

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD



Dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en
adolescentes de una institución educativa pública de Nueva
Cajamarca, 2023

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

AUTOR

Elvis Abel Sanchez Sanchez

ASESOR

Carlos Jose Albarracin Mori

Rioja, Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS**Datos de los Autores****Autor 1**

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |
| Número de Orcid (opcional) | |

Autor 2

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |
| Número de Orcid (opcional) | |

Autor 3

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |
| Número de Orcid (opcional) | |

Autor 4

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |
| Número de Orcid (opcional) | |

Datos de los Asesores**Asesor 1**

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |
| Número de Orcid (Obligatorio) | |

Asesor 2

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |
| Número de Orcid (Obligatorio) | |

Datos del Jurado

Presidente del jurado

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |

Segundo miembro

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |

Tercer miembro

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombres | |
| Apellidos | |
| Tipo de documento de identidad | |
| Número del documento de identidad | |

Datos de la Obra

| | |
|--|--|
| Materia* | |
| Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado: | |
| Idioma | |
| Tipo de trabajo de investigación | |
| País de publicación | |
| Recurso del cual forma parte (opcional) | |
| Nombre del grado | |
| Grado académico o título profesional | |
| Nombre del programa | |
| Código del programa Consultar el listado: | |

***Ingresar las palabras clave o términos del lenguaje natural (no controladas por un vocabulario o tesauro).**



**UNIVERSIDAD
CATÓLICA
SEDES SAPIENTIAE**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA
SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA LICENCIATURA**

ACTA N° 152-2025

En la ciudad de Rioja, a los tres días del mes de Septiembre del año dos mil veinticinco, siendo las 14:43 horas, el Bachiller ELVIS ABEL SANCHEZ SACHEZ, sustenta su tesis denominada "**Dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023**" para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología, del Programa de Estudios de Psicología.

El jurado calificó mediante votación secreta:

- | | |
|---|-------------------|
| 1.- Prof. Sofia Coz Contreras | APROBADO: REGULAR |
| 2.- Prof. Brigida Carolina Gutierrez Zuñiga | APROBADO: REGULAR |
| 3.- Prof. Caroline Gabriela Marin Cipriano | APROBADO: REGULAR |


Habiendo concluido lo dispuesto por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae y siendo las 15:30 horas, el Jurado da como resultado final, la calificación de:

APROBADO: REGULAR

Es todo cuanto se tiene que informar.


Prof. Sofia Coz Contreras
Presidente


Prof. Brigida Carolina Gutierrez Zuñiga


Prof. Marin Cipriano Caroline Gabriela

Rioja, 03 de Septiembre del 2025

www.ucss.edu.pe

Anexo 2

CARTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR DE TESIS CON INFORME DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE ANTIPLAGIO

Ciudad de Nueva Cajamarca, 12 de octubre de 2025

Doctor,
Yordanis Enriquez Canto
Jefe del Departamento de Investigación
Facultad de Ciencias de la Salud
Universidad Católica Sedes Sapientiae

Reciba un cordial saludo.

Sirva el presente para informar que la tesis bajo mi asesoría, con título: "Dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023", presentado por Elvis Abel Sanchez Sanchez (código de estudiante 2019101302 y DNI N° 71272518) para optar el título profesional de LICENCIADO EN PSICOLOGÍA ha sido revisado en su totalidad por mi persona y CONSIDERO que el mismo se encuentra APTO para ser publicado en el Repositorio Institucional Digital.

Asimismo, para garantizar la originalidad del documento en mención, se le ha sometido a los mecanismos de control y procedimientos antiplagio previstos en la normativa interna de la Universidad, **cuyo resultado alcanzó un porcentaje de similitud de 6 %** (seis por ciento). * Por tanto, en mi condición de asesor, firmo la presente carta en señal de conformidad y adjunto el informe de similitud del Sistema Antiplagio Turnitin, como evidencia de lo informado.

Sin otro particular, me despido de usted. Atentamente,



Carlos Jose Albarracin Mori

Firma del Asesor

DNI N°: 74297671

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7161-2812>

Facultad de Ciencias de la Salud

* De conformidad con el artículo 8°, del Capítulo 3 del Reglamento de Control Antiplagio e Integridad Académica para trabajos para optar grados y títulos, aplicación del software antiplagio en la UCSS, se establece lo siguiente:

Artículo 8°. Criterios de evaluación de originalidad de los trabajos y aplicación de filtros

El porcentaje de similitud aceptado en el informe del software antiplagio para trabajos para optar grados académicos y títulos profesionales, será máximo de veinte por ciento (20%) de su contenido, siempre y cuando no implique copia o indicio de copia.

Dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en
adolescentes de una institución educativa pública de Nueva
Cajamarca, 2023

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi madre y hermanos, por el apoyo contante brindado durante el proceso de pregrado.

AGRADECIMIENTO

El los profesionales y amigos quienes con su apoyo intelectual y emocional han permitido mi desarrollo personal.

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública. **Materiales y Método:** La investigación es de tipo correlacional, no experimental, de corte transversal. La población estuvo conformada por 128 alumnos, entre hombres y mujeres, de quince a diecisiete años, pertenecientes a la Institución Educativa Roosevelt College, del distrito de Nueva Cajamarca. Los instrumentos que se utilizaron fueron: El Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Inventario Emocional Bar-On ICE- NA Abreviado. Los factores sociodemográficos fueron obtenidos mediante la aplicación de una ficha sociodemográfica. Para el análisis estadístico se empleó el programa estadístico SPSS versión 25. A nivel descriptivo se utilizaron las frecuencias y porcentajes. A nivel inferencial se empleó la prueba de Chi cuadrado con un nivel de significancia menor o igual a 0.05. **Resultados:** Se encontró una relación estadística entre las variables principales. Asimismo, se pudo evidenciar relaciones significativas entre las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos (abstinencia; abuso y tolerancia; Problemas Asociados por los Video Juegos y dificultades en el control) y la variable inteligencia emocional. **Conclusiones:** Los resultados muestran que los estudiantes con alta dependencia a los videojuegos tienden a tener una baja inteligencia emocional. Esto se debe a que la dependencia dificulta el desarrollo de habilidades para gestionar emociones y relacionarse. Además, quienes tienen baja inteligencia emocional usan los videojuegos como escape, lo que refuerza la dependencia y afecta su bienestar.

Palabras clave: dependencia, inteligencia emocional, adolescentes, estudiantes
(Fuente: DeCS)

ABSTRACT

Objective: Determine the relationship between video game dependence and emotional intelligence in adolescents from a public educational institution. **Materials and Method:** The research is correlational, non-experimental, and cross-sectional. The population consisted of 128 students, both male and female, aged fifteen to seventeen, from Roosevelt College, located in the district of Nueva Cajamarca. The instruments used were the Video Game Dependency Test (TDV) and the Bar-On ICE-NA Abbreviated Emotional Intelligence Inventory. Sociodemographic factors were collected using a sociodemographic questionnaire. For statistical analysis, SPSS version 25 was used. At the descriptive level, frequencies and percentages were applied. At the inferential level, the Chi-square test was used with a significance level of ≤ 0.05 . **Results:** A statistical relationship was found between the main variables. Additionally, significant relationships were observed between the dimensions of video game dependence (withdrawal, abuse and tolerance, video game-associated problems, and difficulties in control) and emotional intelligence. **Conclusions:** The results indicate that students with high video game dependence tend to have low emotional intelligence. This is because dependence hinders the development of skills necessary for managing emotions and social interactions. Furthermore, individuals with low emotional intelligence often turn to video games as an escape, reinforcing dependence and negatively affecting their well-being.

Keywords: dependence on video games, emotional intelligence, adolescents, students (source: DeCS).

