden generar hostilidad en el adolescente o tener dificultad en la vida diaria y causar daños personales como interferir en la higiene personal o producir daños familiares y sociales.

Marengo et al. (2015) anotaron que existen factores de riesgo para el desarrollo de la dependencia a videojuegos; la industria que los produce viene consolidándose, así como una industria potencial de las nuevas tecnologías. Por esta razón, es evidente que los casos de dependencia sean mayores cada día, además de similares a otras dependencias, ya que existen factores de vulnerabilidad que afectarán al desarrollo social y cognitivo del individuo.

Se han identificado factores involucrados a la dependencia a los videojuegos a partir del objeto y sujeto. Un estudio reciente menciona que existe un aumento perjudicial o saludable en las funciones cognitivas de acuerdo con el tipo de videojuego; por ello, un buen uso de estos videojuegos generará un desempeño estratégico en la flexibilidad cognitiva, mientras que en jugadores problemáticos presentará dependencia y se verán afectadas sus funciones cognitivas, entre ellas la mala toma de decisiones, que dificultará relacionarse con las demás personas de su edad. En consecuencia, estos estudios demuestran que adolescentes dependientes a videojuegos presentarán riesgo a desarrollar problemas en su salud mental tales como depresión, bajo rendimiento académico y problemas para relacionarse (Marengo et al., 2015).

Marengo et al. (2015) mencionaron que otro factor relacionado con la problemática de la dependencia a los videojuegos involucra problemas socioemocionales y de aprendizaje en personas que son más vulnerables a desarrollar esta dependencia, ya que presentan falta de control emocional e ira, intolerancia a la frustración, búsqueda de nuevas experiencias y la mala toma de decisiones. Por ello, este factor es muy importante al momento de que el usuario se vuelva dependiente a estos videojuegos.

Por otro lado, el factor familiar es el ente primordial que ayudará a generar pautas de sociabilidad para que el adolescente tenga establecidos patrones de conducta y comportamiento que sean resilientes. Mientras que, en el factor social, la nueva tecnología juega un rol importante en el aspecto social del adolescente, pues influye a través de imágenes y audios que van cambiando la forma conductual, cognitivo, emocional y comportamental. La población más vulnerable son los adolescentes que pasan mucho tiempo frente a nuevas tecnologías como la computadora y videojuegos, por lo que es complicado filtrar información que presentan estos medios (Marengo et al., 2015).

En la actualidad, el mayor problema para los adolescentes es la dependencia a videojuegos, con las consiguientes consecuencias personales, familiares y sociales, debido a que los padres no monitorean ni establecen reglas a lo que sus hijos juegan, ven u observan en estos medios tecnológicos, ya que ambos trabajan.

**Signos y síntomas de la dependencia de videojuegos en adolescentes.** Rodríguez y García (2021) mencionan que si el adolescente se dedica a jugar videojuegos a corto plazo desarrollará cualidades de estrategia, pero a largo plazo presentará dificultades de control, ansiedad u otros problemas psicológicos, que desencadenarán una posible adicción. Cabe mencionar que la consecuencia de la dependencia a videojuegos repercute en características no solo emocionales o psicológicas del adolescente, sino también en su salud física y conductual, que se presenta a nivel social, familiar y académico. Es importante resaltar el peligro que ocasiona la dependencia a videojuegos, no solo en el entorno personal del adolescente, sino también en sus relaciones interpersonales.

En cuanto a las consecuencias que trae la dependencia a los videojuegos, estos autores resaltan la salud física, tales como problemas de comorbilidad, sueño, mala alimentación y obesidad, por el exceso de horas que el adolescente dedica a los videojuegos, mientras que en lo psicológico y conductual se puede destacar la ira, la agresividad y los cambios bruscos de humor. Así mismo, cabe señalar cómo afecta esta dependencia en los niveles en los que se desenvuelve el adolescente:

- A nivel familiar: repercute en la relación con los padres y la familia, evidenciando la falta de comunicación, confianza y respeto.
- A nivel social: los adolescentes dan certeza de que han generado amistades en línea, pero alejándolos de sus relaciones interpersonales.
- A nivel académico: presentan altos índices de desinterés al cumplir responsabilidades académicas como asistir a clases o realizar tareas, trayendo consigo bajas calificaciones.

Frente al incremento de este problema (dependencia a videojuegos), Chóliz y Marco (2017) dieron a conocer su programa “Prevención de adicciones tecnológicas” (PRE.TEC 3.I), con el objetivo de controlar la dependencia a los videojuegos, haciendo uso de un patrón de juego adecuado. Inicialmente, no busca ejecutar la abstinencia, sino desarrollar estrategias adecuadas para que el adolescente que se encuentre inmerso en este problema pueda tener el uso controlado de este. Para ello, proponen una serie de indicaciones:

- Establecer un horario de juego: Los videojuegos en su gran mayoría son muy atractivos y captan la atención del adolescente; pero su uso excesivo hará que le dedique mucho más tiempo que a sus otras actividades. Es recomendable, como prevención, establecer un horario con el tiempo adecuado para jugar, tomado de sus tiempos libres, para que así no perjudique sus momentos de descanso, sueño, comida ni tareas domésticas y escolares.
- Complementariamente a la programación de un horario de juego: Para complementar el uso de horarios del adolescente, se debe establecer un cronograma de actividades que especifique horarios por seguir en momentos de ocio, considerando dentro de ellos no solo aspectos académicos o deberes familiares, sino también actividades recreativas.
- Evitar los juegos *online*: Los juegos en línea son más utilizados por los adolescentes como una fuente de entretenimiento, que llegan a verla como un desafío y generan una dependencia. De igual manera, estos juegos son interminables, pues el usuario puede volver a jugar o conectarse después de una pausa. Así mismo, estos juegos pueden hacer que los adolescentes interactúen con otros sin tener contacto físico ni conocerse.
- No instalar la computadora en la habitación: Si bien es necesario que el adolescente tenga momentos de intimidad, no hace falta con los videojuegos, ya que se puede jugar en un entorno público del hogar, así el padre podrá vigilar que el adolescente no se sumerja en contenidos dañinos ni desarrolle dependencia a videojuegos, que puede perjudicar su salud mental. Así mismo reducirá el aislamiento social, mejorará la ejecución de tareas escolares, no tendrá dificultad para conciliar el sueño, y fortalecerá el vínculo familiar y social.
- Los padres deben conocer los videojuegos: Es fundamental que los padres se involucren de manera significativa en todos los aspectos referidos a los videojuegos, ya que son ellos quienes brindan a sus hijos los equipos y las nuevas tecnologías para que puedan jugar; por esta razón, deben tener filtros del tipo de contenido de videojuegos que adquieren para sus hijos.



**Dimensiones de los videojuegos.** Chóliz y Marco (2011b, citados en Arteaga, 2018) precisaron que existen cuatro dimensiones:

*Abstinencia.* Engloba todo un problema que afecta psicológicamente a la persona; se pueden desarrollar alteraciones con respecto a la orientación, percepción, concentración y memoria. Esto trae consecuencias bruscas en los estados de ánimo, con emociones como ira y depresión, que conlleva un posible suicidio. Tales malestares se presentan cuando la persona deja de usar los videojuegos repentinamente.

En conclusión, sobre lo ya mencionado, la abstinencia es aquella respuesta que se da por la ausencia del uso de los videojuegos, y repercute de manera física y psicológica en la persona.

*Abuso y tolerancia.* El abuso es el uso excesivo, que puede interferir en su vida cotidiana, familiar, escolar y social, y como consecuencia genera conflictos con sus padres, bajo rendimiento académico y descuido personal. El niño o adolescente se ve obligado a mentir y manipular para jugar. En tanto que la tolerancia es el incremento secuencial de la cantidad de horas de juego para que el sujeto experimente la misma sensación de placer que tenía al principio de hacer uso de los videojuegos.

En síntesis, el aumento de tiempo de horas de uso de videojuegos está estrechamente ligado a la respuesta de satisfacción que en un principio no se generaba, a pesar de las reacciones negativas que el individuo empezaba a presentar.

***Problemas asociados a los videojuegos.*** Son las consecuencias negativas que genera la dependencia al videojuego. Se manifiestan de manera perjudicial en lo personal, familiar, académico, laboral y social, así como en el descuido de su aspecto personal y la alimentación.

Sobre lo ya mencionado, estas consecuencias negativas generan un alto grado de degradación, traen consigo efectos de riesgo en el individuo, ya que este con anterioridad realizaba sus actividades y ahora prefiere jugar dejando de lado sus deberes.

***Dificultad para el control:*** Es el impedimento que presenta la persona al no poder controlar su comportamiento excesivo por el videojuego. Este comportamiento se genera a

partir de la presencia de una emoción que está asociada a un fuerte e intenso deseo, de tal manera que al dejar de presentar este comportamiento se ocasiona una respuesta llamada *síndrome de abstinencia*. Por esta razón, la persona que disfruta del videojuego pierde interés por otras actividades recreativas que con anterioridad le parecían divertidas y sanas.

Cabe anotar que el uso desenfrenado de los videojuegos repercutirá en la persona de forma negativa, evidenciándose en momentos donde necesitará tomar decisiones con respecto al uso adecuado del videojuego; por esta razón, se observará la falta de disfrute para realizar sus actividades diarias.

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Métodos de Investigación**

Para la presente investigación se usaron los siguientes métodos.

##### **3.1.1. Método general**

El método general utilizado para el presente trabajo de investigación es el método científico, empleado para estudiar cada parte de un sistema de manera estructurada y ordenada, con el fin de dar solución al problema de investigación y comprobar la hipótesis por investigar (Sánchez y Reyes, 2017 ) Dicho método consta de cuatro fases esenciales: (a) planteamiento del problema, (b) formulación de hipótesis, (c) contrastación de la prueba de hipótesis, y (d) los resultados que se derivan de la investigación (Sánchez et al., 2018).

##### **3.1.2. Método específico**

El presente estudio tuvo como método específico el método descriptivo, el cual consiste en describir, especificar, analizar e interpretar metódicamente una serie de hechos relacionados con otras variables, que se debe realizar en su estado actual y de manera natural (Sánchez y Reyes, 2017)

#### **3.2. Configuración de la Investigación**

##### **3.2.1. Enfoque de la investigación**

La investigación se basó en el enfoque cuantitativo, que, según Hernández et al. (2014), “es un conjunto estructurado de fases que se ejecutan secuencialmente, donde se hace uso de la estadística con el objetivo de probar la hipótesis, lo cual conlleva una serie de conclusiones”.

##### **3.2.2. Tipo de investigación**

La investigación es de tipo aplicada. Según Sánchez y Reyes (2017), se fundamenta en la utilización de los conocimientos con el objetivo de conocer para construir, actuar y

modificar la realidad, aplicando los conocimientos teóricos a cierta situación y las posibles consecuencias que se deriven de la investigación.

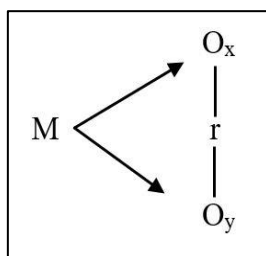
En tal sentido, la presente investigación permitió conocer la inteligencia emocional y su relación con la dependencia a videojuegos, ya que con los resultados obtenidos se podrán desarrollar diferentes estrategias a fin de fortalecer la inteligencia emocional y, a su vez, disminuir la dependencia a videojuegos.

### 3.2.3. Nivel de investigación

Para la investigación, se hizo uso del nivel descriptivo correlacional, cuya finalidad es describir las variables de estudio y la relación que existe entre ellas (Hernández et al., 2014)

### 3.2.4. Diseño de investigación

La presente investigación tomó el diseño no experimental de corte transversal correlacional, que se caracteriza porque los datos se recolectaron en un tiempo determinando y único. De igual manera, no será manipulada ninguna de las variables de estudio (Hernández et al., 2014) Se utilizó el siguiente esquema:



#### Donde:

M = Estudiantes del VI ciclo de la institución educativa Colegio Pamer

O<sub>x</sub> = Inteligencia emocional

O<sub>y</sub> = Dependencia a videojuegos

R = Relación que existe entre ambas variables

### **3.3. Población y Muestra**

#### **3.3.1. Población**

Según Hernández et al. (2014), la población o universo es el conjunto total de individuos, los cuales poseen características comunes para el estudio por realizar.

A partir de ello, la población está conformada por un total de 170 estudiantes de la institución educativa Colegio Pamer de la provincia de Huancayo.

#### **3.3.2. Muestra**

Para Hernández et al. (2014), la muestra es un subconjunto tomado de la misma población; por ende, posee las mismas características. Así mismo, debe ser representativa de esta.

En este sentido, la muestra estuvo constituida por 145 estudiantes del VI ciclo de la Educación Básica Regular (EBR), la cual comprende a estudiantes (de ambos sexos) del primer y segundo grado del nivel secundario de la institución educativa Colegio Pamer de la ciudad de Huancayo.

Del mismo modo, se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado, “cuya característica no depende de la elección del sujeto de la población de manera probabilística, sino que depende de los criterios de la investigación o los investigadores” (Hernández et al., 2014).

#### **Criterios de inclusión.**

Son las características que poseen nuestra población para ello se tomó en cuenta los siguientes puntos:

- Estudiantes matriculados en el año escolar 2021.
- Estudiantes que pertenezcan al VI ciclo (1.º y 2.º de secundaria) de la institución educativa Colegio Pamer de la provincia de Huancayo.

- Se tendrá en cuenta solo a los estudiantes que deseen participar y tengan la firma de sus padres en el consentimiento informado.
- Estudiantes que oscilen entre los 11 y 14 años.

#### **Criterios de exclusión.**

son aquellas características que delimitan la participación para nuestra investigación

- Estudiantes con antecedentes de haber repetido el año escolar.
- Estudiantes que no desean participar y no tengan la firma de sus padres en el consentimiento informado.

### **3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

#### **3.4.1. Técnicas**

Según Sánchez y Reyes (2017), las técnicas son los recursos con los que el investigador recolectará la información necesaria para cumplir los objetivos establecidos en el proyecto de investigación.

Para la presente tesis se empleó la técnica de encuesta para la recolección de datos.

#### **3.4.2. Instrumentos**

Según Hernández et al. (2014), un instrumento de medición “son aquellos medios que hace uso el investigador para registrar la información de las variables a estudiar” (p.199).

Los instrumentos de medición que se utilizaron en el presente estudio son los siguientes: para la variable *inteligencia emocional*, el inventario emocional BarOn ICE: NA en niños y adolescentes, del psicólogo Reuven BarOn. Mientras que, para la segunda variable, *dependencia a videojuegos*, el test de dependencia a videojuegos (TDV), creado por los psicólogos Mario Chóliz y Clara Marco.

A continuación, se presenta la ficha técnica de cada uno de ellos, así como una breve descripción.

**Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE: NA (forma abreviada)**  
**(Ficha técnica)**

Nombre original: EQi-YV Bar-On Emotional Quotient Inventory

Autor: Reuven Bar-On

Ciudad y país de origen: Toronto, Canadá

Adaptación al Perú: Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares del Águila (2005)

Forma: Abreviada

N.º de ítems: 30 ítems

Administración: Individual y colectiva

Duración: Forma abreviada de 10 a 15 minutos aprox.