ÍNDICE

| | |
|--|------|
| Resumen | v |
| Índice | vii |
| Introducción | viii |
| Capítulo I El problema de investigación | 10 |
| 1.1. Situación problemática | 10 |
| 1.2. Formulación del problema | 11 |
| 1.3. Justificación de la investigación | 12 |
| 1.4. Objetivos de la investigación | 12 |
| 1.4.1. Objetivo general | 12 |
| 1.4.2. Objetivos específicos | 12 |
| 1.5. Hipótesis | 13 |
| Capítulo II Marco teórico | 14 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación | 14 |
| 2.2. Bases teóricas | 18 |
| Capítulo III Materiales y métodos | 23 |
| 3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación | 23 |
| 3.2. Población y muestra | 23 |
| 3.2.1. Tamaño de la muestra | 23 |
| 3.2.2. Selección del muestreo | 23 |
| 3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión | 23 |
| 3.3. Variables | 24 |
| 3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables | 24 |
| 3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos | 25 |
| 3.5. Plan de análisis e interpretación de la información | 28 |
| 3.6. Ventajas y limitaciones | 28 |
| 3.7. Aspectos éticos | 29 |
| Capítulo IV Resultados | 31 |
| Capítulo V Discusión | 40 |
| 5.1. Discusión | 40 |
| 5.2. Conclusión | 41 |
| 5.3. Recomendaciones | 42 |
| Referencias bibliográficas | 44 |
| Anexos | |

INTRODUCCIÓN

Últimos datos proporcionados por la Organización Mundial de la Salud (OMS) han demostrado que a consecuencia de problemas y obligaciones son más los adolescentes que se refugian en los videojuegos, esto debido al avance tecnológico siendo su uso cada vez mayor evidenciado durante el confinamiento mundial por la pandemia de la Covid-19, así también han demostrado que quienes hacen un uso excesivo de estos pueden generar dependencia a los videojuegos y originar desconcierto en su vida cotidiana, en ese sentido fue catalogada como una enfermedad de comportamientos adictivos (OMS, 2022). Una persona con dependencia a los videojuegos es aquella que hace un uso extremo de los videojuegos dejando de lado el plano personal, familiar, social y educativo, generándose problemas emocionales como el bajo nivel de inteligencia emocional (Atachagua. 2021; Julcarima, 2021).

Concretamente, lo que se pretende conocer es, ¿cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca 2023? Para ello, el objetivo general es determinar la relación entre ambas variables. Asimismo, identificar los niveles de dependencia a los videojuegos, los niveles de inteligencia emocional, determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y factores sociodemográficos y la relación entre inteligencia emocional y factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023. Esto a su vez, permitirá cotejar los resultados de estudios anteriores que le dan una correlación positiva a la dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional.

A nivel teórico, cada variable tendrá un enfoque que respaldará el concepto, con los cuales se busca su relación con el fin de corroborar las bases teóricas y antecedentes de esta investigación; a nivel metodológico, será un aporte al confirmar el uso de cuestionarios psicométricos adaptados en el Perú; a nivel práctico, los resultados del presente estudio contribuirá a dar solución a la problemática estudiada sobre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional; sobre su relevancia social, esta investigación aportará en el campo profesional de los psicólogos educativos, clínicos y social comunitarios; y otros investigadores de distintas ramas científicas. Así mismo, al tener un corte transversal, la aplicación de los cuestionarios se realizó en una fecha determinada de corta duración y bajo presupuesto; se utilizó instrumentos psicométricos adaptados y validados en el Perú; por lo que su aplicación permitió obtener resultados verídicos para la realidad estudiada; el acceso a la población de estudio fue rápida, en virtud de las facilidades para conseguir la autorización de la dirección de la institución educativa. Sin embargo, Al ser un estudio transversal, no se conocerá la evolución de los niveles de dependencia a los videojuegos ni de inteligencia emocional; por tratarse de una investigación de diseño no experimental; Así mismo, no se podrá manipular posibles variables externas y la aplicación de cuestionarios psicométricos en adolescentes puede llevarlos a contestar sesgadamente por la deseabilidad social.

A nivel internacional, Bastidas (2020) elaboró una investigación cuyo objetivo fue relacionar las variables adicción al Internet e inteligencia emocional en estudiantes adolescentes. La muestra fue de 146 estudiantes de Quito, Ecuador. Los principales resultados determinaron una correlación baja; concluyendo que existe la presencia de una correlación en ambas variables, por lo que a menor nivel de inteligencia emocional mayor será nivel de adicción a los juegos en Internet. A nivel nacional, Atachagua. (2021) elaboró una investigación cuyo objetivo fue determinar la relación existente entre inteligencia emocional y dependencia al videojuego en estudiantes adolescentes

de Huancayo. Los resultados determinaron que el adolescente con un adecuado nivel de inteligencia emocional tendrá menos posibilidades de poseer dependencia a los videojuegos. Y a nivel local, Tarazona (2022) elaboró un estudio cuyo objetivo fue determinar la relación entre inteligencia emocional y adicción a las redes sociales en estudiantes adolescentes. La muestra se conformó por 203 adolescentes de cuarto y quinto grado de secundaria, de la localidad de Juanjuí. Los resultados evidenciaron que los adolescentes serán menos proclives a la adicción a redes sociales si los niveles de inteligencia emocional son altos.

En la hipótesis general se plantea si existe o no relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023. Las hipótesis específicas fueron: si existe o no relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional; entre la dependencia a los videojuegos y los factores sociodemográficos; entre inteligencia emocional y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

En el capítulo 1 se presenta la situación problemática, formulación del problema, justificación de la investigación, objetivos de la investigación, objetivo general, objetivos específicos e hipótesis. En el capítulo 2 se muestran los antecedentes de la investigación, bases teóricas. El capítulo 3 se incluye tipo de estudio y diseño de la investigación, población y muestra, criterios de inclusión y exclusión, variables, definición conceptual y operacionalización de variables, plan de recolección de datos e instrumentos, plan de análisis e interpretación de la información, ventajas y limitaciones y aspectos éticos. En el capítulo 4 se evidenciarán los resultados. En el capítulo 5 se incluye la discusión, conclusiones y recomendaciones. Finalmente se muestran las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática

En las últimas décadas el avance tecnológico ha tenido cambios atractivos, debido al incremento de la cobertura de la Internet y la accesibilidad a este servicio se han desarrollado programas de videojuegos como una forma de entretenimiento para los niños y adolescentes, siendo su uso cada vez mayor evidenciado durante el confinamiento mundial por la pandemia de la Covid-19, sin embargo, también se ha demostrado que quienes hacen un uso excesivo de estos pueden generar dependencia a los videojuegos y originar desconcierto en su vida cotidiana; por tal razón a principios del 2022 la Organización Mundial de la Salud (OMS) agregó en la CIE-11 a la adicción a los videojuegos como una enfermedad de comportamientos adictivos (OMS, 2022). En Ecuador, autores como Andrade y Moscos (2019) evidenciaron que el 22.5% de los varones adolescentes y el 8.6% de las mujeres adolescentes mostraron adicción al videojuego, haciendo un promedio total de 31.1% de adicción al videojuego. El Perú no es ajeno a esta realidad; según Sáenz y Silva (2022) revelaron que el 48.0% de estudiantes adolescentes tienen nivel alto de dependencia a los videojuegos, el 32.9% un nivel medio, y el 20.0% un nivel bajo.

Para Estrada (2022), La dependencia a los videojuegos implica un patrón de conductas caracterizadas por la falta de control, así como la prioridad de realizar actividades que se dan dejando de lado otras, como responsabilidades domésticas, escolares aun cuando se saben de las consecuencias negativas que podrían ocasionar.

Las características que categorizan a un paciente como dependiente de los videojuegos, es la presencia de una preocupación excesiva, donde se expresan rasgos de adicción a los videojuegos; en la cual la persona se muestra constantemente preocupado por jugar, incluso cuando no lo esté practicando. Entre los síntomas que se manifiestan se observa irritabilidad, desinterés en otras actividades de la persona, mentir sobre la práctica de su uso. Asimismo, quienes padecen de esta dependencia, muestran una necesidad de su uso, minimizan la cantidad de tiempo que emplean. Hay una falta de control quienes tienen estas sintomatologías, por tanto, es necesario controlar el tiempo que pasa usando los videojuegos (Corrales, 2019).

En los últimos años se vienen realizando investigaciones en adolescentes sobre dependencia a los videojuegos con relación a la inteligencia emocional. En España, Osa (2019) realizó una investigación con el fin de determinar los efectos de los videojuegos a nivel emocional a través del análisis documental que incluyó investigaciones de varios países, en este concluyó que utilizar excesivamente los videojuegos de tipo acción produce ira, hostilidad y frustración. Por su parte, en el Perú, Atachagua et al. (2021) elaboraron un estudio con estudiantes adolescentes en donde hallaron la existencia de una asociación indirecta entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos, lo que produce en los adolescentes una poca capacidad de adaptabilidad social.

La inteligencia emocional manifiesta actualmente un rol fundamental y extraordinario en la vida de los estudiantes, esta etapa, es el mejor momento para instruir a los escolares a demostrar y controlar sus estados emocionales para que puedan interactuar con su entorno de manera sana, respetando los parámetros de la buena

convivencia escolar; pues para enfrentar actualmente los desafíos, se requiere de un empleo de la inteligencia emocional. según lo señalado por Piñeiro et al (2019)

Bar-On (1997) menciona que la inteligencia emocional es una reunión de destrezas adquiridas a nivel personal y social que determinan la forma en que una persona se adapta a situaciones pueden ser estas simples o complejas, y por lo tanto influye en el desarrollo exitoso o no de una vida. Respecto a su prevalencia, Bastidas (2020) en una investigación realizada en adolescentes de Ecuador, encontró que el 1.4% tiene un nivel marcadamente alto de inteligencia emocional, el 11.6% alta, el 68.5% promedio, el 15.8% baja, el 2.1% muy baja, y el 0.7% marcadamente baja. Por su parte, en el Perú, Julcamira (2021) halló que el 37.6% de adolescentes de una institución educativa de Ayacucho posee una inteligencia emocional alta, el 29.4% una inteligencia emocional moderada, el 21.2% una inteligencia emocional baja, y el 11.8% una inteligencia emocional muy baja.

En el departamento de San Martín, no se encontraron estudios que estudien la relación de las variables principales. Sin embargo, en lo que respecta a un enfoque local, Atachagua et al. (2021) en Huancayo y Julcarima (2021) en Ayacucho realizaron sus respectivos estudios determinando la relación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes del nivel secundario. Encontrando una relación significativa inversa entre ambas variables. Es decir, que a mayor dependencia a videojuegos conlleva a un menor nivel de inteligencia emocional o a mayor inteligencia emocional menor será la dependencia a videojuegos.

En tal sentido, se pretende investigar la correlación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

1.2. Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?

Problema específico

PE1: ¿Cuáles son las categorizaciones sociodemográficas en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?

PE2: ¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?

PE3: ¿Cuáles son los niveles de inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?

PE4: ¿Cuál es la relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?

PE5: ¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?

PE6: ¿Cuál es la relación entre inteligencia emocional y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?

1.3. Justificación de la investigación

A nivel teórico, se justifica porque cada variable empleada tendrá un enfoque teórico que respalda su definición conceptual, sustentado por autores; los cuales, buscan la correlación de las variables de estudio con el fin de corroborar las bases teóricas y antecedentes que preceden a esta investigación, así mismo, los resultados contribuyen a expandir el conocimiento científico dentro de la región selvática del Perú.

A nivel metodológico, esta investigación será un aporte al confirmar el uso de cuestionarios psicométricos de recolección de información con validez y confiabilidad en el país, como son el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), que establece el nivel de dependencia de videojuegos; y el Inventario Emocional Bar-On ICE: NA – Abreviado, que establece el nivel de inteligencia emocional. Además, con la utilización de una ficha de datos sociodemográficos se recabará información que complementará el estado emocional de adolescentes estudiantes de secundaria de la localidad.

En cuanto al nivel práctico, los resultados del presente estudio contribuyen a dar solución a la problemática estudiada sobre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional, al identificar los porcentajes y niveles de afectación, se logrará obtener resultados que sirven de base para la realización de talleres, programas y planes de mejora en la población de estudio.

Sobre su relevancia social, esta investigación aportará en el campo profesional de los psicólogos educativos, clínicos y social comunitarios; y otros investigadores de distintas ramas científicas. En el campo de la salud, aportará en la prevención y promoción con el fin de que los adolescentes se concienticen sobre las graves consecuencias de la dependencia en los videojuegos y bajos niveles de inteligencia emocional.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

OE1: Identificar las categorizaciones sociodemográficas en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

OE2: Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

OE3: Identificar los niveles de inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

OE4: Determinar la relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

OE5: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

OE6: Determinar la relación entre inteligencia emocional y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

1.5. Hipótesis

Hipótesis general

H_{G1}: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

H_{G01}: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

Hipótesis específicas

H_{E1}: Existe relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

H_{E0}: No existe relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

H_{E2}: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

H_{E02}: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

H_{E3}: Existe relación entre inteligencia emocional y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

H_{E03}: No existe relación entre inteligencia emocional y los factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes internacionales

A nivel internacional, Buitrón y Lara (2024) realizaron un estudio con el objetivo de determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes. La muestra estuvo compuesta por 110 adolescentes, de ambos sexos y de 13 a 18 años, pertenecientes a una institución educativa particular de la ciudad de Ambato, Ecuador. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos y el TMMS – 24. Se trató de un estudio cuantitativo, descriptivo, correlacional, no experimental y transversal. Los resultados no evidenciaron que el 62,7% de los adolescentes presentaron niveles bajos respecto a la dependencia a los videojuegos. Además, no se encontró una relación significativa entre las variables estudiadas. Sin embargo, se obtuvo una correlación negativa baja entre la dependencia a los videojuegos y atención a los sentimientos ($Rho=-0.024$ $p<0.05$).

Además, Tixi y Garcia (2024) produjeron una investigación que buscaba como objetivo principal estudiar la correlación entre la hostilidad y la dependencia a los videojuegos en adolescentes. La muestra fue conformada por 90 adolescentes, de ambos sexos, con edades que comprendían entre los 12 a 16 años, pertenecientes a una institución particular de la ciudad de Ambato, Ecuador. Para la medición de las variables del estudio se utilizaron Test de Dependencia a Videojuegos (adaptado por Salas et. al. en 2017) y el Inventario de Hostilidad Agresividad de Buss-Durke (adaptado por Carlos Reyes en 1987). Los resultados mostraron la existencia de una relación estadísticamente significativa entre la variable hostilidad y dependencia a los videojuegos. Donde se evidencio niveles altos en hostilidad y viles moderados en dependencia. Además, se encontraron significancias entre la dependencia a los videojuegos y la variable edad, donde se evidenciaron diferencias respecto a cada grupo de edad.

Continuando, Bastidas (2020) elaboró una investigación cuyo objetivo fue relacionar las variables adicción al Internet e inteligencia emocional en estudiantes adolescentes. La muestra fue de 146 estudiantes matriculados en primero, segundo y tercero de bachillerato, de ambos sexos y cuyas edades oscilan entre los 14 a 18 años de edad, de la Unidad Educativa Juan Pablo II, de Quito, Ecuador. Los cuestionarios usados fueron la Encuesta de Salud Mental, elaborada por la autora, el Test de Adicción al Internet (IAT) de Young, y el Inventario del Coeficiente Emocional de Bar-On ICE: NA, Reuven Bar-On; además se usó un cuestionario de datos sociodemográficos. El enfoque de investigación fue cuantitativo, alcance relacional, de diseño no experimental de corte transversal. Los principales resultados determinaron un 63.7% de la muestra tiene un rango normal de adicción al Internet, un 27.4% un nivel leve, y un 8.9% un nivel moderado; sobre la inteligencia emocional el 1.4% tiene un nivel marcadamente alta, el 11.6% alta, el 68.5% promedio, el 15.8% baja, el 2.1% muy baja, el 0.7% marcadamente baja; la correlación se realizó el cálculo de coeficiente de contingencia con el valor de 0,24, lo que nos muestra una correlación baja; concluyendo que existe la presencia de una correlación en ambas variables, por lo que a menor nivel de inteligencia emocional mayor será nivel de adicción a los juegos en Internet.