Tipo de aplicación: Edades entre 7 y 18 años

Calificación: Computarizada o manual

Objetivo: Evaluación de las habilidades emocionales y sociales

Tipificación: Baremos peruanos

Materiales: Cuestionario de forma abreviada, lápiz y borrador

Dimensiones: Cuatro dimensiones y una escala de impresión positiva:

- Intrapersonal (ítems 2, 6, 12, 14, 21, 26)
- Interpersonal (ítems 1, 4, 18, 23, 28, 30)
- Manejo del estrés (ítems 5, 8, 9, 17, 27, 29)
- Adaptabilidad (ítems 10, 16, 13, 19, 22,24)
- Escala de impresión positiva (3, 7, 11, 15, 20, 25)

Breve descripción: El inventario fue creado por el psicólogo Reuven Bar-On y adaptado al Perú en el 2005 en su forma completa y abreviada por Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares del Águila. Para esta investigación, se utilizará en su forma abreviada, la cual consta de 30 ítems distribuidos aleatoriamente en sus cuatro dimensiones y una escala de impresión positiva. La valoración de dicho instrumento consta de cuatro alternativas: (1) Muy rara vez, (2) Rara vez, (3) A menudo, y (4) Muy a menudo.

**Validez.** Según Hernández et al. (2014), “se refiere al grado en el que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p. 200). Para conseguir este

proceso, el instrumento fue sometido a una calificación por un juicio de experto (validez de expertos), en el que participaron tres psicólogos, a quienes se les proporcionó un formato de valoración que evalúa los criterios de *pertinencia* (el ítem corresponde al concepto teórico formulado), *relevancia* (el ítem es esencial y debe ser incluido) y *claridad de los ítems* (el ítem se comprende fácilmente). Así también evalúa las categorías de deficiente, bueno y excelente (ver anexo I).

**Confiabilidad.** Para Hernández et al. (2014), la confiabilidad “es el grado en el que un instrumento produce resultados coherentes que, a su vez, administrado en repetidas ocasiones a un sujeto, producirá resultados similares” (p. 200). El instrumento de BarOn fue administrado a una muestra piloto constituida por 25 estudiantes. Los resultados se analizaron mediante la consistencia interna de Alfa de Cronbach, con lo que se obtuvo 0,804 (ver anexo H); este valor es indicativo de que el instrumento posee una confiabilidad muy alta.

### **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)** **(Ficha Técnica)**

Nombre de la prueba: Test de Dependencia a Videojuegos (TDV).

Autores: Mariano Chóliz y Clara Marco

Procedencia: España

Año: 2011

N.º de ítems: 25 ítems

Adaptación peruana: Edwin Salas y César Merino

Año de adaptación: 2017

Tipo de aplicación: Individual y colectiva

Ámbito de aplicación: Adolescentes de entre 11 y 18 años

Tiempo de duración: 15 a 20 minutos aproximadamente

Dimensiones: Cuatro dimensiones.

- Abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25)
- Abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9, 12)
- Problemas asociados a los videojuegos (16, 17, 19, 23)
- Dificultad de control (2, 15, 18, 20, 22, 24)



Breve descripción: Mide la dependencia a videojuegos a través de sus cuatro dimensiones, con un total de 25 ítems distribuidos aleatoriamente en cada una ellas. La escala valorativa es de tipo Likert con alternativas que comprenden: (0) totalmente en desacuerdo, (1) en desacuerdo, (2) normal, (3) de acuerdo, y (4) totalmente de acuerdo.

**Validez.** Para determinar la validez del test de dependencia a videojuegos, se realizó el mismo procedimiento que en el primer instrumento, es decir, entregar una ficha de valoración a los jueces (tres psicólogos), con la que dieron su apreciación una vez realizada una evaluación minuciosa. De esta manera, se obtuvo una categoría **excelente** por parte de cada uno de los tres jurados. Sin embargo, uno de ellos sugirió incluir un término con el fin de que el ítem sea comprendido mejor, y posteriormente dio su aprobación.

**Confiabilidad.** Para determinar el grado de confiabilidad, se realizó la prueba piloto a 25 estudiantes, elegidos de la población, al igual que para el primer instrumento. Una vez realizada la administración de la prueba, se determinó la consistencia interna a través del Alfa de Cronbach, y se obtuvo un valor de 0,964 (ver anexo I) de confiabilidad, que, según Ruiz (2013), es considerado de un nivel muy alto.

### 3.4.3. Recolección de datos

Para Hernández et al. (2014), esta recolección involucra generar un plan riguroso de pasos, que llevan a reunir datos con un objetivo específico. Este procedimiento se realizó de manera virtual, debido a la emergencia sanitaria que atraviesa el país. Las preguntas de los instrumentos de investigación serán editadas en la plataforma de Google Forms, que generó un link de navegación: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScfidUSHoJ7ouwcvS2zwJpa7TpmGJvHWI5vczUIUQoGXfr2g/viewform>

Concluida esta fase, se llevó a cabo una reunión virtual por la plataforma Google Meet con la población y la muestra, para explicarles los propósitos de la investigación y la consigna de los instrumentos. Consiguientemente, se pidió el apoyo de la directora y los tutores de las diferentes secciones del plantel educativo para distribuir el material.

#### **3.4.4. Estrategias de análisis de la información**

Los datos recabados, gracias a la muestra, fueron ingresados a la hoja de cálculo de Microsoft Excel; y posteriormente, analizados mediante el programa Software IBM SPSS Statistics 25, el cual fue de ayuda para el proceso estadístico y para generar las tablas y gráficos estadísticos.

Para la prueba de hipótesis, se usó el coeficiente de  $r_s$  de Spearman, utilizado para pruebas no paramétricas de escala ordinal. Para la estadística de prueba, se trabajó con un nivel de significancia de 5 % ( $\alpha=0.05$ ).

Asimismo, se establecieron los siguientes criterios de decisión: si  $p < \alpha$  se rechazará la hipótesis nula  $H_0$ , pero si  $p > \alpha$  se aceptará la hipótesis alterna.

#### **3.5. Aspectos Éticos de la Investigación**

La presente investigación se basó en los procedimientos y principios del Código de Ética de Nuremberg.

La población, la muestra y los padres de familia fueron informados del propósito, la duración, los métodos y si existían consecuencias o efectos sobre la salud física o mental del estudiante al ser parte de la investigación.

Dado que la población y muestra estuvo conformada por menores de edad, se redactó el formato de consentimiento informado en el que los padres de familia o apoderados del menor rechazaron o aprobaron la participación voluntaria de su menor hijo. Cabe mencionar que el presente estudio evita todo daño físico, emocional y mental hacia los sujetos que fueron parte del proceso de investigación, ya que la administración de los instrumentos psicológicos fue aplicada por personas calificadas. Estos puntos también son considerados en el Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú, en el capítulo III artículo 24.

De igual manera, se tomó en cuenta la confidencialidad, ya que los datos obtenidos ayudaron a la investigación y se salvaguardará su integridad.

Finalmente, los datos obtenidos durante la realización del proyecto y la elaboración de la tesis fueron reales; se tuvo en cuenta no incumplir con faltas éticas, como la alteración de

datos recolectados, el plagio o no citar adecuadamente cada uno de los diversos autores que fueron consultados para elaborar el presente estudio.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Descripción de los resultados

##### 4.1.1 Resultados de los niveles de la variable inteligencia emocional

En la Tabla 2 se puede apreciar que, de un total de 145 alumnos, 41 estudiantes (28,3 %) presentan un nivel bajo de inteligencia emocional, 97 estudiantes (66,9 %) muestran un nivel promedio de inteligencia emocional y siete estudiantes (4,8 %) evidencian tener un nivel alto de inteligencia emocional.

**Tabla 2**

*Nivel de inteligencia emocional en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo – 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	41	28,3
Promedio	97	66,9
Alto	7	4,8
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM-SPSS versión 25.

La Tabla 3 muestra que, de un total de 145 estudiantes, 26 estudiantes (17,9 %) presentan un nivel muy bajo en cuanto a su desarrollo de inteligencia intrapersonal, mientras que 88 estudiantes (60,7 %) muestran un nivel bajo, 30 estudiantes (20,7 %) obtuvieron un nivel promedio y solo un estudiante (0,7 %) demostró un nivel alto para esta dimensión.

**Tabla 3**

*Niveles de inteligencia emocional en su dimensión intrapersonal en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo -2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy bajo	26	17,9
Bajo	88	60,7
Promedio	30	20,7
Alto	1	0,7
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM-SPSS 25.

En la Tabla 4, de un total de 145 estudiantes, se evidenció que tres alumnos (2,1 %) obtuvieron un nivel muy bajo, mientras que 21 (14,5 %) demostraron tener un nivel bajo. Por su parte, 94 estudiantes (64,8 %) se sitúan en el promedio, mientras que 27 (18,6 %) se ubican en el nivel alto de su desarrollo interpersonal de inteligencia emocional.

**Tabla 4**

*Nivel de inteligencia emocional en su dimensión interpersonal, en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy bajo	3	2,1
Bajo	21	14,5
Promedio	94	64,8
Alto	27	18,6
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM-SPSS 25.

En la Tabla 5, se aprecia que, del total de 145 estudiantes, cuatro alumnos (2,8 %) muestran tener una adaptación muy baja, mientras que 44 (30,3 %) poseen un nivel bajo. Por su parte, 75 estudiantes (51,1 %) se encuentran dentro del promedio y 22 (15,2 %) presentan un nivel alto.

**Tabla 5**

*Nivel de inteligencia emocional en su dimensión adaptación, en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy bajo	4	2,8
Bajo	44	30,3
Promedio	75	51,7
Alto	22	15,2
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada IBM – SPSS 25.

En la Tabla 6, se evidencia que, de 145 estudiantes, dos (1,4 %) se sitúan en un nivel muy bajo en cuanto al manejo de estrés. Así mismo, 44 estudiantes (30,3 %) demostraron tener un nivel bajo, 68 de estudiantes (46,9 %) se encuentran dentro del promedio y 31 estudiantes (21,4 %) evidenciaron tener un nivel alto en cuanto a la dimensión de manejo de estrés.

**Tabla 6**

*Nivel de inteligencia emocional en su dimensión manejo de estrés en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy bajo	2	1,4
Bajo	44	30,3
Promedio	68	46,9
Alto	31	21,4
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente:* Base de datos procesada, IBM - SPSS versión 25.

#### **4.1.2 Resultados de los niveles de la variable dependencia a videojuegos**

En la Tabla 7, se muestra que, de un total de 145 estudiantes, 52 (35,9 %) no presentan dependencia a videojuegos, mientras que 46 estudiantes (31,7 %) mostraron

tener un nivel bajo. Por su parte, 24 estudiantes (16,6 %) se encuentran con el nivel moderado, 18 (21,4 %) muestran un nivel alto y cinco estudiantes (3,4 %) tienen un nivel alto de dependencia a videojuegos.

**Tabla 7**

*Niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No presenta dependencia a videojuegos	52	35,9
Bajo	46	31,7
Moderado	24	16,6
Alto	18	12,4
Muy alto	5	3,4
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada, IMB - SPSS versión 25.

En la Tabla 8, se muestra que, de 145 estudiantes, 49 (33,8 %) no presentan niveles de abstinencia frente a los videojuegos, pero 39 (26,9 %) tienen un bajo nivel. Así también, se observa que 29 estudiantes (20 %) se encuentran dentro de un nivel moderado, mientras que 23 (15,9 %) muestran tener un nivel alto y cinco estudiantes (3,4 %) presentan niveles muy altos de abstinencia hacia el uso de los videojuegos.

**Tabla 8**

*Nivel de dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No presenta abstinencia	49	33,8
Bajo	39	26,9
Moderado	29	20,0
Alto	23	15,9
Muy alto	5	3,4
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM - SPSS versión 25.

En la Tabla 9, se evidencia que, de 145 estudiantes, 48 (33,1 %) aseguran no presentar niveles de abuso y tolerancia con respecto a los videojuegos, mientras que 46 (31,7 %) presentan un nivel bajo y 31 (21,4 %) muestran un nivel moderado. Por su parte, 15 estudiantes (10,3 %) tienen niveles altos y cinco estudiantes (3,4 %) se encuentran con niveles muy altos.

**Tabla 9**

*Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No presenta abuso y tolerancia	48	33,1
Bajo	46	31,7
Moderado	31	21,4
Alto	15	10,3
Muy alto	5	3,4
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM - SPSS 25.

En la Tabla 10, se observa que, del total de la muestra, 49 estudiantes (33,8 %) aseguran no presentar problemas asociados por los videojuegos, mientras que 44 estudiantes (30,3 %) muestran un nivel bajo. Ahora bien, 25 (17,2 %) se encuentran en un nivel moderado, 20 estudiantes (13,8 %) tienen un nivel alto y siete estudiantes (4,8 %) presentan un nivel muy alto con respecto a esta dimensión.

**Tabla 10**

*Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados con los videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No presenta problemas asociados por los videojuegos	49	33,8
Bajo	44	30,3



Moderado	25	17,2
Alto	20	13,8
Muy alto	7	4,8
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada IBM – SPSS versión 25.

En la Tabla 11, se observa que, del total de 145 alumnos, 64 (44,1 %) no presentan dificultades para tener control frente al uso de los videojuegos, mientras que 44 estudiantes (30,3 %) tienen un nivel bajo. Por su parte, 16 estudiantes (11 %) muestran un nivel moderado con respecto a esta dimensión. Así mismo, 12 estudiantes (8,3 %) tienen un nivel alto y nueve (6,2 %) denotan tener dificultades para el control en un nivel muy alto.

**Tabla 11**

*Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad para el control, en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
No presenta dificultad para el control	64	44,1
Bajo	44	30,3
Moderado	16	11,0
Alto	12	8,3
Muy alto	9	6,2
<b>Total</b>	<b>145</b>	<b>100,0</b>

*Fuente.* Base de datos procesada IBM - SPSS versión 25.

La Tabla 12 presenta la relación entre la variable de inteligencia emocional y dependencia a videojuegos. En cuanto a un nivel bajo de inteligencia emocional, se aprecia que nueve estudiantes (6,2 %) no presentan dependencia a los videojuegos, cinco (3,4 %) muestran un nivel bajo, mientras que siete estudiantes (4,8 %) tienen un nivel moderado. Con un nivel alto se observa a 16 estudiantes (11 %) y cuatro (2,8 %) con un nivel muy alto de dependencia a videojuegos. Con un nivel promedio de inteligencia emocional, 39 estudiantes (26,9 %) no presentan dependencia, pero 40 de ellos (27,6 %) muestran un nivel bajo. Por su parte, 15 estudiantes (10,3 %) revelan un nivel moderado,

mientras que dos estudiantes (1,4 %) y solo uno (0,7 %) evidencian niveles altos y muy altos de dependencia al videojuego, respectivamente. Finalmente, un estudiante (0,7 %) muestra un nivel bajo, mientras dos estudiantes evidencian tener un nivel moderado con respecto a la dependencia a videojuegos.