También, Andrade y Moscoso (2019) ejecutó una investigación con el objetivo de determinar la prevalencia y factores asociados a la adicción a videojuegos en adolescentes. La muestra se compuso por 231 estudiantes, hombres y mujeres, de 11

a 18 años de edad, del octavo básica al tercero de bachillerato, de la Unidad Educativa Particular La Asunción, Ecuador. Se aplicaron los siguientes instrumentos Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) para determinar la adicción al videojuego; el MULTICAGED CAD 4, que detecta el nivel de impulsos y adicciones; el Self-Reporting Questionnaire (SRQ-20) que detecta desordenes comunes no psicóticos; y el APGAR familiar que explora los niveles de funcionalidad familiar. El diseño de la investigación es de tipo cuantitativo, transversal y observacional, y el nivel de tipo relacional. Los principales resultados muestran que la adicción a los videojuegos en hombre fue de 22.5% y en mujeres de 8.6%, el total fue de 31.1%; en cuanto al análisis inferencial el estar conectado jugando constantemente aumenta la adicción en cinco veces más, cursar la educación básica en 1.5 veces; no realizar actividades adicionales en el tiempo libre en 1.9 veces; la disfunción familiar aumentó en 2.5 veces; el consumo de drogas en 1.7 veces; y la adicción al alcohol en 1.2 veces.

Por otro lado, Orbea (2019) desarrolló un estudio cuyo objetivo fue determinar la relación entre inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes del Ecuador. La muestra se conformó por 187 estudiantes, entre hombres y mujeres, de 15 a 18 años de edad, del Bachillerato de la Unidad Educativa Religiosa del Cantón Ambato, Ecuador. Los instrumentos psicométricos utilizados fueron el Test de Inteligencia Emocional Trait Meta.Mood Scale (TMMS-24) que mide el nivel de inteligencia emocional; y la Escala de Habilidades Sociales. El tipo de investigación fue de alcance descriptivo correlacional y de corte trasversal. Los resultados principales mostraron que en la dimensión atención de la variable inteligencia emocional la muestra posee un 55.1%, y en la dimensión claridad 52.9%, lo que evidencia una adecuada inteligencia emocional; sobre las habilidades sociales el 20.0% tiene un nivel bajo, el 55.0% un nivel medio, y el 25.0% un nivel alto; referente al análisis relacional existe una correlación entre las diversas subescalas de habilidades sociales con las subescalas de inteligencia emocional ($Rho=.548$, $p<0,01$; $Rho=.531$, $p<0,01$; $Rho=.501$, $p<0,01$; $Rho=.542$, $p<0,01$), con esto se concluye que una asociación proporcional significativa entre las variables inteligencia emocional y habilidades sociales.

Antecedentes nacionales

A nivel nacional, Sáenz y Silva (2022) elaboró una investigación con el objetivo de determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes adolescentes. La muestra se conformó por 300 estudiantes entre el sexo masculino y femenino, dentro de las edades de los 12 a 17 años, del primero al quinto grado de una institución educativa estatal de Cajamarca en 2021. Los cuestionarios psicométricos aplicados fueron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad; además se utilizó una ficha de datos sociodemográficos. El método fue cuantitativo de tipo básica, el diseño fue no experimental de corte transversal. Los resultados más importantes evidenciaron que existe una asociación positiva entre las variables dependencia a los videojuegos y agresividad ($\rho = ,871$); así también, referente a la dependencia a los videojuegos el 48.0% de la muestra tiene nivel alto, el 32.9% un nivel medio y el 20.0% un nivel bajo; mientras que en la agresividad, el 43.0% tiene un nivel alto, el 32.0% medio, y el 25.0% bajo; con estos datos el estudio concluyó que a mayor agresividad de los adolescentes es porque hay una mayor dependencia a los videojuegos.

Además, Atachagua et al. (2021) elaboraron una investigación cuyo objetivo fue determinar la relación existente entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes. La muestra se constituyó por 145 alumnos hombres y mujeres, de 11 a 14 años de edad, del primer y segundo grado de

secundaria del Colegio Pamer de Huancayo. Para determinar el nivel de inteligencia emocional se aplicó el Inventario Emocional Bar-On ICE: NA – Abreviado, de Reuven Bar-On; para conocer el nivel de dependencia a los videojuegos se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), de Mario Chóliz y Clara Marco; también se aplicó un cuestionario de recojo de información sociodemográfica. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel descriptivo correlacional, y de diseño no experimental de corte transversal. Los resultados determinaron un nivel alto de inteligencia emocional en el 4.8% de estudiantes, un nivel promedio en 66.9%, y un nivel bajo en 28.3%; en cuanto a la dependencia a los videojuegos el 3,4% presentó un nivel muy alto; el 12.4% un nivel alto; el 16,6% un nivel moderado, el 31.7% un nivel bajo, y el 35.9% no presentaron dependencia; sobre la correlación de las variables se logró una relación inversa media significativa ($r_s = -0,371$ $0,00 < 0,05$); por lo que se concretó el adolescente con un adecuado nivel de inteligencia emocional tendrá menos posibilidades de poseer dependencia a los videojuegos.

Asimismo, Julcarima (2021) realizó un estudio con el objetivo de determinar la relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes adolescentes. La muestra se conformó por 85 estudiantes, de 11 a 18 años, varones y mujeres, del primero hasta el quinto grado de educación secundaria de la institución educativa Pascual Saco Oliveros de la ciudad de Ayacucho. Se aplicaron el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), creado por Chóliz y Marco, con el fin de conocer el nivel de dependencia; y el Inventario Emocional Bar-On ICE: NA – Forma abreviada, con el fin de determinar el nivel de inteligencia emocional en los adolescentes; por último, se realizó una ficha de datos sociodemográficos. El método fue el científico general, de tipo básico, el diseño de la investigación fue no experimental, descriptivo correlacional y de corte transversal. Los principales resultados mostraron que el 31.8% de adolescentes no tiene dependencia a los videojuegos, el 29.4% tiene baja dependencia, el 24.7% tiene moderada dependencia, el 11.8% tiene grave dependencia, y el 2.4% muy grave, dependencia; sobre la inteligencia emocional se evidenció que el 37.6% de la muestra posee una inteligencia emocional alta, el 29.4% moderada, el 21.2% baja, y el 11.8% muy baja; el procedimiento estadístico mostró una asociación negativa significativa ($r_s = -.419$ y $p = .000$), por lo que se concluyó que a mayor dependencia a los juegos online menor será la inteligencia emocional.

También, Rojas (2021) elaboró una investigación que tuvo como objetivo determinar la relación entre las dimensiones de la inteligencia emocional y la adicción a internet en estudiantes adolescentes. La muestra estuvo comprendida por 211 alumnos, hombres y mujeres de 12 a 18 años, de tercero hasta quinto grado de una institución educativa parroquial del Cercado de Lima. Para determinar el nivel de inteligencia emocional percibida se aplicó el Trait Meta-Mood Scale (TMMS-24), para medir el nivel de adicción al Internet se usó el Test de Adicción al Internet (TAI); finalmente se utilizó una ficha sociodemográfica para recabar información. El enfoque fue cuantitativo, diseño fue no experimental, de corte transaccional, de alcance correlacional. En los resultados sobre las dimensiones de inteligencia emocional, la media de atención a las emociones fue 24.39, de claridad emocional fue 25.22, y de reparación de las emociones fue de 28.12; así también, la media de la variable de adicción a Internet fue 31.85; referente a la correlación entre la adicción a Internet y las dimensiones de la inteligencia emocional fueron con atención a las emociones ($\rho = 0.17$), con claridad emocional ($\rho = -0.02$), y con reparación de las emociones ($\rho = 0.07$); se concluyó que solo en la dimensión de atención a las emociones de la inteligencia emocional tiene un asociación directa, es decir si esta es mayor, también será mayor la adicción a estar conectar en línea.