**Tabla 12**

*Tabla cruzada entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*

		Niveles de inteligencia emocional (variable 1)					
		Bajo	Promedio	Alto	Total		
Niveles de dependencia a videojuegos (variable 2)	No presenta	Recuento	9	39	4	52	
		% del total	6,2%	26,9%	2,8%	35,9%	
	Bajo	Recuento	5	40	1	46	
		% del total	3,4%	27,6%	0,7 %	31,7 %	
	Moderado	Recuento	7	15	2	24	
		% del total	4,8 %	10,3 %	1,4 %	16,6 %	
	Alto	Recuento	16	2	0	18	
		% del total	11,0 %	1,4 %	0,0 %	12,4 %	
	Muy alto	Recuento	4	1	0	5	
		% del total	2,8 %	0,7 %	0,0 %	3,4 %	
	<b>Total</b>		<b>Recuento</b>	<b>41</b>	<b>97</b>	<b>7</b>	<b>145</b>
			<b>% del total</b>	<b>28,3 %</b>	<b>66,9 %</b>	<b>4,8 %</b>	<b>100,0 %</b>

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM – SPSS versión 25.

## 4.2. Contrastación de Hipótesis

### 4.2.1. Contrastación de hipótesis general

**H1:** Existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo.

**H0:** No existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes VI ciclo de una institución educativa de Huancayo.

**Tabla 13**

*Prueba de correlación entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos*

			<b>Inteligencia emocional</b>	<b>Dependencia a videojuegos</b>
Rho de Spearman	Inteligencia emocional	Coefficiente de correlación	1,000	-,371**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	145	145

\*\**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

*Fuente:* Base de datos procesada, IBM - SPSS versión 25.

El resultado se presenta en la Tabla 14.

**Tabla 14**

*Coefficiente de correlación y nivel de correlación inteligencia emocional y dependencia a videojuegos (valor resaltado)*

<b>Coefficiente de correlación</b>	<b>Nivel de correlación</b>
$\pm 1.00$	Correlación positiva / negativa perfecta
$\pm 0.76 - \pm 0.90$	Correlación positiva / negativa muy fuerte
$\pm 0.51 - \pm 0.75$	Correlación positiva / negativa considerable
$\pm 0.26 - \pm 0.50$	Correlación positiva / negativa media
$\pm 0.11 - \pm 0.25$	Correlación positiva / negativa débil
$\pm 0.01 - \pm 0.10$	Correlación positiva / negativa muy débil
0.00	No existe correlación alguna entre las variables

Tomada de *Metodología de la investigación*, por Hernández et al., 2014, p. 305.

**a) Criterios de decisión**

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la  $H_0$ , y se acepta la  $H_1$  (significativo)

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_1$  (no significativo)

Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$ .

Se utilizó el coeficiente de correlación rho Spearman ( $r_s$ ), ya que las variables están consideradas dentro de un nivel de medición ordinal. Además, es útil para relacionar estadísticamente escalas de tipo Likert (Hernández et al., 2014).

**b) Decisión estadística**

P. valor = 0,000

Se cumple la probabilidad de ocurrencia ( $0,000 < 0,05$ ) ( $p < 0,05$ ); en consecuencia, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

**c) Conclusión estadística**

A este respecto, dado que el p valor a  $\alpha$ , se concluye que: Existe relación inversa media ( $r_s = -,371$ ) significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo – 2021, por lo que se concluye que mientras el adolescente desarrolla su inteligencia emocional, existirá menos probabilidad de que pueda generar dependencia hacia los videojuegos y/o viceversa.

**4.2.2. Contrastación de hipótesis específicas****Contrastación de hipótesis específica 2**

**H2.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión intrapersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión intrapersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**Tabla 15**

*Prueba de correlación entre la dimensión intrapersonal y dependencia de videojuegos*

		<b>Intrapersonal</b>	<b>Dependencia a videojuegos</b>
Rho de Spearman	Inteligencia emocional	1,000	-,084**
	Coeficiente de correlación	.	,003
	Sig. (bilateral)	.	,003
	N	145	145

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM – SPSS versión 25.

El resultado se presenta en la Tabla 16.

**Tabla 16**

*Coeficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión intrapersonal y dependencia de videojuegos (valor resaltado)*

<b>Coeficiente de correlación</b>	<b>Nivel de correlación</b>
± 1.00	Correlación positiva / negativa perfecta
±0.76 – ±0.90	Correlación positiva / negativa muy fuerte
±0.51 – ±0.75	Correlación positiva / negativa considerable
±0.26 – ±0.50	Correlación positiva / negativa media
±0.11 – ±0.25	Correlación positiva / negativa débil
<b>±0.01 – ±0.10</b>	<b>Correlación positiva / negativa muy débil</b>
0.00	No existe correlación alguna entre las variables

Tomada de *Metodología de la investigación*, por Hernández et al., 2014, p. 305.

#### **a) Criterios de decisión**

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la  $H_0$ , y se acepta la  $H_1$  (significativo)

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_1$  (no significativo)

Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$ .

Se utilizó el coeficiente de correlación rho Spearman ( $r_s$ ), ya que las variables están consideradas dentro de un nivel de medición ordinal. Además, es útil para relacionar estadísticamente escalas de tipo Likert (Hernández et al., 2014).

**b) Decisión estadística**

P. valor = 0,003

Al ser p valor menor al nivel de significancia ( $0,003 > 0,05$ ), se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

**c) Conclusión estadística**

Dado que el p valor es menor a  $\alpha$ , en consecuencia: existe relación inversa muy débil ( $r_s = -,084$ ), significativa entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021. Se concluye que, a mayores niveles de desarrollo de su inteligencia intrapersonal, el adolescente mostrará menos niveles de dependencia a videojuegos.

**Contrastación de hipótesis específica 3**

**H3.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**Tabla 17**

*Prueba de correlación entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos*

			<b>Interpersonal</b>	<b>Dependencia a videojuegos</b>
Rho de Spearman	Inteligencia emocional	Coefficiente de correlación	1,000	-,237**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	145	145

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM - SPSS versión 25.

El resultado se presenta en la Tabla 18.

**Tabla 18**

*Coefficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos (valor resaltado)*

<b>Coefficiente de correlación</b>	<b>Nivel de correlación</b>
$\pm 1.00$	Correlación positiva / negativa perfecta
$\pm 0.76 - \pm 0.90$	Correlación positiva / negativa muy fuerte
$\pm 0.51 - \pm 0.75$	Correlación positiva / negativa considerable
$\pm 0.26 - \pm 0.50$	Correlación positiva / negativa media
$\pm 0.11 - \pm 0.25$	Correlación positiva / negativa débil
$\pm 0.01 - \pm 0.10$	Correlación positiva / negativa muy débil
0.00	No existe correlación alguna entre las variables

Tomada de *Metodología de la investigación*, por Hernández et al., 2014, p. 305.

**a) Criterios de decisión**

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la  $H_0$ , y se acepta la  $H_1$  (significativo)

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_1$  (no significativa)

Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$

Se utilizó el coeficiente de correlación rho Spearman ( $r_s$ ), ya que las variables están consideradas dentro de un nivel de medición ordinal. Así mismo, este coeficiente de correlación es útil para relacionar estadísticamente escalas de tipo Likert (Hernández et al., 2014).

**b) Decisión estadística**

P. valor = 0,004

Dado que el p. valor es menor al nivel de significancia ( $0,004 < 0,05$ ), se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

**c) Conclusión estadística**

En referencia a los resultados obtenidos y al ser p valor menor  $\alpha$ , existe una relación inversa débil ( $r_s = -,237$ ) significativa entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021. Por lo tanto, se puede decir que siempre que el adolescente desarrolle o tenga

niveles altos de inteligencia interpersonal, menores serán los niveles de dependencia a los videojuegos.

#### **Contrastación de hipótesis específica 4**

**H4.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión adaptación y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión adaptación y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**Tabla 19**

*Prueba de correlación entre la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos*

			<b>Adaptación</b>	<b>Dependencia a videojuegos</b>
Rho de Spearman	Inteligencia emocional	Coefficiente de correlación	1,000	-,270**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	145	145

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Fuente.* Base de datos procesada, IBM - SPSS versión 25.

Se ubica el resultado en la Tabla 20.

**Tabla 20**

*Coefficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos (valor resaltado)*

<b>Coefficiente de correlación</b>	<b>Nivel de correlación</b>
$\pm 1.00$	Correlación positiva / negativa perfecta
$\pm 0.76 - \pm 0.90$	Correlación positiva / negativa muy fuerte
$\pm 0.51 - \pm 0.75$	Correlación positiva / negativa considerable
$\pm 0.26 - \pm 0.50$	Correlación positiva / negativa media
$\pm 0.11 - \pm 0.25$	Correlación positiva / negativa débil
$\pm 0.01 - \pm 0.10$	Correlación positiva / negativa muy débil
0.00	No existe correlación alguna entre las variables

Tomada de *Metodología de la investigación*, por Hernández et al., 2014, p. 305.



**a) Criterios de decisión**

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la  $H_0$ , y se acepta la  $H_1$  (significativo)

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_1$  (no significativo)

Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$ .

El estadístico utilizado fue el coeficiente de correlación rho Spearman ( $r_s$ ), ya que las variables están consideradas dentro de un nivel de medición ordinal, y porque es útil para relacionar estadísticamente escalas de tipo Likert (Hernández et al., 2014, p. 322).

**Decisión estadística**

P. valor = 0,001

En consecuencia, ya que el p. valor es menor al nivel de significancia ( $0,001 < 0,05$ ), se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

**b) Conclusión estadística**

Al ser los resultados favorables, se puede concluir que existe relación inversa media ( $r_s = -,270$ ) significativa entre la dimensión adaptación y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021. Así, a mayores niveles de adaptación del adolescente, menores serán los niveles de dependencia a videojuegos.

**Contrastación de hipótesis específica 5**

**H5.** Existe relación inversa significativa entre la dimensión manejo de estrés y dependencia a videojuego en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**H0.** No existe relación inversa significativa entre la dimensión manejo de estrés y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021.

**Tabla 21**

*Prueba de correlación entre la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos*

			<b>Manejo de estrés</b>	<b>Dependencia a videojuegos</b>
Rho de Spearman	Inteligencia emocional	Coefficiente de correlación	1,000	-,238**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	145	145

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente. Base de datos procesada, IBM - SPSS 25.

Se ubica el resultado en la Tabla 22.

**Tabla 22**

*Coefficiente de correlación y nivel de correlación de la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos (valor resaltado)*

<b>Coefficiente de correlación</b>	<b>Nivel de correlación</b>
± 1.00	Correlación positiva / negativa perfecta
±0.76 – ±0.90	Correlación positiva / negativa muy fuerte
±0.51 – ±0.75	Correlación positiva / negativa considerable
±0.26 – ±0.50	Correlación positiva / negativa media
<b>±0.11 – ±0.25</b>	<b>Correlación positiva / negativa débil</b>
±0.01 – ±0.10	Correlación positiva / negativa muy débil
0.00	No existe correlación alguna entre las variables

Tomado de *Metodología de la investigación*, por Hernández et al., 2014, p. 305.

#### a) Criterios de decisión

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la  $H_0$ , y se acepta la  $H_1$  (significativo)

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_1$  (no significativo)

Nivel de significancia:  $\alpha = 0,05$ .

Se utilizó el coeficiente de correlación rho Spearman ( $r_s$ ), ya que las variables están consideradas dentro de un nivel de medición ordinal. Así mismo, este coeficiente de

correlación es útil para relacionar estadísticamente escalas de tipo Likert (Hernández et al., 2014).

**b) Decisión estadística**

P. valor = 0,001

Al ser p. valor menor al nivel de significancia ( $0,004 < 0,05$ ), se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

**c) Conclusión estadística**

Dados los resultados, se concluye que existe relación inversa débil ( $r_s = -,238$ ) significativa entre la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021. Debido a lo encontrado, se puede interpretar que a mayores niveles de manejo de estrés, el adolescente tendrá menores niveles de dependencia a videojuegos.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este segmento del estudio, se analizarán los resultados hallados, los cuales serán contrastados con otras investigaciones realizadas a nivel local. Para ello, se estableció el objetivo general: Determinar la relación que existe entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021. Es así que, para evaluar la variable de investigación, se utilizaron dos instrumentos: (1) el Test de inteligencia emocional de BarOn ICE- NA en su forma abreviada y (2) el Test de dependencia a videojuegos (TDV). Ambos test fueron administrados a un total de 145 estudiantes de la institución educativa Colegio Pamer, que oscilaban entre 11 y 14 años de edad.

Los resultados obtenidos en cuanto a los niveles de inteligencia emocional arrojaron que el 28,3 %, de la muestra, es decir, 41 estudiantes, presenta un nivel bajo. Por su parte, el 66,9 % (97 estudiantes) se encuentra dentro del nivel promedio y el 4,8 % (siete estudiantes) evidencia tener un nivel alto de inteligencia emocional. En cuanto a la segunda variable, se halló que el 35,9 % (52 estudiantes) no presenta dependencia hacia los videojuegos, mientras que el 31,7 % (46 estudiantes) evidenció tener un nivel bajo. De igual modo, el 16,6 % de la muestra (24 estudiantes) se encuentra en el nivel moderado, el 12,4 % (18 estudiantes) muestra niveles altos y el 3,4 % (cinco estudiantes) presenta un nivel muy alto de dependencia a videojuegos.

Una vez culminado el procesamiento estadístico, se realizó la contrastación de las hipótesis; para ello, se utilizó el estadígrafo de rho de Spearman, debido a que las variables son cualitativas y se encuentran dentro de la escala ordinal. Como resultado, se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r_s = -0,371$ , lo cual evidencia que existe una correlación media de tipo inversa entre la inteligencia emocional y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021. Así mismo, se halló que el p valor arrojó un resultado menor al  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis de investigación ( $H_i$ ). Por ende, se concluye que existe una relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021. De esta manera, mientras el adolescente desarrolle o tenga niveles altos de inteligencia emocional, existirá menos probabilidad de que use de forma compulsiva los videojuegos, es decir, el sujeto podrá controlar su conducta y no dependerá de un videojuego, lo cual no le ocasionará problemas que estén asociados a estos.

Al contrastar la presente investigación con otras investigaciones, los resultados encontrados son similares a los hallados por Del Castillo y Quispe (2020), quienes en su tesis *Inteligencia emocional y dependencia al celular en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Huancayo, 2020* tuvieron como objetivo general determinar la relación que existe entre ambas variables. Los autores determinaron que existe una relación inversa significativa alta entre estas, ya que su coeficiente de correlación fue  $r_s = -0,426$ . A su vez, se pudo constatar que el p valor no excedió al nivel de significancia ( $0,000 < 0,005$ ), y concluyeron en que a mejores niveles de inteligencia emocional, los adolescentes tendrán un menor nivel de dependencia al celular.

Así mismo, los resultados obtenidos en la presente investigación guardan relación con los encontrados por Rodríguez y Oscar (2020), en su tesis denominada *Inteligencia emocional y uso de las redes sociales en estudiantes de una institución educativa pública*, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre las dos variables. Concluyeron que hay una relación de tipo inversa baja, dado que el resultado fue de  $-0,0371$ . Así mismo, es significativo, ya que el p valor es igual a  $0,000$ , lo que asegura que la inteligencia emocional y el uso de redes sociales están ligadas entre sí; por ende, a mayores niveles de inteligencia emocional disminuirá el uso de redes sociales en los adolescentes. Por otro lado, en cuanto a los niveles de inteligencia emocional, se evidencia que el  $64,4\%$  de su muestra de estudiantes representa un nivel promedio. Estos valores son similares a los resultados obtenidos en la presente investigación, ya que el  $66,9\%$  de la muestra evidencia tener niveles promedios de inteligencia emocional, es decir, estos estudiantes tienen la capacidad de resolver conflictos que se les presenten en su entorno, así como de adaptarse de forma activa a situaciones estresantes (BarOn, 1997, citado en Ugarriza, 2001).