Del mismo modo, Artezano (2020) realizó una investigación cuyo objetivo fue determinar la incidencia de la adicción a videojuegos. La muestra se conformó por 340 adolescentes, entre hombres y mujeres, del primer al quinto grado de secundaria del Colegio Nacional Mariscal Castilla, de la ciudad de Huancayo. Para medir el nivel de adicción a los videojuegos se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos, cuarta versión revisada (DSM-IV-TR), y una ficha sociodemográfica. El tipo de estudio fue descriptivo, transaccional, con diseño descriptivo simple. Los principales resultados muestran que el 45.0% de la muestra posee un nivel de adicción bajo, el 26.1% un nivel medio, y el 28.8% un nivel alto; así mismo el 20.9% utiliza los videojuegos diariamente, el 32.0% tiene un nivel de abstinencia alto, y el nivel de problemas como consecuencia a la adicción es alto con un 30.7%; por lo tanto, el estudio confirma que existe una incidencia negativa de adicción a los videojuegos en adolescentes.

Antecedentes regionales

A nivel regional, Tarazona (2022) elaboraron un estudio cuyo objetivo fue determinar la relación entre inteligencia emocional y adicción a las redes sociales en estudiantes adolescentes. La muestra se conformó por 203 adolescentes de cuarto y quinto grado de secundaria, de la localidad de Juanjuí, entre hombres y mujeres, entre los 14 a 18 años de edad, de dos instituciones educativas. Los test aplicados fueron el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS), de Ecurra y Salas; y el Inventario Breve de Inteligencia Emocional en Adolescentes (EQ-i_M20), de Pérez, Gásquez, Mercader y Molero; también se usó una ficha sociodemográfica. El diseño de la investigación fue empírico, de estrategia asociativa, de tipo predictivo simple o correlacional simple, de cohorte retrospectivo ex post facto. Los resultados sobre inteligencia emocional evidenciaron que el 25.61% de los adolescentes que formaron parte de la muestra presentaron un nivel bajo, el 48.27% un nivel medio, y el 26.10% un nivel alto; los resultados sobre adicción a redes sociales mostraron que el 11.82% presentó un nivel bajo, el 50.73% un nivel medio, y el 37.43% un nivel alto; en referencia a la relación de las variables se halló la existencia de una correlación inversamente significativa ($r = -.259$, $p < .001$); con lo cual se concluyó que los adolescentes serán menos proclives a la adicción a redes sociales si los niveles de inteligencia emocional son altos.

De la misma manera, Araujo y Santisteban (2022) realizaron una investigación con el objetivo de determinar si existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad en estudiantes adolescentes. La muestra estuvo representada por 308 estudiantes, entre masculinos y femeninos, de 15 a 17 años, de quinto grado de las instituciones educativas José de San Martín, Preuniversitario San Juan Bosco, San Mateo, José Olaya Balandra y Alberto Leveau García, de la región San Martín. Los cuestionarios psicométricos aplicados fueron para estimar el nivel de adicción a los juegos online, llamado Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS), de Lemmens, Valkenburg y Peter; y para conocer el nivel de sociabilidad la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales, elaborada por el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi. El diseño del estudio fue no experimental, de tipo descriptivo correlacional. El principal resultado corroboró la existencia de una correlación inversa significativa entre las variables de estudio ($\rho = -0.756$; $p = 0.000$), es decir, menor será el nivel de sociabilidad por parte de los adolescentes si la adicción a los videojuegos es constante.

2.2. Bases teóricas

a) Dependencia a los videojuegos

Definiciones

Chóliz y Marco (2011) definen la dependencia a los juegos de internet como aquella en la que se hace un uso extremo de los videojuegos dejando de lado el plano personal, familiar, social y educativo, generándose problemas cotidianos con el nivel de agresividad e inadaptabilidad.

Según la organización Prevención y Tratamiento de las Adicciones, el Alcoholismo, la Ludopatía y otras conductas ([PATIM], 2009) la adicción a los videojuegos es un patrón que se caracteriza por su consumo en exceso, el cual interfiere en el cuidado personal y en las relaciones cercanas como las familiares.

En el CIE-11 (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2022) el trastorno por los juegos online es caracterizado por el juego persistente en línea o fuera de ella continuo o episódico durante un año, manifiesto por el poco control sobre su uso, priorización sobre otros aspectos de la vida, y dificultad para abandonarlo a pesar de los daños causados, como la angustia o deterioro significativo en diferentes aspectos.

Factores de la dependencia a los videojuegos

Chóliz y Marco (2011) mencionan cuatro dimensiones que componen la dependencia a los videojuegos, cuyas definiciones son las siguientes:

- **Abstinencia:** Se trata de un tipo de sintomatología que se exterioriza cuando la persona se ve forzada a dejar de usar los videojuegos, molestia que solo se mitiga al volver a utilizarlos.
- **Abuso y tolerancia:** Es el aumento progresivo de las horas de uso de los videojuegos que una persona hace diariamente para obtener una satisfacción que antes lo lograba en menor tiempo.
- **Problemas ocasionados por los videojuegos:** Se trata de los diferentes problemas suscitados en una persona por el uso excesivo de los videojuegos en el plano personal, familiar, social, escolar y ocupacional.
- **Dificultad para el control:** Es cuando una persona tiene la incapacidad para controlar la conducta compulsiva para el uso de los videojuegos, esta conducta se presenta en todo momento y en situaciones ajenas a su contexto.

Tipos de videojuegos

Julcarima (2021) realiza una tipología de los videojuegos según dos criterios, según el número de jugadores puede tratarse de videojuegos individuales donde una persona juega contra los elementos controlados por la máquina o programación, o de videojuegos multijugadores donde la participación es colectiva y se juega continuamente en línea accediendo a la interacción mediante un chat; según su temática, los videojuegos pueden ser de habilidades con la finalidad de resolver problemas, de simulación virtual buscando ser lo más real posible, deportivos con el fin de estar dentro del campo o cancha deportiva, de combate que se ganará cuando se mate o elimine al contrincante, de plataformas que busca vencer obstáculos, de aventura donde prima vencer los niveles de problemas de acción, de estrategia que

buscan tener y conversar conocimientos de tácticas, y de juegos de mesa que simulan los juegos de este tipo.

Síntomas del uso excesivo de videojuegos

Para los autores Rodríguez y García (2021) si una persona utiliza racionalmente los videojuegos puede desarrollar habilidades y capacidades estratégicas, sin embargo si el uso es extremo perturbaría varios aspectos de su vida debido al poco control, ansiedad u desordenes emocionales en el ámbito personal, conllevando posteriormente a graves problemas conductuales al interactuar con otras personas como agresividad y malhumor, y físicos como comorbilidades, insomnio, desnutrición o excesiva masa corporal, todos estos también se presentan en el ámbito familiar, social y educativo:

- **Ámbito familiar:** afecta la interacción con los progenitores y los demás miembros de la familia, esto puede deberse por una comunicación fallida, desconfianza y desobediencia.
- **Ámbito social:** repercute en las relaciones reales de amistades en el barrio, escuela u otros lugares al alejarse por relaciones ficticias en línea, evitando desenvolverse interpersonalmente.
- **Ámbito educativo:** desarrollan niveles elevados de desinterés para cumplir las responsabilidades académicas, desde asistir a la escuela, atender las clases, realizar las tareas, estudiar para los exámenes, perjudicándose en las notas.

Modelo sobre la dependencia a los videojuegos según Chóliz y Marco

Como ya se refirió, Chóliz y Marco (2011) definen a una persona con dependencia a los juegos online como aquella que hace un uso extremo de los videojuegos dejando de lado el plano personal, familiar, social y educativo, generando en ella problemas con agresividad e inadaptabilidad; los autores basaron un modelo teórico sobre la dependencia a los videojuegos de los estudios elaborados en el American Psychiatric Association (APA), institución que hasta el 2007 consideraba a la dependencia a los videojuegos como un juego patológico sin llegar a ser un trastorno mental; a pesar de ello, los autores insistieron en asegurar que la dependencia a los videojuegos tiene similar sintomatología que la dependencia a sustancias.

El principal aporte de Chóliz y Marco fue haber manifestado que la dependencia a los videojuegos es una adicción comportamental, puesto que es considerado un problema de alcances psicológicos, que afecta los procesos cognitivos como el raciocinio, la memoria, las actitudes, y las emociones; por lo tanto este tipo de dependencia puede ser entendido desde una perspectiva orgánica, biológica o bioquímico, esto quiere decir que existen criterios para diagnosticar este tipo de dependencia tomados del Manual Diagnóstico DSM-IV TR de la APA: tolerancia, abstinencia, aumento progresivo de tiempo en el juego, pérdida de control en el deseo de dejar de jugar, interesarse por actividades que tengan relación con los videojuegos, abandonar otras actividades y obligaciones, incluso de primera necesidad, seguir jugando a pesar de que ya hay un reconocimiento de daño (Chóliz y Marco, 2011).

b) Inteligencia emocional

Definiciones

Para Bar-On (1997) la inteligencia emocional son un grupo de habilidades a nivel personal y social que determinan la forma en que una persona se adapta a situaciones simples o complejas, y por lo tanto influye en el desarrollo exitoso o no de una vida.

Salovey y Mayer (1997) definen la inteligencia emocional en el adolescente como el autoconocimiento de los sentimientos propios y ajenos, sobre todo en el plano educativo, para sobrellevar las situaciones que puedan presentarse.

Goleman (1996) refiere que la inteligencia emocional es la habilidad social, con la cual se regulan las emociones, el ímpetu y las actitudes, lo que desarrolla en la persona capacidades para enfrentar dificultades, así como liderar y persuadir en un ambiente social.

Factores de la inteligencia emocional

Según Bar-On (1997) las dimensiones de la inteligencia emocional y social son las siguientes:

- **Intrapersonal.** Entendida como la destreza de reconocer en uno mismo el modo de actuar, sentir y pensar, esta relación implica la comprensión emocional propia, asertividad, autoconcepto, autorregulación, independencia.
- **Interpersonal.** Definida como el establecimiento de relaciones saludables, a su vez esta relación se compone de empatía, relaciones interpersonales y responsabilidad social.
- **Adaptabilidad.** Entendida como la capacidad de comprender el cambio a través de la flexibilización de las emociones, está conformada por la resolución de problemas, prueba de la realidad y flexibilidad.
- **Manejo de estrés.** Definida como la cualidad de afrontar situaciones adversas que causan tensión y ansiedad, conformada por tolerancia al estrés y control de impulsos.
- **Impresión positiva.** Entendida como el optimismo para sentirse contento y satisfecho por las cosas que ocurran en la vida, así sean estas no favorables, en tal sentido, se mantiene una actitud positiva pese a los problemas acaecidos y emociones negativas.

Componentes de la inteligencia emocional

Goleman (1996) considera la existencia de un cociente intelectual y de un cociente emocional los cuales están ligados íntimamente, expandiendo la primigenia idea que la inteligencia del ser humano es racional o cognitiva; el referido autor menciona cinco componentes que integran la inteligencia, las cuales son las siguientes:

- **Conciencia de sí mismo:** Es una cualidad netamente individual que identifica los estados emocionales frente a situaciones determinadas y los cambios vivenciados durante las mismas situaciones.

- **Autorregulación:** Como su nombre lo indica es la cualidad por la cual se quiere regular saludable y en beneficio propio los cambios impulsivos del estado emocional.
- **Motivación:** Se trata de un proceso interno, que consiste en motivar el alcance de objetivos que alimenten el desarrollo de una vida exitosa, a pesar de las dificultades presentadas.
- **Empatía:** Se trata de la capacidad de una persona para ponerse en el lugar de otra, y así procurar comprender sus emociones y sentimientos.
- **Habilidades sociales:** Son todas aquellas actitudes con las que cuenta una persona para responder favorablemente y salir airoso con el fin de desarrollar estados emocionales saludables.

Salovey y Mayer (1997) adicionan a la inteligencia emocional el componente de la empatía; por lo tanto, las habilidades aquí mencionadas son la percepción emocional, la demostración de emociones, la comprensión de ellas, el direccionamiento de las emociones, la regulación reflexiva de las emociones y el desarrollo personal.

Desarrollo de la inteligencia emocional

Extremera y Fernández (2013) manifiestan que personas con un correcto ajuste de inteligencia emocional tienen vidas más saludables física y mentalmente, en ese marco tienen una mejor resolución de los problemas evitando las dificultades emocionales como depresión, ansiedad, estrés, entre otros; así mismo, una desarrollada inteligencia emocional evita la aparición de trastornos por el uso de sustancias o de trastornos por comportamientos adictivos de diversos tipos, en contraposición los que no regulan los componentes de la inteligencia emocional pueden caer en dependencia emocional, dependencia a los videojuegos, adicción al alcohol y drogas; además, tener un adecuado nivel de inteligencia emocional evita conductas caracterizadas por la ira y agresividad.

Modelo teórico sobre la inteligencia emocional y social según Bar-On

Bar-On (1997), basándose en los modelos de habilidades y de competencias, elabora una nueva propuesta sobre la inteligencia emocional y social, agregando este último término, ya que finalmente la identificación, regulación y manejo de las emociones que realiza una persona (inteligencia emocional) contribuye en su relacionamiento con otras personas en el ámbito social (inteligencia social), por lo tanto, ambos se encuentran estrechamente vinculados.

Los estudios sobre el modelo de Bar-On distinguen dos criterios claramente marcados: sistémico y topográfico; cada uno de estos tienen componentes que a continuación se detallan (Ugarriza, 2001):

- El criterio sistémico tiene cinco componentes: el componente intrapersonal, el cual reúne aspectos que benefician íntegramente a un individuo, estos pueden comprensión emocional, concepto, regulación e independencia de sí propio; el componente interpersonal, que beneficia tanto al individuo como a su interlocutor, aquí se presenta la asertividad, civismo y empatía; el componente adaptabilidad, que confrontan al individuo con determinadas situaciones simples o complejas; el componente manejo de estrés, que conforta al

individuo con hechos, pensamientos y emociones debido al control o no del estrés y de los impulsos; y el componente del estado de ánimo en general, que es la unión de los demás componentes, en este se puede identificar la felicidad y el optimismo.

- El enfoque topográfico se basa en la explicación de la inteligencia no racional funcionales en elementos primarios relacionados con elementos resultantes o de un orden mayor, finalmente conectados con elementos de soporte, apoyo o secundarios; sobre los ya mencionados primeros son autoconocimiento, asertividad, empatía, prueba de la realidad y control de los impulsos; los que guían los elementos resultantes como son solución de problemas, relaciones interpersonales y autorrealización; sin embargo para el autor estos son factores que dependen de los elementos de soporte como son autoconcepto y la independencia.

CAPÍTULO III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación

El presente estudio fue de alcance correlacional, pues relacionó la variable dependencia a los videojuegos y la variable inteligencia emocional. Según Hernández (2014), una investigación de tipo correlacional quiere establecer el nivel de relaciones entre las variables de estudio, sin una aparente causalidad, pero sí bajo una hipótesis de cualidad correlacional.