De igual manera, los resultados de esta investigación son similares a los de Copelo (2020), quien, en su tesis *Inteligencia emocional y procrastinación en los estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huancayo, 2019*, halló que existe una correlación negativa baja entre estas dos variables de estudio, dado que el coeficiente de correlación arrojó un resultado de  $t = -0,0328$ , mientras que obtuvo un p valor de  $0,000$ , lo cual es menor que  $\alpha$ ; por ende, es significativo.

Desde el punto de vista teórico, estos resultados coinciden con Goleman (1995, citado en García y Giménez, 2010), quien refirió que aquellas personas que presentan niveles altos de

coeficiente emocional tienen un mejor control de sus impulsos, y desarrollan de manera exitosa la empatía. Ahora bien, Extremera y Fernández-Berrocal (2013) aseguraron que los adolescentes que muestren una inteligencia emocional alta tienen la capacidad de resolver conflictos o situaciones que se les presentan diariamente, de tal modo que reducirán la ansiedad, el estrés y la dependencia. Con esta misma lógica, Chóliz y Marco (2017) anotaron que las personas que presentan un patrón de juegos caracterizado por un consumo excesivo generan una problemática, que incluso interfiere en el cuidado personal y las conductas higiénicas; también, desarrollan problemas de salud mental tales como depresión, estrés y problemas para relacionarse adecuadamente, además de generar conflictos familiares, sociales, académicos y laborales. Estos autores concluyen en que es importante desarrollar la inteligencia emocional desde una temprana edad para así poder enfrentar las adicciones comportamentales.

Ahora bien, en cuanto al primer objetivo específico: identificar la relación que existe entre la *dimensión intrapersonal* y la dependencia a videojuegos, se realizó el procesamiento estadístico, y se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r_s = -0,084$ , lo cual evidencia que existe una correlación inversa muy débil entre ambas variables, que a su vez arrojó un p valor de  $0,003 < 0,000$ , que es menor al nivel de significancia. Por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual asegura que a mayores niveles de inteligencia intrapersonal (es decir, mientras los adolescentes comprendan mejor su manera de actuar, sentir, pensar y aceptar sus fortalezas y debilidades), menores serán los factores de riesgo que conlleven generar un patrón excesivo frente al uso de los videojuegos.

En contraste con otras investigaciones, estos resultados guardan semejanza con los hallados por Copelo (2020). Luego de su procesamiento estadístico, el coeficiente de correlación arrojó un valor =  $-0,235$ , evidenciando así una correlación inversa baja entre la dimensión intrapersonal y la procrastinación en estudiantes adolescentes. Por consiguiente, el p valor dio un resultado de  $0,000 < 0,05$ ; por ello, acepta su hipótesis alterna, y, a su vez, la relación es significativa.

De igual manera, los resultados hallados en la presente investigación son similares a los obtenidos por Del Castillo y Quispe (2020), cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la dimensión intrapersonal y la dependencia al celular; estos autores obtuvieron un nivel de correlación bajo de tipo negativo o inverso  $r_s = -0,207$ , y debido a que el p valor no sobrepasa en nivel de significancia  $0,006 < 0,05$ , rechazan su hipótesis nula y dan pie a su hipótesis alterna.

Concluyen que existe una relación inversa significativa, es decir, que a mayores niveles de inteligencia intrapersonal menores serán los niveles de dependencia al celular o viceversa.

Por otra parte, los resultados obtenidos en esta investigación no guardan relación con los encontrados en la tesis de Rodríguez y Sebastián (2020), donde muestran que no existe relación significativa entre la dimensión intrapersonal y el uso de redes sociales  $r_s = -0,88$  y un  $p$  valor = 0,241, lo cual indica que el uso adecuado de redes sociales puede ayudar a mejorar las habilidades de asertividad e independencia. Por otro lado, aseguran que las redes sociales han pasado a ser algo común y necesario en los adolescentes.

El segundo objetivo específico estaba constituido en identificar la relación que existe entre la *dimensión interpersonal* y la dependencia a videojuegos. Culminado el procesamiento estadístico, el rho de Spearman arrojó un resultado de  $r_s = -0,237$ , lo cual es indicativo de que existe una relación débil de tipo inversa, mientras que el  $p$  valor fue de  $0,004 < 0,05$ . Este resultado es menor al esperado; es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se concluye que existe relación inversa significativa entre la dimensión interpersonal y dependencia a videojuegos en los estudiantes de VI ciclo de la institución educativa Colegio Pamer de la ciudad de Huancayo. Según esta premisa, se puede asegurar que, a menores niveles del uso compulsivo de los videojuegos, los adolescentes presentarán mayores niveles de componentes interpersonales, es decir, tendrán una capacidad elevada para comprender y entender los sentimientos emocionales del otro, y mantener una convivencia armoniosa, caracterizada por un buen trabajo en equipo.

Comparando los resultados de esta tesis con otras investigaciones, se halla relación con los resultados encontrados por Copelo (2020), ya que, al haber realizado la estadística correspondiente, se reveló que existe una relación inversa baja  $t = -0,286$  y significativa  $0,000 < 0,05$  entre la dimensión interpersonal y la procrastinación en los estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huancayo, 2019. Concluye en que, mientras los adolescentes presenten niveles elevados de inteligencia interpersonal, menores serán los niveles de procrastinación, es decir, no tendrán el hábito de postergar o retrasar actividades que deben realizarse o atenderse de inmediato por aquellas que sean irrelevantes, debido a la flojera o al miedo por afrontarlas.

Los resultados obtenidos en esta investigación concuerdan con la teoría de Chóliz y Marco (2011), ya que estos autores aseguran que las adicciones comportamentales generan ciertas carencias en cuanto a las relaciones interpersonales y perturban la organización, por lo que los adolescentes dedican más tiempo al videojuego. De hecho, algunos jugadores prefieren las relaciones *online* que las de la vida real. Por su parte, Extremera y Fernández-Berrocal (2013) refirieron que los adolescentes que poseen niveles bajos de habilidades interpersonales estarán más propensos a los factores de riesgo y, por ende, podrán generar dependencia y hasta adicciones a nuevas tecnologías, a diferencia de los adolescentes que tienen niveles elevados de inteligencia emocional.

Por otro lado, los resultados obtenidos en la presente investigación discrepan de los ostentados por Del Castillo y Quispe (2020), dado que el  $p$  valor fue  $= 0,313 > 0,05$ , por lo cual aceptan su hipótesis nula e indican que no existe correlación negativa. Así mismo, no guardan relación con lo encontrado en Rodríguez y Oscar (2020), ya que el  $p$  valor sobrepasó el nivel esperado  $p = 0,357$ ; por ende, aceptan su hipótesis nula. Dichas autoras concluyeron que, a mayores niveles de inteligencia interpersonal, los estudiantes podrían desencadenar cierta dependencia a videojuegos. Esta premisa no es del todo negativa, ya que, por medio del uso adecuado de los videojuegos, los adolescentes pueden desarrollar el trabajo en equipo y, a su vez, establecer vínculos saludables.

En relación con el tercer objetivo de esta investigación —identificar la relación que existe entre la *dimensión adaptación* y la dependencia a videojuegos en estudiantes de VI ciclo de una institución educativa de Huancayo—, se encontró que existe relación inversa media y significativa, dado que el nivel de correlación fue de  $r_s = -0,270$  con un  $p$  valor de  $0,001$ , cuyo resultado es menor al nivel de significancia; por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, mientras el adolescente desarrolle niveles altos de adaptación —la capacidad que permite identificar y solucionar problemas para un óptimo desarrollo emocional (BarOn, 1997, citado en Ugarriza, 2001), menores serán los niveles de dependencia a videojuegos.

Así mismo, los resultados encontrados en esta investigación guardan similitud con los de Rodríguez y Oscar (2020), según los cuales existe una relación inversa baja  $r_s = -0,256$ ; además, al ser el  $p$  valor  $= 0,001$ , denota ser un resultado menor al alfa ( $< \alpha$ ), lo que significa que la dimensión adaptabilidad y el uso de redes sociales están relacionados significativamente: a mayor



nivel de adaptabilidad, el uso de las redes sociales será menor en los adolescentes. Así mismo, son congruentes con los hallados por Del Castillo y Quispe (2020), donde evidencian que existe una relación baja de tipo inversa y significativa  $r_s = -0,203$ ;  $p$  valor = 0,007 entre la dimensión adaptabilidad y dependencia al celular en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa San Juan Bosco. Por su parte, Copelo (2020) también asegura que existe una relación inversa baja y altamente significativa entre la dimensión adaptabilidad y la procrastinación en estudiantes adolescentes, dado que el coeficiente de correlación fue de  $t = -0,264$  con un  $p$  valor de  $0,000 > 0,05$ . Por lo que se puede evidenciar en los diferentes resultados que, a mayores niveles de adaptabilidad, menores serán los niveles de dependencia a videojuegos en adolescentes.

Concerniente al último objetivo específico, que fue identificar la relación que existe entre la *dimensión manejo de estrés* y la dependencia a videojuegos, se pudo obtener un coeficiente de correlación de  $r_s = -0,238$  y un  $p$  valor de 0,004, cuyo resultado es menor al nivel de significancia; es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, y se concluye que existe relación inversa débil significativa entre la dimensión manejo de estrés y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021. Lo encontrado se puede interpretar como que a mayores niveles de manejo de estrés, es decir, a mayor capacidad de tolerancia a la frustración y el control de impulsos, el adolescente tendrá menores niveles de dependencia a videojuegos.

Los resultados hallados en esta investigación se ajustan a lo estudiado por Del Castillo y Quispe (2020) con adolescentes de la Institución Educativa San Juan Bosco, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre inteligencia emocional y la dependencia al celular, obteniéndose un coeficiente correlacional de  $r_s = -0,445$  con un  $p$  valor = 0,000, por lo cual refieren que existe una relación inversa baja significativa alta, y aceptan su hipótesis alterna, pues indican que a mejor manejo de estrés, disminuirá la dependencia al celular. De igual modo, Copelo (2020) expresó que sí existe una relación de tipo inversa con un nivel bajo, pero significativa en cuanto a la dimensión manejo de estrés y la procrastinación en los estudiantes de secundaria ( $t = -0,346$ ;  $p$  valor = 0,000 < 0,05). Así mismo, Rodríguez y Oscar (2020), al obtener un resultado de -0,320 y un  $p$  valor de 0,000, concluyeron que existe una relación altamente significativa de tipo inversa entre el manejo de estrés y el uso de las redes sociales en los estudiantes de secundaria.

Los resultados vertidos por los diferentes investigadores son contrastados por Chóliz y Marco (2017), quienes señalaron que mantener un control de impulso eficaz y a su vez un manejo de estrés adecuado hará que los adolescentes disminuyan los riesgos que pueda conllevar el uso desmesurado de los videojuegos.

## CONCLUSIONES

Por lo ya referido en los resultados de la investigación, se concluye lo siguiente:

1. Se evidencia que existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021, hallándose que el 66,9 % se encuentra en un nivel promedio de inteligencia emocional, mientras que el 35,9 % de la muestra no presenta dependencia a los videojuegos, a diferencia del 3,4 % que sí presenta dependencia. Después del proceso estadístico, se acepta la hipótesis de investigación, ya que se obtuvo un coeficiente de correlación  $r_s = -0,371$  y un p valor de 0,000, y se afirma que, si el adolescente desarrolla una buena inteligencia emocional, tendrá menor probabilidad de generar dependencia a los videojuegos.
2. Para la primera hipótesis específica, existe relación inversa entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos. Se encontró que el 60,7 % se ubica en un nivel bajo. Al realizar la correlación, se halló que  $r_s = -0,084$  y un p valor 0,003, siendo este significativo; por ello, se corrobora la hipótesis alterna y se concluye que a mayor desarrollo de inteligencia intrapersonal, el adolescente presentará menores niveles de dependencia a videojuegos. Esto probablemente ocurre cuando los adolescentes poseen anhelos personales y tienen responsabilidades que cumplir. Así mismo, se puede decir que los adolescentes con niveles elevados de autoestima, autocontrol y disciplina no serán propensos a sumergirse en la dependencia a videojuegos.
3. En relación con la segunda hipótesis, existe relación inversa entre la dimensión interpersonal y dependencia a videojuegos. A partir de los resultados, se evidenció que el 64,8 % se ubica en un nivel promedio. Así mismo, se halló una correlación inversa significativa  $r_s = -0,237$ , p 0,004; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna, y se concluye que a mayores niveles de inteligencia interpersonal, menor será la dependencia a los videojuegos. Es por ello que los adolescentes con niveles altos de este tipo de inteligencia suelen estar en constante interacción con las personas de su entorno, a diferencia de aquellos que son introvertidos.
4. Respecto a la tercera hipótesis específica, existe relación inversa entre la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos. Se halló, a partir del análisis de los resultados,

que el 51,7% se encuentra en el nivel promedio en la dimensión de adaptabilidad, obteniendo un coeficiente de correlación de  $r_s = -0,271$  y un p valor de 0,001, lo que es significativo. Por ello, se acepta la hipótesis alterna, y se infiere que a mayor nivel de adaptación, menor serán los niveles de dependencia a los videojuegos, es decir, debido a que el adolescente encuentra sentido de propósito y de futuro, podrá adaptarse a los cambios del medio y soluciones adecuadas de problemas, por lo cual tendrá menos posibilidad de generar dependencia a los videojuegos.

5. En cuanto a la cuarta hipótesis específica, existe relación inversa entre la dimensión manejo de estrés y dependencia a videojuegos. A partir del análisis estadístico, se pudo evidenciar una correlación de  $r_s -0,238$  y un p valor de 0,004, lo cual permite concluir que mientras el adolescente presente mejores niveles de manejo de estrés, el índice de dependencia a videojuegos será mínimo, ya que, como afirman diferentes estudios, aquellos adolescentes que presenten mejores estrategias y capacidades de autorregulación, tienen mayor tolerancia a situaciones estresantes, por lo cual logran tener un mejor estilo de vida, y no están inmersos en actividades que pueden perjudicar su desarrollo personal.

## RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se presentarán a continuación están ligadas al análisis y resultados obtenidos dentro de la investigación.

1. Se sugiere publicar los resultados obtenidos, tanto a la directora de la institución educativa como a la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Continental, para incentivar a futuros investigadores a replicar el estudio, ya que en Huancayo no se han evidenciado investigaciones con las variables de inteligencia emocional y dependencia a videojuegos.
2. Se recomienda a la directora de la institución educativa continuar con la aplicación de los instrumentos psicológicos (Test de inteligencia emocional de BarOn ICE abreviado y el Test de dependencia a videojuegos) a todo el alumnado para así poder determinar resultados más específicos y detallados.
3. Mediante los resultados obtenidos, se sugiere al departamento psicopedagógico diseñar programas de promoción y prevención en relación con el uso desmedido de los videojuegos, con el objetivo de concientizar a los padres de familia y alumnos sobre las consecuencias del uso excesivo de los videojuegos y así generar distintas formas de cómo afrontar este problema. Así también, diseñar talleres vivenciales con el fin de fortalecer y desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes.
4. Se sugiere derivar y realizar seguimiento por parte del psicólogo a los estudiantes que presenten niveles altos de dependencia a videojuegos, con el objetivo de brindarles las herramientas adecuadas para un buen desenvolvimiento académico y emocional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alave, S. & Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1), 84-93. <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- American Psychiatric Association. (1995). *DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson. <https://bit.ly/3z6MHUx>
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* [Tesis de licenciatura, Facultad de Humanidades, Universidad César Vallejo. Lima, Perú]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/151>
- Barbosa, Y., Beltrán, L. & Fraile, S. (2015). *Impulsividad, dependencia a internet y telefonía móvil en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bogotá* [Tesis de licenciatura, Facultad de Psicología, Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia]. <http://hdl.handle.net/11371/151>
- Bastidas, L. (2020). *Adicción al internet e inteligencia emocional en adolescentes: Unidad Educativa Juan Pablo II* [Tesis de licenciatura, Facultad de Ciencias Psicológicas, Universidad Central del Ecuador. Quito]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20850>
- Bolaños, A., Bolaños, E., Gómez, D. & Escobar, A. (2013). Origen del concepto "inteligencia emocional" [Trabajo de maestría, Escuela de Ciencias de la Comunicación, Universidad de San Carlos de Guatemala]. <https://bit.ly/3yeBWPA>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Miguel, G., González, M. & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011a). *ADITEC: evaluación y prevención de la adicción al internet, móvil y videojuegos*. Madrid: TEA.
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011b). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chóliz, M. & Marco, C. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

- Comité de Ministros. (1998). *Recomendación N.º (98) 9 del Comité de Ministros a los Estados miembros relativa a la dependencia* [Consejo de Europa].  
<https://sid.usal.es/idocs/F3/LYN10476/3-10476.pdf>
- Cóndor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis de licenciatura, Facultad de Humanidades, Universidad César Vallejo. Lima, Perú].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/37373>
- Contreras, P., & Curo, M. (2017). *Dependencia a las redes sociales e inteligencia emocional en estudiantes de una universidad privada de Chiclayo 2017* [Tesis de licenciatura, Facultad de Humanidades, Universidad Señor de Sipán. Pimentel, Perú].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12802/6429>
- Copelo, G. (2020). *Inteligencia emocional y procrastinación en las estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Huancayo, 2019* [Tesis de doctorado, Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/44107>
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* [Trabajo de suficiencia profesional, Facultad de Psicología y Trabajo Social, Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Lima, Perú].  
<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>
- Del Castillo, A. & Quispe, D. (2020). *Inteligencia emocional y dependencia al celular en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Huancayo, 2020* [Tesis de licenciatura, Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Peruana Los Andes. Huancayo, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1925>
- Domínguez, P. (2004). Intervención educativa para el desarrollo de la inteligencia emocional. *Fáisca*, (11), 47-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2476406>
- El 2,5% de los jóvenes tiene adicción al juego y el 5% a redes sociales. (11 de junio de 2020). *Heraldo*. <https://bit.ly/3rU0cp0>
- Extremera, N. & Fernández-Berrocal, P. (agosto de 2013). Inteligencia emocional en adolescentes. *Padres y Maestros*, (352), 34-39.  
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1170>
- Fernández, P. & Extremera, N. (diciembre de 2005). La inteligencia emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 63-93.  
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927005.pdf>

- Fretel, N. (2018). *Relación entre inteligencia emocional y dependencia al uso de celular de los alumnos de la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Alas Peruanas filial Pucallpa, 2018* [Tesis de doctorado, Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35693>
- García, M., & Giménez, S. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 3(6), 43-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3736408>
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples* (2.<sup>a</sup> ed.). México: Fondo de Cultura Económica. <https://bit.ly/3DKK9wd>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-hill.
- Infocop. (2 de febrero de 2018). La OMS ha incluido el "trastorno por videojuego" en el CIE-11. *Infocop online*. [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=7241](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241)
- Infocop. (21 de noviembre de 2019). La OMS considera clave la salud mental dentro de la Cobertura Sanitaria Universal. *Infocop online*. [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=8398](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=8398)
- Labrador, F., Requesens, A., & Helguera, M. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Madrid: Fundación Gaudium. <https://bit.ly/3IE7Jyg>
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana* 7(3), 1-12. <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>
- Minsa: más del 60% de los pacientes que acuden a servicios de salud mental son menores de 18 años. (25 de junio de 2019). *Publimetro.pe* <https://bit.ly/31M3i3S>
- Ministerio de Salud (MINSa). (13 de marzo de 2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes [Nota de prensa]. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Pérez, Ó. (2011). Género de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28(1), 127-146. <https://core.ac.uk/reader/39138618>
- Punset, E. (25 de octubre de 2012). Aprender a gestionar las emociones. *Ciencia y Futuro*. <https://www.rtve.es/television/20121025/aprender-gestionar-emociones/571611.shtml>



- Real Academia Española (RAE). (2014a). Dependencia. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/dependencia>
- Real Academia Española (RAE). (2014b). Emoción. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/emoción>
- Real Academia Española (RAE). (2014c). Inteligencia. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/inteligencia>
- Rodríguez, M. & García, F. (abril de 2021). El uso del videojuegos en adolescentes: un problema de salud pública. *Enfermería Global*, 20(2). <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rodríguez, R. & Sebastián, O. (2020). *Inteligencia emocional y uso de redes sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública* [Tesis de licenciatura, Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Peruana Los Andes. Huancayo, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1344>
- Ruiz, C. (2013). *Instrumentos y técnicas de investigación educativa: un enfoque cuantitativo y cualitativo para la recolección y análisis de datos* (3.<sup>a</sup> ed.). Houston, Texas: Danaga Training and Consulting. <https://bit.ly/3dG59th>
- Salcedo, J. (julio-diciembre de 2017). Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de la Universidad Continental, Huancayo. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 7(2), 125-132. <https://doi.org/10.18259/acs.2017017>
- Sánchez, H. & Reyes, C. (2017). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Sánchez, H., Reyes, C. & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanista*. Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Sánchez, J., Telumbre, J. & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Trujillo, M. & Rivas, L. (enero-junio de 2005). Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional. *Innovar*, 15(25), 9-24. <http://www.scielo.org.co/pdf/inno/v15n25/v15n25a01.pdf>
- Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana. *Persona*, (4), 129-160. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Persona/article/view/817/789>

Ugarriza, N. & Pajares, L. (2005). *Adaptación y estandarización del inventario de inteligencia emocional de BarOn ICE-NA en niños y adolescentes.*

[https://www.academia.edu/36406153/Manual\\_BarOn\\_Ice\\_Na](https://www.academia.edu/36406153/Manual_BarOn_Ice_Na)

Vallejos, M., & Capa, W. (enero-diciembre de 2010). Video juegos: adicción y factores predictivos. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110.

<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924>

Vegue, F. (2016). *Inteligencia emocional y uso problemático del smartphone en adultos* [Trabajo fin de máster, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Universidad Pontificia Comillas. Madrid: España]. <http://hdl.handle.net/11531/10105>

**ANEXOS**

**Anexo A**  
**Matriz de Consistencia**

**INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO - 2021**

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p><b>Problema general:</b> ¿Qué relación existe entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Qué relación existe entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión adaptación y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión manejo de estrés y la dependencia a video juegos en</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación que existe entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Determinar la relación que existe entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dimensión interpersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dimensión adaptación y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dimensión manejo de estrés y la</p>	<p><b>Antecedentes internacionales:</b> Sánchez, Telumbre y Castillo (2021): <i>Descripción del uso y dependencia a los videojuegos en adolescentes escolarizados de la ciudad del Carmen, Campeche</i>. Universidad Autónoma del Carmen México.</p> <p>Bastidas (2020): <i>Adicción al Internet e inteligencia emocional en adolescentes: Unidad Educativa Juan Pablo II</i>, Universidad Central de Ecuador.</p> <p>Barbosa, Beltrán y Fraile (2015): <i>Impulsividad, dependencia a internet y teléfono en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bogotá</i>, Universidad Los Libertadores, Colombia.</p> <p><b>Nacionales:</b> Fretel (2018): <i>Relación entre inteligencia emocional y dependencia al uso de celular de los alumnos de la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Alas Peruanas Filial Pucallpa 2018</i>,</p>	<p><b>Hipótesis general</b> H1: Existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Ho: No existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes de VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> H2. Existe relación inversa significativa entre la dimensión intrapersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Ho. No existe relación inversa significativa entre la dimensión intrapersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>H3. Existe relación inversa significativa entre la dimensión</p>	<p><b>Variable 1:</b> Inteligencia emocional</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpersonal</li> <li>• Intrapersonal</li> <li>• Adaptabilidad</li> <li>• Manejo de estrés</li> </ul> <p><b>Variable 2:</b> Dependencia a videojuegos</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstinencia</li> <li>• Abuso y tolerancia</li> <li>• Problemas asociados por los videojuegos</li> <li>• Dificultad de control.</li> </ul>	<p><b>Método general:</b> Método científico</p> <p><b>Método específico:</b> Descriptivo</p> <p><b>Enfoque de investigación:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> Básica o pura</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Correlacional</p> <p><b>Diseño de la investigación:</b> No experimental transversal</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR     M --&gt; Ox     M --&gt; Oy     Ox --- r --- Oy             </pre> </div> <p><b>Donde:</b> M= Estudiantes del VI ciclo de la</p>	<p><b>Población:</b> Conformada por 170 estudiantes de la institución educativa Colegio Pamer de la provincia de Huancayo.</p> <p><b>Muestra:</b> Constituida por 145 estudiantes de ambos sexos del VI ciclo de Educación Básica Regular (EBR)del Colegio Pamer.</p> <p><b>Tipo de muestreo:</b> No probabilístico intencionado</p> <p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación indirecta.</li> <li>• Encuesta</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b> <b>Variable 1.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventario emocional Bar-On ICE: NA forma abreviada, de Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares del Águila.</li> </ul> <p><b>Variable 2.</b></p>

<p>estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021?</p>	<p>dependencia de videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p>	<p>Universidad César Vallejo, Perú.</p> <p>Alave y Pampa (2018) En su tesis <i>Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este</i>, Universidad Peruana Unión, Naña Perú.</p> <p>Contreras y Curo (2017) en su investigación <i>Dependencia a las redes sociales e inteligencia emocional en estudiantes de una universidad privada de Chiclayo 2017</i>, Universidad Señor de Sipán, Perú.</p> <p><b>Locales:</b> Del Castillo y Quispe (2020): <i>Inteligencia emocional y dependencia al celular en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Huancayo, 2020</i>, Universidad Alas Peruanas, Perú.</p> <p>Copelo (2020): <i>Inteligencia emocional y procrastinación en estudiantes de secundaria de las instituciones públicas del distrito de Huancayo, 2019</i>, Universidad César Vallejo.</p> <p>Rodríguez y Sebastián (2020): <i>Inteligencia emocional y uso de redes sociales en estudiantes de una institución educativa pública</i>, Universidad Peruana Los Andes, Huancayo.</p>	<p>interpersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Ho. No existe relación inversa significativa entre la dimensión interpersonal y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>H4. Existe relación inversa significativa entre la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Ho. No existe relación inversa significativa entre la dimensión adaptación y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>H5. Existe relación inversa significativa entre la dimensión manejo de estrés y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p> <p>Ho. No existe relación inversa significativa entre la dimensión manejo de estrés y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021.</p>		<p>institución educativa Colegio Pamer</p> <p>Ox=Inteligencia emocional (variable n.º1).</p> <p>Oy=Dependencia a videojuegos (variable n.º 2).</p> <p>r= Relación que existe entre ambas variables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco.</li> </ul> <p><b>Escala de medición:</b> Escala ordinal tipo Likert.</p> <p>Instrumento N.º 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy bajo</li> <li>• Bajo</li> <li>• Moderado</li> <li>• Alto</li> </ul> <p>Instrumento N.º 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sin dependencia</li> <li>• Bajo</li> <li>• Moderado</li> <li>• Alto</li> </ul> <p><b>Métodos de análisis de datos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja de cálculo de Excel</li> <li>• SPSS – versión 25</li> <li>• Coeficiente de correlación de Rho de Spearman</li> </ul>
--	--	--	---	--	---	--

**Anexo B**  
**Operacionalización de las Variables**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA DE DIMENSIÓN
<b>Variable n.º1</b>  <b>INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>	BarOn (1997, citado en Ugarriza, 2001) detalló que la inteligencia emocional es una serie de capacidades emocionales que se manifiestan de manera interpersonal e intrapersonal, que ayudan a resolver los conflictos que acontecen en el medio. Estas habilidades influirán en la obtención del éxito a futuro.	La variable se evaluó mediante el Inventario de inteligencia emocional de Bar-On ICE: NA, el cual se representa por cuatro dimensiones: intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo de estrés. (Ugarriza y Pajares, 2005)	Intrapersonal	2, 6, 12, 14, 21, 26	Escala Ordinal
			Interpersonal	1, 4, 18, 23, 28, 30	
			Adaptación	10, 16, 13, 19, 22, 24	
			Manejo de estrés	5, 8, 9, 17, 27, 29	
			Escala de impresión positiva	3, 7, 11, 15, 20, 25	
<b>Variable n.º 2</b>  <b>DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS</b>	Chóliz y Marco (2011) señalaron que la dependencia al videojuego es el hábito excesivo de jugar. A la persona le resulta complicado dejar de hacerlo, y su afición cada vez se hace más constante y persistente, ya que el videojuego presenta escenarios activos y en su mayoría tiene que pasar niveles; esto lo hace más atractivo y que no lo pueda dejar de jugar.	Esta variable será medida por el Test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco, que aborda cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control, y está compuesto de 25 ítems. (Chóliz y Marco, 2011)	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Escala Ordinal
			Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9, 12	
			Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19, 23	
			Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22, 24	

**Anexo C**  
**Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado**

Nombre : \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_.  
 Colegio : \_\_\_\_\_ Estatal ( ) Particular ( ).  
 Grado : \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

**INSTRUCCIONES**

Lee cada oración y elige la respuesta que mejor te describe; hay cuatro posibles respuestas:

1. **Muy rara vez**
2. **Rara vez**
3. **A menudo**
4. **Muy a menudo**

Dinos cómo te sientes, piensas o actúas **LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO EN LA MAYORÍA DE LUGARES**. Elige una y solo una respuesta para cada oración y coloca un ASPA sobre el número que corresponde a tu respuesta. Por ejemplo, si tu respuesta es “Rara vez”, haz un ASPA sobre el número 2 en la misma línea de la oración. Esto no es un examen; no existen respuestas buenas o malas. Por favor, haz un ASPA en la respuesta de cada oración.