Así mismo, el diseño de estudio fue no experimental de corte transversal. Para Hernández (2014) una investigación no experimental no interviene las variables del estudio buscando algún propósito, en ese sentido la información es recogida como se muestran en la realidad; sobre el corte transversal, se refiere a una característica en donde los datos se coleccionan en un único tiempo previamente definido.

3.2. Población y muestra

Para el presente estudio la población total será de 128 alumnos, entre hombres y mujeres, cuyas edades oscilan entre los quince a diecisiete años, desde del cuarto al quinto grado académico de secundaria, pertenecientes a la Institución Educativa Roosevelt College, del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja, departamento de San Martín.

3.2.1. Tamaño de la muestra

No aplica para el presente estudio

3.2.2. Selección del muestreo

No aplica para el presente estudio

3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes de la Institución Educativa Roosevelt College que estén cursando el cuarto y quinto grado del nivel secundario en el año 2023.
- Estudiantes adolescentes de ambos sexos, cuyas edades oscilan entre los quince a diecisiete años de edad.
- Estudiantes que tengan el consentimiento de sus padres y firmen el asentimiento informado para participar en la investigación.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que falten a las clases en la institución educativa el día en que se programó la aplicación de los cuestionarios y la ficha del estudio.
- Estudiantes que no completen los cuestionarios y la ficha de estudio o que lo completen con enmendaduras y borrones.

3.3. Variables

3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables

Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual

Chóliz y Marco (2011) definen la dependencia a los videojuegos como aquella en la que se hace un uso extremo de los videojuegos dejando de lado el plano personal, familiar, social y educativo, generándose problemas cotidianos con el nivel de agresividad e inadaptabilidad

Definición operacional

La Dependencia a los videojuegos es una variable de naturaleza cualitativa politómica con una escala ordinal, y será medida a través del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV); se trata de una escala general con cuatro dimensiones, la cual consta de 25 ítems, con un formato de respuestas politómicas de tipo Likert, que determina el nivel de dependencia a los videojuegos en tres categorías de acuerdo a los siguientes rangos cuya puntuación final oscila entre 0 a 100: de 0 a 31 marca baja dependencia a los videojuegos; de 32 a 66, dependencia moderada, de 67 a 100, alta dependencia (Reyes, 2019) (ver Anexo 6).

Inteligencia emocional

Definición conceptual

Para Bar-On (1997) la inteligencia emocional son un grupo de habilidades a nivel personal y social que determinan la forma en que una persona se adapta a situaciones simples o complejas, y por lo tanto influye en el desarrollo exitoso o no de una vida.

Definición operacional

La Inteligencia emocional es una variable de naturaleza cualitativa politómica con una escala ordinal, y será medida a través del Inventario Emocional Bar-On ICE: NA - Abreviado; se trata de una escala general con cuatro dimensiones, la cual consta de 30 ítems, con un formato de respuestas politómicas de tipo Likert, que determina el nivel de inteligencia emocional en cuatro categorías de acuerdo a los siguientes rangos cuya puntuación final oscila entre 30 a 120: de 30 a 51 marca muy baja inteligencia emocional; de 52 a 74, inteligencia emocional baja, de 75 a 97, inteligencia emocional moderada; y de 98 a 120, inteligencia emocional alta (Ugarriza y Pajares, 2005) (ver Anexo 7).

Variables sociodemográficas

Definición conceptual

Tipo de familia

Grupo de personas emparentadas por sangre o vinculo político que pueden estar compuestas de distintas maneras (Real Academia Española, 2014).

Definición operacional

Sexo

Variable cualitativa nominal dicotómica con las siguientes categorías: masculino, femenino.

Edad

Variable cualitativa ordinal politómica con las tres categorías: quince a dieciséis años y diecisiete años.

Tipo de familia

Variable cualitativa nominal politómica con cinco categorías: monoparental, nuclear, Extensa, reestructurada.

Percepción socioeconómica

Variable cualitativa ordinal politómica con tres categorías: alto, medio, bajo.

Estado civil de los padres

Es una variable cualitativa politómica de tipo nominal con estas categorías: solteros, casados, divorciados y viudos.

Aparato electrónico

Es una variable cualitativa politómica de tipo nominal con estas categorías: teléfono celular, videoconsola y computador.

Lugar de conexión a videojuegos

Es una variable cualitativa politómica de tipo nominal con estas categorías: domicilio, institución educativa, cabina de Internet y casa ajena.

Zona de procedencia

Variable cualitativa nominal dicotómica con las siguientes categorías: urbano y rural.

3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos

Plan de recolección de datos

El plan de recolección constó de cuatro pasos claramente definidos:

- 1) En primer lugar, se hizo contacto con el director de la institución educativa, localizada en el distrito de Nueva Cajamarca, autoridad educativa a la que se le detalló los datos de la investigación como el título, planteamiento del problema, objetivos y justificación para desarrollar la investigación en el colegio; así también, se informó sobre el modo de obtener el consentimiento de los padres y el asentimiento de los estudiantes para que participen en el estudio sin que sea de ningún modo obligatoria; con todo lo dicho se hizo la solicitud formal del permiso de la dirección.
- 2) Una vez obtenida la autorización, en el segundo paso el director de la institución educativa informó de manera oficial a los docentes sobre el estudio y la aplicación de los cuestionarios; remitiendo el pedido de brindar las horas de clases y las facilidades para que el investigador pueda desarrollar la investigación
- 3) El tercer paso fue volver a la institución educativa para aplicar los instrumentos psicométricos y la ficha sociodemográfica a los estudiantes que tengan consigo el consentimiento de sus padres y el asentimiento de participación firmados; con lo cual, a ellos se les dio las indicaciones para el correcto llenado de los cuestionarios, también se absolvió las dudas y preguntas surgidas durante

la explicación para proceder luego con la entrega de estos para que los estudiantes lo resuelvan.

- 4) Por fin, el cuarto paso consistió en registrar y procesar la información recabada mediante una base de datos por intermedio del programa Excel de Microsoft Office 2013.

Instrumentos

Test de dependencia de videojuegos (TDV)

Ficha técnica

Autor: Chóliz y Marco (2011)

Procedencia: España

Adaptación peruana: Reyes (2019)

Administración: Individual o colectiva.

Duración: 20 aproximadamente

Aplicación: Niños y adolescentes entre 10 y 19 años

Significación: Evaluación de dependencia de videojuegos

Usos: Educativo, clínico, jurídico y en la investigación.

Características del instrumento

El test tiene 25 preguntas, dividido en dos partes, una para emitir una opinión de acuerdo o en desacuerdo y la otra si diversas situaciones ocurren o no en la experiencia personal, estas evalúan el nivel de dependencia a los videojuegos por parte del adolescente; el instrumento se compone por cuatro dimensiones, estos son abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25); abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9 y 12), problemas ocasionados por los videojuegos (16, 17, 19 y 23); y dificultad en el control (2, 15, 18, 20, 22 y 24); el cuestionario presenta 5 columnas de respuestas tipo Likert que para las primeras catorce preguntas son totalmente en desacuerdo (0 puntos), en desacuerdo (1 punto), neutral (2 puntos), de acuerdo (3 puntos), y totalmente de acuerdo (4 puntos), y para las última quince preguntas son nunca (0 puntos), rara vez (1 punto), a veces (2 puntos), con frecuencia (3 puntos), y muchas veces (4 puntos); para su aplicación se pide al evaluado que marque la alternativa que más se acerque a su opinión o se sienta identificado; por ese lado, la puntuación se obtiene sumando con valores del 0 al 4, todas en dirección positiva ascendente; lo que quiere decir que la puntuación final oscila entre 0 a 100; las categorías son las siguientes: de 0 a 31 indica baja dependencia a los videojuegos, de 32 a 66 indica dependencia a los videojuegos moderada, de 67 a 100 indica dependencia a los videojuegos alta (Reyes, 2019).