		<b>Muy rara vez</b>	<b>Rara vez</b>	<b>A menudo</b>	<b>Muy a menudo</b>
1.	Me importa lo que les sucede a las personas.	1	2	3	4
2.	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	1	2	3	4
3.	Me gustan todas las personas que conozco.	1	2	3	4
4.	Soy capaz de respetar a los demás.	1	2	3	4
5.	Me molesto demasiado de cualquier cosa.	1	2	3	4
6.	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	1	2	3	4
7.	Pienso bien de todas las personas.	1	2	3	4
8.	Peleo con la gente.	1	2	3	4
9.	Tengo mal genio.	1	2	3	4
10.	Puedo comprender preguntas difíciles.	1	2	3	4
11.	Nada me molesta.	1	2	3	4
12.	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	1	2	3	4

13.	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	1	2	3	4
14.	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	1	2	3	4
15.	Debo decir siempre la verdad.	1	2	3	4
16.	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.	1	2	3	4
17.	Me disgusto fácilmente.	1	2	3	4
18.	Me agrada hacer cosas para los demás.	1	2	3	4

		Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
19.	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	1	2	3	4
20.	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	1	2	3	4
21.	Para mí es fácil decirles a las personas cómo me siento.	1	2	3	4
22.	Cuando respondo preguntas difíciles, trato de pensar en muchas soluciones.	1	2	3	4
23.	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	1	2	3	4
24.	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	1	2	3	4
25.	No tengo días malos.	1	2	3	4
26.	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	1	2	3	4
27.	Me molesto fácilmente.	1	2	3	4
28.	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	1	2	3	4
29.	Cuando me molesto, actúo sin pensar.	1	2	3	4
30.	Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	1	2	3	4



## Anexo D

### Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

**Instrucciones:**

Marca con una (X) e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

TD	ED	N	DA	TA
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Normal</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

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

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

<b>Nunca = N</b>	<b>Rara vez = RV</b>	<b>A veces = AV</b>	<b>Con frecuencia = CF</b>	<b>Muchas veces = MV</b>
------------------	----------------------	---------------------	----------------------------	--------------------------

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

## Anexo E

### Carta de Autorización



Huancayo- El Tambo 27 de julio de 2021

**Sres.**

Bach. Piñas Huarcaya, Jhennifer Milagros.  
Bach. Atachagua Bravo, Erika Yanina.  
Bach. Mayta Chirinos, Sheyla Gisela.

**ASUNTO:** AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Presente. -

Por medio de la presente hago llegar un saludo cordial a cada una de ustedes, a su vez me permito comunicarles que como Institución Educativa se AUTORIZA LA APLICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN "INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUANCAYO – 2021, para lo cual se brindarán las facilidades del caso.

Esperamos cumplir con las expectativas y desarrollar con eficacia esta propuesta y que los resultados nos sirvan para la mejora de los aprendizajes de nuestros estudiantes. Sin otro particular, me despido de ustedes.

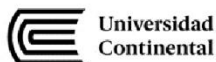
Atentamente;

Mg. Ana Isabel Antialon Rosales  
DIRECTORA GENERAL  
I.E.P. PAMER - HUANCAYO

www.pamer.edu.pe

/Colegios Pamer Huancayo

**Anexo F**  
**Oficio de Aprobación del Comité de Ética**



Huancayo, 04 de agosto del 2021

**OFICIO N° 065-2021-CE-FH-UC**

Señoras:

ERIKA YANINA ATACHAGUA BRAVO  
SHEYLA GISELA MAYTA CHIRINOS  
JHENNIFER MILAGROS PIÑAS HUARCAYA

Presente-

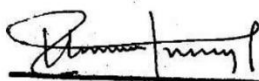

**EXP. 065-2021**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez manifestarle que el estudio de investigación titulado: "INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO - 2021" ha sido **APROBADO** por el Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Humanidades, bajo las siguientes observaciones:

- El Comité de Ética puede en cualquier momento de la ejecución del trabajo solicitar información y confirmar el cumplimiento de las normas éticas (mantener la confidencialidad de datos personales de los individuos entrevistados).
- El Comité puede solicitar el informe final para revisión final.

Aprovechamos la oportunidad para renovar los sentimientos de nuestra consideración y estima personal.

Atte,

  
 **Eliana Mory Arciniega**  
Comité de Ética en Investigación  
Facultad de Humanidades  
Presidente  
Universidad Continental

## Anexo G Validez del Instrumento

Informe y constancias de validez del Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado y del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

### INFORME DE VALIDACIÓN

- Nombres y apellidos del juez : WASHINGTON NEUMAN ABREGÚ JAUCHA
- Formación académica : PSICÓLOGO
- N° de colegiatura : 13584
- Áreas de experiencia laboral : 13 AÑOS
- Experiencia profesional : PSICOLOGÍA DE LA SALUD Y EDUCATIVA
- Centro laboral : UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
- Cargo actual : PSICOPEDAGÓGICO DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA
  
- Correo electrónico : camusbioy@hotmail.com
- N° Celular : 984346518

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el Instrumento de evaluación denominado: **Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado**, que forma parte de la investigación titulada: **INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Criterios de evaluación	Deficiente	Bueno	Excelente
<b>Pertinencia:</b> (El ítem corresponde al concepto teórico formulado)			✓
<b>Relevancia</b> (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			✓
<b>Claridad de los ítems</b> (El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas )			✓



Dr. Washington Neuman Abregú Jaucha  
C.Ps.P N° 13584

Firma y sello de experto

## INFORME DE VALIDACIÓN

- Nombres y apellidos del juez : WASHINGTON NEUMAN ABREGU JAUCHA
- Formación académica : PSICÓLOGO
- N° de colegiatura : 13584
- Áreas de experiencia laboral : 13 AÑOS
- Experiencia profesional : PSICOLOGÍA DE LA SALUD Y EDUCATIVA
- Centro laboral : UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
- Cargo actual : PSICOPEDAGÓGICO DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA
- Correo electrónico : camusbiy@hotmail.com
- N° Celular : 984346518

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el Instrumento de evaluación denominado: **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, que forma parte de la investigación titulada: **INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Excelente</b>
<b>Pertinencia:</b> (El ítem corresponde al concepto teórico formulado)			✓
<b>Relevancia</b> (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			✓
<b>Claridad de los ítems</b> (El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas )			✓



Dr. Washington Neuman Abregú Jaucha  
C.Ps.P. N° 13584

## CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo: **WASHINGTON NEUMAN ABREGU JAUCHA**, con Documento de Identidad N° **80152067**. Psicólogo de profesión con N° de colegiatura **13584**.

Certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos: **Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado** y **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, presentados por las bachilleras: **Atachagua Bravo, Erika Yanina; Mayta Chirinos; Sheyla Gisela y Piñas Huarcaya, Jhennifer Milagros**. En la investigación titulada: **“INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021”**

Huancayo, 04/08/2021



*Dr. Washington Neuman Abregú Jaucha*  
C.Ps.P. N° 13584

## INFORME DE VALIDACIÓN

- Nombres y apellidos del juez : Miriam Jacqueline Doza Damian.
- Formación académica : Licenciada en Psicología.
- N° de colegiatura : 09381.
- Áreas de experiencia laboral : Social Comunitaria y Educativa.
- Experiencia profesional : 19 años de ejercicio profesional.
- Centro laboral : Centro Emergencia Mujer/ Universidad Continental
- Cargo actual : Psicóloga/ Docente Universitaria
- Correo electrónico : mdoza@continental.edu.pe
- N° Celular : 954265162

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el Instrumento de evaluación denominado: **Inventario Emocional BarOn ICE: NA-Abreviado**, que forma parte de la investigación titulada: **INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Excelente</b>
<b>Pertinencia:</b> (El ítem corresponde al concepto teórico formulado)			X
<b>Relevancia</b> (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
<b>Claridad de los ítems</b> (El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas )			X

  
Psic. Miriam Doza Damian  
C.P.P. 09381



## INFORME DE VALIDACIÓN

- Nombres y apellidos del juez : Miriam Jacqueline Doza Damian.
- Formación académica : Licenciada en Psicología.
- N° de colegiatura : 09381.
- Áreas de experiencia laboral : Social Comunitaria y Educativa.
- Experiencia profesional : 19 años de ejercicio profesional.
- Centro laboral : Centro Emergencia Mujer/ Universidad Continental
- Cargo actual : Psicóloga/ Docente Universitaria
- Correo electrónico : mdoza@continental.edu.pe
- N° Celular : 954265162

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el Instrumento de evaluación denominado: **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, que forma parte de la investigación titulada: **INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Excelente</b>
<b>Pertinencia:</b> (El ítem corresponde al concepto teórico formulado)			X
<b>Relevancia</b> (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
<b>Claridad de los ítems</b> (El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas )			X

  
Psic. Miriam Doza Damian  
C.Ps.P. 09381

## CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo, Doza Damian, Miriam Jacqueline, con Documento de Identidad N° 21139134.  
Psicóloga de profesión con N° de colegiatura 09381.

Certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos: **Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado** y **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, presentados por las bachilleras: Atachagua Bravo, Erika Yanina; Mayta Chirinos; Sheyla Gisela y Piñas Huarcaya, Jhennifer Milagros. En la investigación titulada: **“INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021”**

Huancayo, 04/08/2021



.....  
Psic. Miriam Doza Damian  
C.P.P. 09381

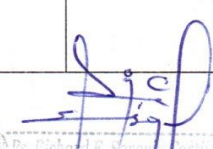
## INFORME DE VALIDACIÓN

- Nombres y apellidos del juez : Richard Enrique Soravia Cortijo
- Formación académica : Psicólogo
- N° de colegiatura : 15649
- Áreas de experiencia laboral : Clínica, Penitenciaria, Forense
- Experiencia profesional : 11 años
- Centro laboral : Instituto de Medicina legal y Ciencias Forense, Unidad Médico Legal III de Junín.
- Cargo actual : Psicólogo Forense
- Correo electrónico : richard7scr@gmail.com
- N° Celular : 985002277

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el Instrumento de evaluación denominado: **Inventario Emocional BarOn ICE: NA-Abreviado**, que forma parte de la investigación titulada: **INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Criterios de evaluación	Deficiente	Bueno	Excelente
<b>Pertinencia:</b> (El ítem corresponde al concepto teórico formulado)			✓
<b>Relevancia</b> (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			✓
<b>Claridad de los ítems</b> (El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas )			✓

  
Ps. Richard E. Soravia Cortijo  
PSICÓLOGO - FORENSE  
C.P.S.P. N° 15649

Firma y sello de experto


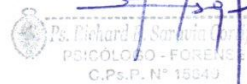
## INFORME DE VALIDACIÓN

- Nombres y apellidos del juez : Richard Enrique Saravia Cortijo
- Formación académica : Psicólogo
- N° de colegiatura : 15649
- Áreas de experiencia laboral : Clínica, Penitenciaria, Forense
- Experiencia profesional : 11 años
- Centro laboral : Instituto de Medicina Legal y Ciencias Forense, Unidad Médico Legal III de Junín
- Cargo actual : Psicólogo Forense
- Correo electrónico : richard7scr@gmail.com
- N° Celular : 985 002277

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el Instrumento de evaluación denominado: **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, que forma parte de la investigación titulada: **INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Criterios de evaluación	Deficiente	Bueno	Excelente
<b>Pertinencia:</b> (El ítem corresponde al concepto teórico formulado)			✓
<b>Relevancia</b> (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			✓
<b>Claridad de los ítems</b> (El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas )			✓

  
  
 Ps. Richard E. Saravia Cortijo  
 PSICÓLOGO - FORENSE  
 C.Ps.P. N° 15649

Firma y sello de experto

## CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo Richard Enrique Saravia Cortijo, con Documento de Identidad N° 44363010. Psicólogo de profesión con N° de colegiatura 15649.

Certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos: **Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado** y **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, presentados por las bachilleras: Atachagua Bravo, Erika Yanina; Mayta Chirinos; Sheyla Gisela y Piñas Huarcaya, Jhennifer Milagros. En la investigación titulada: **“INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2021”**

Huancayo, 09 / 08 / 2021



Ps. Richard E. Saravia Cortijo  
PSICÓLOGO - FORENSE  
C.Ps.P. N° 15649

Firma y sello de experto

## Anexo H

### Confiabilidad de Instrumentos

Se realizó a través de la prueba piloto, con un total de 25 estudiantes entre las edades de 11 y 14 años de edad. Para tal procedimiento, se verificó la confiabilidad (fiabilidad) mediante el estadístico de alfa de Cronbach.

- Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE:NA (Forma abreviada)

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N.º de elementos
,804	,803	30

Fuente: Base de datos SPSS.

### Validez discriminante

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	75,0800	80,160	,535	,788
VAR00002	75,1600	83,473	,351	,796
VAR00003	74,6400	75,157	,636	,779
VAR00004	75,0800	87,493	,074	,809
VAR00005	75,1200	83,777	,298	,799
VAR00006	74,3200	89,393	-,035	,815
VAR00007	74,0400	83,040	,322	,798
VAR00008	73,4800	90,843	-,142	,810
VAR00009	74,2800	83,960	,454	,794
VAR00010	74,3600	87,157	,133	,805
VAR00011	74,0800	83,577	,368	,796
VAR00012	73,9600	83,040	,428	,793
VAR00013	74,1600	81,807	,495	,790
VAR00014	74,3200	79,893	,721	,783
VAR00015	74,2000	83,333	,552	,791
VAR00016	74,2800	80,877	,558	,788
VAR00017	74,1600	84,390	,420	,795
VAR00018	74,1200	86,610	,213	,802
VAR00019	74,8800	86,443	,191	,803
VAR00020	75,2800	85,793	,217	,802
VAR00021	75,0800	84,077	,334	,797
VAR00022	74,8400	80,223	,494	,789
VAR00023	74,8000	84,167	,293	,799
VAR00024	74,4400	85,507	,203	,803
VAR00025	74,6000	88,083	,074	,807
VAR00026	74,1200	88,277	,080	,806

VAR00027	74,8400	85,807	,231	,801
VAR00028	74,1200	87,110	,173	,803
VAR00029	74,6400	83,740	,422	,794
VAR00030	74,8400	85,640	,267	,800

Fuente: Base de datos SPSS.

- **Test de Dependencia a Videojuegos**

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N.º de elementos
,964	,965	25

Fuente: Base de datos SPSS.

## Validez Discriminante

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	22,6400	346,157	,680	,963
VAR00002	22,3200	340,227	,722	,963
VAR00003	22,6000	344,667	,618	,963
VAR00004	22,2800	338,543	,757	,962
VAR00005	22,6000	352,167	,489	,964
VAR00006	22,3200	342,727	,659	,963
VAR00007	22,5200	343,343	,813	,962
VAR00008	22,2400	334,523	,750	,962
VAR00009	22,5600	334,090	,768	,962
VAR00010	22,1600	330,557	,855	,961
VAR00011	22,2400	340,440	,728	,962
VAR00012	22,4800	345,093	,700	,963
VAR00013	22,8800	352,527	,742	,963
VAR00014	22,9200	357,993	,571	,964
VAR00015	22,4400	339,590	,806	,962
VAR00016	22,5200	335,677	,846	,961
VAR00017	22,6400	335,740	,715	,963
VAR00018	22,8800	350,610	,603	,964
VAR00019	22,6800	338,143	,796	,962
VAR00020	22,8000	351,667	,493	,964
VAR00021	22,8800	344,777	,677	,963
VAR00022	22,0000	332,083	,810	,962
VAR00023	22,2800	336,960	,722	,963
VAR00024	22,8800	350,360	,651	,963
VAR00025	22,7600	340,273	,821	,962

Fuente: Base de datos SPSS.

## Anexo I Procesamiento de datos

- Inventario Emocional BarOn ICE: NA- Abreviado

N°	D 1- Intrapersonal						D2 - Interpersonal						D3 - Adaptación						D4 - Manejo de estrés						D5 - Escala de impresión positiva						D1	D2	D3	D4	D5	TOTAL
	N.º preguntas						N.º preguntas						N.º preguntas						N.º preguntas																	
	2	6	12	14	21	26	1	4	18	23	28	30	10	16	13	19	22	24	5	8	9	17	27	29	3	7	11	15	20	25						
1	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	1	4	1	1	1	2	3	3	3	3	2	15	18	20	10	17	80	
2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	16	16	15	16	15	78
3	2	1	1	1	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	9	18	21	17	16	81
4	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	15	20	18	13	16	82	
5	2	2	4	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	1	16	19	18	19	15	87	
6	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	1	2	2	2	3	3	2	10	16	18	13	14	71
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	18	24	24	24	23	113
8	1	1	4	1	1	4	2	3	2	2	4	4	1	1	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	4	1	2	12	17	10	13	11	63
9	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	13	19	20	20	18	90	
10	1	1	4	1	1	4	1	4	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	12	15	16	22	16	81
11	1	2	1	1	4	1	1	4	3	4	4	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3	10	20	14	14	15	73
12	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	6	19	18	14	14	71
13	2	2	2	2	1	2	4	4	3	3	4	4	2	2	3	2	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	1	2	11	22	16	20	14	83
14	1	1	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	2	2	4	4	3	3	3	1	1	1	1	3	3	1	4	4	1	8	9	17	10	16	60
15	1	1	3	2	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	2	3	3	4	4	2	2	4	4	4	2	2	11	20	20	18	18	87
16	1	1	4	2	1	3	1	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	4	2	2	12	17	20	14	16	79
17	1	1	1	2	2	4	3	4	3	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	4	4	3	2	1	1	2	2	3	2	2	11	19	12	16	12	70
18	2	1	4	1	1	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	1	4	2	3	2	1	1	2	2	4	1	2	13	21	21	13	12	80
19	2	2	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	1	1	16	19	15	13	14	77
20	3	3	2	2	3	2	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2	15	22	16	14	17	84
21	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	16	19	17	19	16	87	
22	2	1	4	1	2	4	3	4	4	2	4	4	3	3	1	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	14	21	18	18	19	90
23	2	1	4	1	1	1	2	3	2	4	3	3	2	3	2	2	3	2	2	4	2	3	1	2	1	3	2	3	1	2	10	17	14	14	12	67
24	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	1	3	2	4	3	3	19	19	18	21	16	93
25	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	3	3	4	4	4	4	4	1	2	3	3	2	2	15	16	13	23	13	80
26	2	1	4	1	1	4	2	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	3	1	2	13	19	15	16	14	77
27	2	4	4	2	2	3	4	3	2	4	4	3	2	3	1	1	2	2	2	4	3	3	3	4	3	3	1	3	1	3	17	20	11	19	14	81
28	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	2	4	2	3	12	21	23	21	16	93
29	3	2	4	2	4	3	3	4	2	4	3	2	2	2	2	4	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	18	18	16	19	20	91
30	1	1	4	1	1	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	1	2	1	1	12	19	18	13	11	73
31	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	15	18	19	12	15	79
32	4	1	1	1	1	1	2	3	3	2	4	2	2	1	2	2	3	2	3	4	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	9	16	12	17	13	67



33	3	2	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	16	17	19	19	17	88		
34	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	2	3	4	2	3	4	2	3	3	1	2	3	2	3	4	2	15	15	15	16	16	77		
35	4	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	17	18	18	20	17	90			
36	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	14	17	15	19	17	82			
37	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	17	23	19	21	20	100				
38	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	12	17	13	11	12	65		
39	2	1	4	2	2	4	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	4	2	3	2	2	2	3	1	3	3	1	15	17	14	14	13	73		
40	3	2	1	4	2	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	1	3	2	2	2	2	2	4	2	13	22	23	15	14	87	
41	4	1	4	1	1	1	2	3	2	1	4	4	3	3	3	3	2	4	2	4	3	2	2	3	2	2	1	3	2	1	12	16	18	16	11	73		
42	1	1	4	2	1	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	12	21	18	17	16	84		
43	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	17	19	18	18	17	89			
44	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	4	2	4	3	3	4	3	4	1	3	2	2	1	2	1	2	1	4	4	4	12	16	21	11	16	76		
45	3	1	1	2	1	3	3	4	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	11	15	16	18	17	77		
46	1	1	4	2	2	3	3	4	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	1	3	13	18	10	14	16	71	
47	3	3	2	3	2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	1	4	3	2	15	22	20	20	16	93		
48	4	4	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	1	4	4	2	19	16	23	21	17	96		
49	1	1	4	1	1	1	3	3	4	3	3	4	2	2	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	1	2	9	20	14	23	14	80		
50	1	1	4	1	1	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	12	17	15	16	15	75		
51	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	17	24	24	19	18	102	
52	1	2	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	7	24	23	21	22	97			
53	4	3	1	2	2	2	3	4	1	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	14	19	18	22	16	89		
54	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	14	14	18	19	14	79		
55	2	2	1	2	1	3	3	2	2	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	11	17	17	12	14	71	
56	3	1	4	3	2	3	3	4	2	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	16	18	18	21	16	89		
57	2	1	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	1	1	2	1	2	1	2	10	8	18	16	9	61	
58	4	1	1	3	2	1	3	4	4	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	4	2	4	1	4	3	4	1	4	2	2	12	21	14	17	16	80		
59	1	1	1	1	1	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	6	19	16	19	18	78	
60	1	2	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	3	2	1	1	4	2	1	3	2	4	14	13	10	11	16	64	
61	2	1	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	11	17	14	22	15	79		
62	2	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	18	20	23	18	20	99		
63	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	2	3	2	1	3	2	4	3	3	4	3	2	16	21	19	13	19	88	
64	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	6	23	20	21	16	86		
65	1	1	2	2	1	1	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	1	3	8	22	15	14	15	74		
66	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	1	4	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	7	18	15	15	13	68		
67	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	15	17	17	16	16	81		
68	1	1	4	2	1	1	2	4	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	2	2	4	1	3	3	4	2	1	10	17	12	19	14	72		
69	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	15	19	18	15	15	82	
70	1	1	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	9	24	22	20	15	90		
71	2	1	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	12	20	18	21	18	89		
72	2	2	4	2	1	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	15	18	16	19	15	83	
73	1	4	4	2	2	3	1	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	19	16	20	12	69	
74	3	4	1	1	1	4	4	4	4	2	4	1	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	2	1	14	19	20	23	13	89	
75	1	1	1	1	1	1	1	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	1	2	6	17	19	23	15	80

76	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	2	12	19	17	22	14	84
77	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	16	18	16	14	16	80					
78	1	1	4	2	2	4	3	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	14	14	15	19	18	80							
79	1	1	4	1	1	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	4	12	14	16	18	16	18	16	81								
80	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	17	17	18	23	18	93			
81	1	1	1	1	4	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	1	2	9	18	18	22	14	81								
82	2	3	2	2	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	14	21	18	20	18	91							
83	3	1	3	2	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	3	3	2	3	4	1	3	3	1	14	17	18	17	15	81			
84	2	2	2	2	2	3	2	3	4	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	13	13	18	19	19	82			
85	1	2	4	3	2	2	4	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	1	14	18	18	19	11	80									
86	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	4	1	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	1	19	18	17	21	17	92				
87	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	1	4	3	2	4	2	3	11	18	17	15	18	79								
88	2	1	3	4	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	14	19	18	18	13	82								
89	3	2	4	2	2	2	2	4	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	15	15	18	12	12	72				
90	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	14	17	16	14	15	76						
91	2	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	15	18	16	13	15	77				
92	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	14	15	14	18	16	77				
93	3	3	4	1	1	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	16	15	13	16	13	73			
94	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	17	16	18	18	16	85			
95	2	2	1	2	2	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	11	20	17	16	15	79		
96	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	12	16	14	16	13	71				
97	2	1	4	1	2	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	2	2	14	18	13	19	17	81			
98	2	2	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	3	2	3	1	2	16	21	13	13	14	77			
99	2	2	4	2	2	3	2	3	4	2	4	2	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	2	2	15	17	21	18	16	87		
100	3	3	1	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	2	4	2	4	2	2	15	23	18	19	16	91			
101	3	2	4	2	1	2	2	3	3	4	2	2	3	4	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	1	3	14	16	19	15	14	78							
102	2	2	4	2	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	15	19	18	23	20	95			
103	2	1	4	1	1	4	2	4	3	3	4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	13	18	13	16	14	74				
104	3	3	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	15	19	14	13	13	74			
105	2	2	3	3	2	2	2	3	1	1	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	14	13	18	18	15	78			
106	1	1	4	1	1	4	1	3	1	2	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	1	3	12	11	15	18	13	69			
107	1	3	4	4	2	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1	18	7	6	24	10	65		
108	1	3	3	2	2	3	1	4	3	4	4	1	4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	2	1	3	4	4	3	1	14	17	21	16	16	84			
109	1	2	4	1	12	1	1	4	1	2	2	1	2	2	1	4	4	2	4	4	3	3	4	4	1	1	2	4	1	2	21	11	15	22	11	80			
110	2	2	4	4	3	4	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	1	4	1	4	3	3	19	19	24	18	16	96			
111	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	15	17	12	13	14	71			
112	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	14	16	18	18	16	82			
113	3	4	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	1	2	3	4	2	2	4	4	1	3	2	2	2	2	3	2	2	16	19	14	16	13	78			
114	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	16	24	24	17	21	102			
115	1	1	4	1	1	4	2	3	1	1	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	1	3	2	3	1	2	12	15	17	21	12	77			
116	1	1	4	1	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	4	2	2	11	14	16	18	14	73		
117	2	2	4	2	2	3	1	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	4	3	3	2	1	1	1	4	3	3	2	4	15	14	12	14	17	72			
118	1	1	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	13	24	21	22	20	100	

119	2	1	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	2	2	3	1	3	2	4	2	2	12	17	16	16	14	75			
120	2	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	15	15	16	17	14	77			
121	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	17	18	13	13	17	78				
122	2	1	1	1	1	1	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	7	23	22	22	20	94			
123	2	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	15	18	17	17	16	83			
124	2	2	4	3	1	2	1	4	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	1	14	12	23	23	16	88		
125	1	1	3	1	1	1	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	1	1	1	3	2	3	2	2	8	16	17	17	13	71			
126	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	14	16	15	15	14	74		
127	1	2	4	3	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	2	2	2	14	13	23	23	13	86
128	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	19	23	14	14	15	85			
129	2	2	1	1	1	1	3	4	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	4	3	3	2	3	3	2	3	8	19	16	16	17	76					
130	2	2	3	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	2	3	2	2	14	21	21	21	14	91			
131	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	12	20	19	19	19	89		
132	1	1	1	3	4	1	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	4	1	11	19	13	13	15	71			
133	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	18	19	22	22	20	101	
134	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	15	18	16	16	18	83			
135	1	2	2	3	4	1	1	3	3	3	2	2	4	2	3	1	3	2	3	1	2	4	2	2	1	2	2	3	3	2	13	14	14	14	13	68			
136	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	1	15	16	15	15	12	73			
137	1	1	4	1	2	4	4	4	2	4	4	3	1	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	4	2	2	1	2	13	21	14	14	14	76			
138	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	2	15	20	17	17	16	85			
139	2	2	1	1	1	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	1	3	3	2	9	21	12	12	15	69			
140	1	2	4	1	2	3	2	4	2	2	4	3	1	1	1	2	2	2	3	4	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2	13	17	19	19	14	82			
141	2	1	2	3	2	2	3	4	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	12	18	13	13	13	69		
142	2	1	4	1	1	1	4	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	4	4	4	4	4	4	3	1	2	3	3	2	2	10	20	23	23	13	89		
143	1	1	1	1	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	3	2	3	2	2	10	19	13	13	15	70			
144	4	4	1	1	1	1	2	4	4	1	4	3	4	3	3	4	3	2	2	4	2	1	1	2	2	4	2	4	2	2	12	18	12	12	16	70			
145	1	1	4	1	1	1	3	4	3	2	2	4	3	2	3	3	3	4	2	4	4	2	3	2	3	3	1	4	1	3	9	18	17	17	15	76			

- Test de Dependencia a Videojuegos

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS																														
N°	D 1- Abstinencia										D2 - Abuso y tolerancia					D3 - Problemas asociados por los videojuegos				D4 - Dificultad de control										
	N.º preguntas										N.º preguntas					N.º preguntas				N.º preguntas										
	3	4	6	7	10	11	13	14	21	25	1	5	8	9	12	16	17	19	23	2	15	18	20	22	24	D1	D2	D3	D4	TOTAL
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	0	0	1	2	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	3	0	2	0	0	0	2	1	0	0	6	2	5	3	16
3	4	1	1	4	2	2	1	1	2	1	1	2	2	0	0	2	1	0	2	0	1	2	1	0	1	19	5	5	5	34
4	0	1	0	1	1	0	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	1	2	1	12	10	7	11	40
5	0	1	0	2	0	1	0	4	1	4	2	1	2	1	1	3	2	1	1	3	3	1	4	1	0	13	7	7	12	39
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	4	2	4	2	3	4	4	4	2	4	3	2	3	3	2	3	1	1	4	4	3	4	2	2	3	33	13	9	18	73
9	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	2	0	2	1	0	2	1	0	0	1	4	4	5	4	17
10	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	2	0	0	1	2	4	2	4	12
11	3	1	3	2	3	1	3	4	3	4	2	2	3	1	3	2	1	2	1	3	3	3	1	0	1	27	11	6	11	55
12	4	1	3	2	3	1	4	3	2	1	2	4	1	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	24	12	11	23	70
13	2	1	0	0	2	1	0	0	1	0	2	1	0	0	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	7	5	3	7	22
14	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	0	4	1	4	4	0	4	4	2	4	4	36	16	13	18	83
15	0	2	1	0	0	0	2	1	1	2	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	2	2	0	0	9	2	0	5	16
16	2	2	2	1	2	1	2	3	1	0	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	1	2	0	1	0	16	10	6	5	37
17	3	1	4	2	4	2	4	2	4	4	1	3	3	3	3	1	4	3	3	4	4	1	4	4	4	30	13	11	21	75
18	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2	2	0	2	6
19	0	1	2	1	4	2	1	4	1	1	3	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	3	4	2	1	17	9	6	13	45
20	1	1	1	2	3	3	2	1	3	1	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	18	9	7	8	42
21	1	1	1	1	0	1	1	3	2	2	2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	3	0	2	13	6	4	10	33
22	0	0	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	2	0	1	3	0	0	5	0	3	6	14

23	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	0	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	26	12	11	22	71
24	3	1	0	2	1	2	1	0	1	0	3	3	2	2	1	3	1	0	0	0	0	2	2	0	1	11	11	4	5	31
25	2	1	0	2	1	0	1	0	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	2	1	0	0	9	5	3	3	20
26	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	3
27	2	3	0	1	4	0	2	0	3	1	2	4	4	2	3	4	1	2	1	0	2	1	1	1	1	16	15	8	6	45
28	0	0	0	0	0	0	1	4	0	1	1	0	0	4	0	0	0	1	0	0	1	0	4	0	1	6	5	1	6	18
29	3	4	4	4	2	4	4	4	0	4	3	4	3	1	2	3	1	2	2	2	2	4	3	4	2	33	13	8	17	71
30	3	2	1	4	4	3	2	3	3	3	4	2	1	2	3	3	1	3	3	4	3	3	2	2	3	28	12	10	17	67
31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
32	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	4	4	28	13	10	23	74
33	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1	0	0	1	1	1	0	2	5	5	3	15
34	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35	1	2	2	1	1	1	1	3	2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	17	7	5	10	39
36	1	2	1	0	1	0	2	1	2	0	2	1	1	1	2	1	1	0	1	0	1	1	2	0	1	10	7	3	5	25
37	2	1	0	1	0	2	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	2	0	1	1	1	2	1	0	1	9	1	3	6	19
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	30	17	12	16	75
39	2	1	3	2	4	1	2	1	2	1	3	1	1	1	4	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	19	10	5	10	44
40	0	0	4	2	4	3	1	4	0	4	4	2	4	1	2	4	4	4	1	0	4	4	4	0	1	22	13	13	13	61
41	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	1	3	3	2	3	2	28	17	12	14	71
42	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2	2	0	1	3	0	1	6	10
43	1	0	0	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	0	1	0	11	6	2	5	24
44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
45	0	1	2	2	2	0	3	3	1	1	3	1	2	1	2	1	1	3	1	2	2	4	2	1	0	15	9	6	11	41
46	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	4	4	3	2	4	32	11	10	21	74
47	0	0	0	0	1	1	1	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	4	2	3	14
48	1	2	3	1	3	1	1	1	0	0	2	1	1	1	2	0	1	0	1	1	1	2	0	1	0	13	7	2	5	27
49	1	1	1	0	1	1	1	3	0	3	2	1	1	1	1	1	0	1	1	3	1	3	3	1	1	12	6	3	12	33
50	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8	5	3	4	20
51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1

52	4	0	3	4	4	2	4	0	2	2	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	2	4	4	0	0	25	4	0	10	39	
53	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	2	0	1	5	
54	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	3	0	1	2	0	0	10	4	1	6	21
55	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	3	3	1	3	3	3	2	1	3	4	3	3	2	35	12	11	16	74	
56	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	0	1	1	3	0	1	0	1	2	0	1	2	0	0	17	6	2	5	30	
57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	31	17	15	23	86	
58	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	2	
59	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
60	3	4	4	2	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	2	4	2	3	32	19	15	16	82	
61	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	0	14	9	7	6	36	
62	2	0	2	3	0	0	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	1	2	0	0	2	2	0	0	15	10	6	4	35	
63	1	1	3	2	2	2	3	1	2	0	1	1	2	1	3	2	1	0	1	2	0	1	2	0	0	17	8	4	5	34	
64	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	4	0	0	3	0	2	5	10	
65	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	4	1	2	3	10	
66	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	2	4	3	4	3	4	4	31	14	12	22	79	
67	1	0	2	1	3	0	0	3	3	2	1	0	0	1	1	2	0	2	0	0	1	2	0	0	1	15	3	4	4	26	
68	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	6	1	1	12	
69	1	1	1	2	2	2	1	4	3	3	1	0	1	1	2	2	0	2	1	1	1	3	1	1	1	20	5	5	8	38	
70	0	1	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	2	0	1	5	1	3	5	14	
71	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	3	0	1	2	6	
72	2	0	0	2	2	0	0	0	1	0	2	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	2	1	1	1	7	5	2	6	20	
73	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	29	16	13	20	78	
74	2	2	0	0	2	0	1	0	2	0	2	1	0	0	2	1	0	0	1	0	1	4	2	0	0	9	5	2	7	23	
75	3	2	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	1	1	2	0	2	1	0	1	2	2	2	0	1	18	7	3	8	36	
76	1	1	0	2	1	1	1	0	0	1	2	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	2	2	0	0	8	4	2	6	20	
77	3	1	2	2	2	1	1	1	0	2	2	1	1	1	2	1	0	2	1	0	0	3	2	2	2	15	7	4	9	35	
78	2	2	2	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	1	3	3	2	0	1	0	3	2	0	3	2	20	12	6	10	48	
79	1	1	1	1	1	2	1	0	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	1	0	0	12	7	4	5	28	
80	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	2	0	3	6	



110	1	3	1	0	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	0	1	0	13	7	3	5	28
111	2	3	1	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	23	9	7	13	52
112	1	1	0	1	0	2	4	1	2	2	1	0	0	4	3	2	2	1	1	0	1	1	3	1	0	14	8	6	6	34
113	3	3	1	3	0	2	3	1	4	4	2	2	1	1	0	1	0	2	1	2	1	2	3	0	2	24	6	4	10	44
114	3	4	4	3	3	1	3	0	4	0	4	1	3	0	1	0	2	0	2	0	1	1	3	0	0	25	9	4	5	43
115	3	1	0	3	4	0	3	4	3	3	4	3	0	2	2	4	1	2	3	0	3	4	3	1	3	24	11	10	14	59
116	1	2	2	1	4	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	0	3	4	4	4	1	24	16	12	16	68
117	3	2	2	3	4	3	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	25	13	7	10	55
118	2	2	4	4	4	0	4	3	0	3	4	0	0	0	1	1	2	3	0	1	0	4	3	1	1	26	5	6	10	47
119	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	1	1	19	12	9	10	50
120	3	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	2	2	1	3	1	1	19	12	4	10	45
121	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	20	10	8	14	52
122	2	3	3	2	1	1	1	1	0	3	4	0	0	1	2	2	1	0	0	0	0	3	1	2	2	17	7	3	8	35
123	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	0	0	1	1	3	3	3	1	1	20	8	2	12	42
124	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
125	2	2	3	3	1	2	2	4	4	4	3	2	2	1	4	4	4	2	4	2	3	4	3	2	3	27	12	14	17	70
126	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	2	1	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	6	4	6	26
127	1	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	0	2	3	2	2	1	17	6	5	10	38
128	3	3	1	3	2	3	3	3	4	3	2	3	1	0	1	2	2	3	3	0	0	3	1	0	3	28	7	10	7	52
129	0	2	1	2	0	0	1	3	1	2	2	1	1	1	2	2	1	0	1	1	1	2	1	1	1	12	7	4	7	30
130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
131	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	2	0	0	3	1	1	4	9
132	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
133	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	8	5	0	1	14
134	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	10	5	1	4	20
135	0	1	4	2	4	0	1	2	1	1	1	3	0	1	0	0	3	1	1	4	0	1	1	0	0	16	5	5	6	32
136	2	1	1	3	0	3	1	3	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	17	7	7	10	41
137	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
138	2	0	0	2	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	0	0	9	1	1	3	14



139	0	0	1	2	0	1	1	0	2	1	2	2	1	1	1	1	0	0	2	0	1	2	1	1	1	8	7	3	6	24
140	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	4	2	3	1	10
141	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	0	1	4
142	1	1	0	0	1	3	0	3	1	3	2	2	0	0	2	1	0	0	0	1	0	3	1	2	0	13	6	1	7	27
143	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
144	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	4	0	0	12
145	0	3	0	0	1	3	2	0	3	3	0	1	1	0	2	2	4	0	2	2	0	2	4	0	0	15	4	8	8	35

## Anexo J Consentimiento Informado



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Después de haberme informado acerca de los objetivos y procedimientos de la investigación: **Inteligencia Emocional y Dependencia a Videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una Institución Educativa de Huancayo – 2021**, yo padre de familia \_\_\_\_\_ identificado con el número de DNI \_\_\_\_\_, mediante la firma de este documento acepto que mi menor hijo \_\_\_\_\_ participe en el trabajo de investigación que realizaran las responsables: Atachagua Bravo, Erika Yanina; Mayta Chirinos, Sheyla Gisela y Piñas Huarcaya, Jhennifer Milagros.

Se me ha mencionado que mi participación será libre y voluntaria, donde los resultados obtenidos serán totalmente confidenciales, resguardando mi identidad y la de mi menor hijo durante y después del proceso de la investigación.

Huancayo, ..... de..... del 2021

PARTICIPANTE

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

PADRE Y/O APODERADO

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN  
Atachagua Bravo, Erika Yanina  
DNI: 48226523  
Celular: 966261261

RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN  
Mayta Chirinos, Sheyla Gisela  
DNI: 72388772  
Celular: 960131926

RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN  
Piñas Huarcaya, Jhennifer Milagros  
DNI: 47792031  
Celular: 956166182

# INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO-2021

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia:

Somos las bachilleres de Psicología Erika Yanina Atachagua Bravo, Sheyla Gisela Mayta Chirinos y Jhennifer Milagros Piñas Huarcaya y nos encontramos realizando una investigación científica, cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre Inteligencia Emocional y Dependencia a Videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa de Huancayo-2021.

En tal sentido solicitamos su autorización para poder evaluar a su menor hijo (a), con el test de Inventario Emocional BarOn ICE-NA Abreviado y el test de Dependencia a Videojuegos(TDV) que constan de preguntas, la actividad será llevada a cabo a través de un espacio coordinado con la Institución Educativa, con una duración de 30 minutos como máximo. La participación en estudio será libre, voluntario y anónimo, no tiene fines de diagnóstico individual, sin embargo nos permitirá brindar orientaciones respecto a la relación entre la Inteligencia Emocional y la dependencia a videojuegos. Cabe mencionar que los resultados serán confidenciales y solo para esta investigación.

Ante cualquier duda contáctese con:

BACH. Erika Yanina Atachagua Bravo  
Teléfono: 966261261  
Correo: [4822652@continental.edu.pe](mailto:4822652@continental.edu.pe)

BACH. Sheyla Gisela Mayta Chirinos  
Teléfono: 960131926  
Correo: [72388772@continental.edu.pe](mailto:72388772@continental.edu.pe)

BACH. Jhennifer Milagros Piñas Huarcaya  
Teléfono: 956166182  
Correo: [47792031@continental.edu.pe](mailto:47792031@continental.edu.pe)

Acepto que mi menor hijo participe voluntariamente de la investigación \*

Sí acepto

No acepto

1. Nombres y Apellidos del estudiante. \*

frank Matias Vega Leon

2. Grado que cursa el estudiante. \*

Primero

Segundo

Tercero

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

# INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO-2021

Se ha registrado tu respuesta.

Ver puntuación

Este formulario se creó en Organización Educativa Continental. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Acepto que mi menor hijo participe voluntariamente de la investigación \*

- Sí acepto  
 No acepto

1. Nombres y Apellidos del estudiante. \*

SERGIO VASQUEZ BUSTAMANTE

2. Grado que cursa el estudiante. \*

- Primero  
 Segundo  
 Tercero

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

# INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO-2021

Se registró tu respuesta.

Ver la puntuación

El formulario se creó en Organización Educativa Continental. [Denunciar abuso](#)

Google Formularios

Acepto que mi menor hijo participe voluntariamente de la investigación \*

- Sí acepto  
 No acepto

1. Nombres y Apellidos del estudiante. \*

Raphael Pecho de la Cruz

2. Grado que cursa el estudiante. \*

- Primero  
 Segundo  
 Tercero

Enviar

Página 1 de 1

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

# INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO-2021

Se registró tu respuesta.

Ver la puntuación

El formulario se creó en Organización Educativa Continental. [Denunciar abuso](#)

Google Formularios

Acepto que mi menor hijo participe voluntariamente de la investigación \*

- Sí acepto  
 No acepto

1. Nombres y Apellidos del estudiante. \*

Luis Ángel Ore Medrano

2. Grado que cursa el estudiante. \*

- Primero  
 Segundo  
 Tercero

Enviar

Página 1 de 1

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Organización Educativa Continental. [Notificar uso inadecuado](#)

# INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO-2021

Se registró tu respuesta.

Ver la puntuación

El formulario se creó en Organización Educativa Continental. [Denunciar abuso](#)

Google Formularios

Acepto que mi menor hijo participe voluntariamente de la investigación \*

- Sí acepto  
 No acepto

1. Nombres y Apellidos del estudiante. \*

Fabiana Valentina Valle Berdardo

2. Grado que cursa el estudiante. \*

- Primero  
 Segundo  
 Tercero

Enviar

Página 1 de 1

# INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO-2021

Se registró tu respuesta.

Ver la puntuación

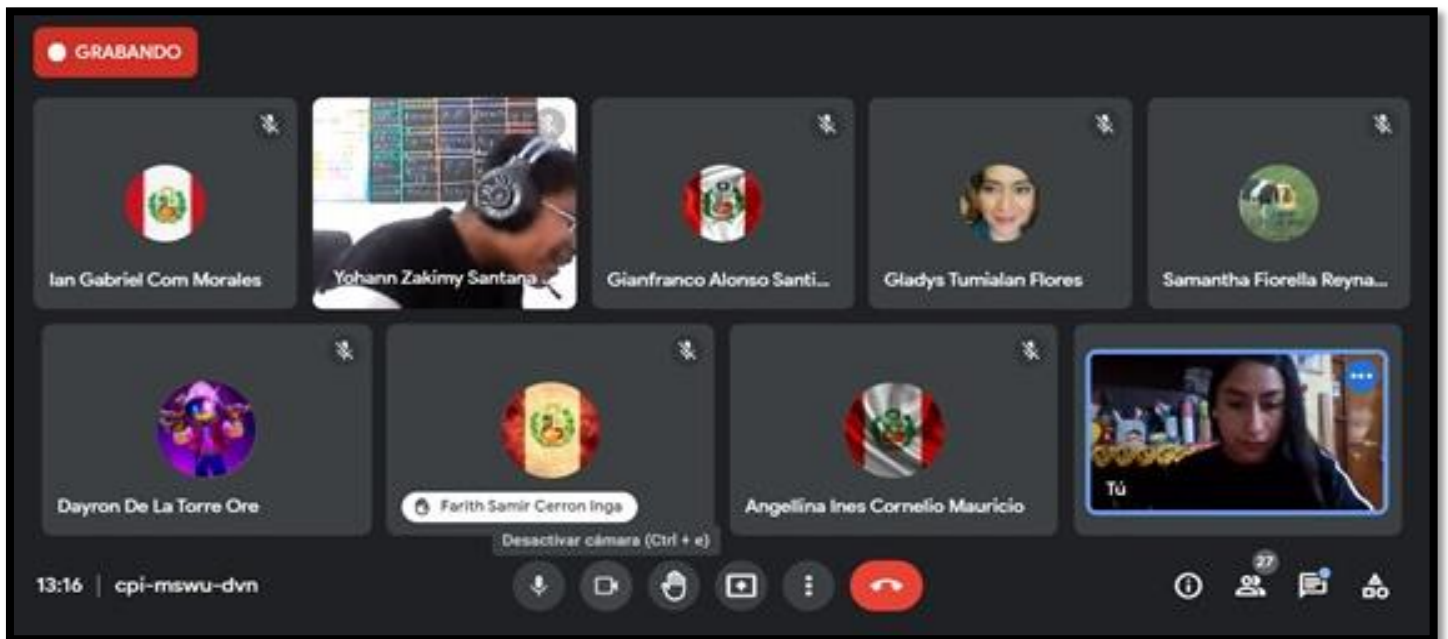
El formulario se creó en Organización Educativa Continental. [Denunciar abuso](#)

Google Formularios



## Anexo L

### Evaluación de los estudiantes





mby-iedi-izw ▸



GRAB.

Isabel De L... ▸

Katherine ▸

Frank Matias ▸

Renzo Esau ▸

Sergio Enrr... ▸

Nicolas Kar... ▸

Tú

Julio Rau | 16 más