Validez y confiabilidad en el Perú

En el Perú, Reyes (2019) adaptó el instrumento TDV mediante una investigación en una muestra de 427 adolescentes del tercero al quinto de secundaria de instituciones públicas del distrito de Comas, Lima; en el estudio se realizó una validez de tipo contenido del Test de Dependencia a los Videojuegos (DTV), según el Coeficiente V. de Aiken con un índice de 1, mostrando que existe aprobación unánime de los cinco jueces expertos. Respecto a la confiabilidad del instrumento a través de una prueba piloto de 25 estudiantes para el análisis de confiabilidad según el alfa de Cronbach, los resultados indicando los siguientes resultados para la escala total (alfa= 0,922) de confiabilidad muy alta (Reyes, 2019).

Por otro lado, Loyaga y Tapia (2020) realizaron una investigación donde se sometió al instrumento TDV a un análisis psicométrico en una muestra de 400 estudiantes de secundaria de ambos sexos y cuyas edades oscilaban entre los 12 a 17 años, los cuales pertenecían a instituciones educativas de la ciudad de Trujillo. Donde se obtuvo una validez de contenido obteniendo puntajes mayores a .70. Respecto al análisis factorial confirmatorio se obtuvieron resultados favorables de .617 a .799 (Loyaga y Tapia, 2020). Finalmente se determinó la confiabilidad del instrumento mediante la consistencia interna de omega, cuyos resultados fueron entre .82 a .95 lo que indica valores óptimos respecto a la confiabilidad del instrumento (Loyaga y Tapia, 2020).

Inventario Emocional Bar-On ICE: NA – Abreviado

Ficha técnica

Autor: Reuven Bar-On (1997)

Procedencia: Toronto, Canadá

Adaptación peruana: Ugarriza y Pajares (2005)

Administración: Individual o colectiva.

Forma: Abreviada

Duración: 20 a 25 aproximadamente

Aplicación: Niños y adolescentes entre 7 y 18 años

Significación: Evaluación de las habilidades emocionales y sociales

Usos: Educativo, clínico, jurídico y en la investigación.

Características del instrumento

El cuestionario posee 30 ítems, los cuales cuantifican reactivos referidos a la inteligencia emocional de adolescentes que deben ser valorados en función de la reacción positiva o negativa en el encuestado, conformado en cuatro dimensiones y una escala de impresión positiva: dimensión intrapersonal (2, 6, 12, 14, 21, 26), dimensión interpersonal (1, 4, 18, 23, 28, 30), dimensión manejo del estrés (5, 8, 9, 17, 27, 29), dimensión adaptabilidad (10, 16, 13, 19, 22,24), y la escala de impresión positiva (3, 7, 11, 15, 20, 25); el cuestionario presenta 4 columnas de respuestas tipo Likert, estas son muy rara vez (1 punto), rara vez (2 puntos), a menudo (3 puntos), y muy a menudo (4 puntos); para su uso se pide al encuestado que marque la alternativa con el que más se identifique; en ese sentido, el puntaje se obtiene con la suma de valores del 1 al 4, todas en dirección positiva ascendente; por lo tanto la puntuación final oscila entre 30 a 120; las categorías son las siguientes: de 30 a 51 indica muy baja inteligencia emocional, de 52 a 74 inteligencia emocional baja, de 75 a 97 inteligencia emocional moderada, y de 98 a 120 inteligencia emocional alta (Ugarriza y Pajares, 2005).

Validez y confiabilidad en el Perú

El instrumento se adaptó a la realidad peruana por Ugarriza y Pajares (2005), donde se aplicó el instrumento en una muestra de 3374 niños y adolescentes cuyas edades estaban entre los de entre 7 y 18 años de Lima Metropolitana. Se demostró validez de constructo, tanto en la forma abreviada como la completa, la cual fue utilizada en el presente estudio (Ugarriza y Pajares, 2005).

Por otro lado, Atachagua *et al.* (2021) realizaron una investigación en una muestra de 145 estudiantes, de ambos sexos y con edades entre los 11 a 14 años, los cuales cursaban el primer y segundo grado del nivel secundario de una institución educativa de Huancayo, Junín; se realizó una validez de contenido del Inventario Emocional Bar-

On ICE: NA – Abreviado, por un juicio de expertos con la participación de tres psicólogos, los criterios de evaluación fueron pertinencia, relevancia y claridad de los ítems, teniendo como resultado excelente según el Coeficiente V. de Aiken con un índice de 1. Respecto a la confiabilidad, se aplicó el alfa de Cronbach para determinar consistencia interna, resultando en una escala total de .804, lo que indica que la confiabilidad del instrumento es muy alta (Atachagua *et al.*, 2021).

Finalmente, Kaltenbrunner y Vallejos (2019) realizaron un estudio cuyo objetivo fue determinar la relación entre inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana. Donde se evidenció tanto la validez de contenido como su confiabilidad mediante la aplicación de alfa de Cronbach, resultando un coeficiente de .752, el cual se interpreta como aceptable (Kaltenbrunner y Vallejos, 2019).

3.5. Plan de análisis e interpretación de la información

La información recogida de la muestra de estudio fue procesada en el programa estadístico SPSS 25, en donde se trabajó, primero, la llamada estadística descriptiva mediante la utilización de frecuencias (N), porcentajes (%); en base a ello, se respondió los objetivos específicos de la investigación como identificar los niveles de dependencia a los videojuegos y los niveles de inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa del distrito de Nueva Cajamarca, en el año 2023.

En segundo lugar, se confirmó la hipótesis general y las específicas que buscan hallar una correlación de variables a través de la estadística inferencial. Para hallar la relación entre las variables categóricas se empleó la correlación Chi cuadrado con un nivel de significancia de 0.05, lo que significa que se tiene un 5% de probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera. Si el valor "P" obtenido en la prueba es menor o igual a 0.05, se rechaza la hipótesis nula, indicando una asociación estadísticamente significativa entre las variables.

3.6. Ventajas y limitaciones

Ventajas

- Siendo esta investigación de corte transversal, la aplicación de los cuestionarios se realizó en una fecha determinada de corta duración y bajo presupuesto.
- En el estudio se utilizó instrumentos psicométricos adaptados y validados en el Perú; por lo que su aplicación conllevó a obtener resultados verídicos para la realidad que fue estudiada.
- El acceso a la población de estudio fue rápido, en virtud de las facilidades para conseguir la autorización de la dirección de la institución educativa, así como la colaboración de los docentes, padres de familia y estudiantes.

Limitaciones

- Al referirse de un estudio transversal, no se conoció la evolución de los niveles de dependencia a los videojuegos ni los niveles de inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa participantes de la investigación.

- Por tratarse de una investigación de diseño no experimental no se pudo manipular posibles variables externas no advertidas que interferirían en la investigación.
- La aplicación de cuestionarios psicométricos en adolescentes puede llevarlos a contestar sesgadamente por la deseabilidad social, es decir, responder de acuerdo a lo estandarizado como normal psicológica y socialmente.

3.7. Aspectos éticos

Confidencialidad y política de protección de datos

La presente investigación se alinea a la ética profesional del psicólogo, en el sentido que hubo absoluta confidencialidad de los datos personales de los adolescentes participantes del estudio, por tal razón estos datos no serán difundidos ni compartidos con ninguna persona, y solo el investigador podrá manipularlos para los fines académicos sustentados.

Respeto a la privacidad

La privacidad de los participantes estuvo garantizada, al no utilizar los nombres y apellidos de los estudiantes participantes en el procesamiento de sus datos, para ello se utilizaron códigos para asociarla al de un adolescente.

Autorización, consentimiento y asentimiento a la participación

Durante el plan de recolección de datos se solicitó la autorización debida a los directivos de la institución educativa, se pidió el consentimiento firmado por los padres (anexo 04) y el asentimiento de participación voluntaria firmado por parte de los adolescentes (anexo05), para pedir tales permisos se les informó con claridad el título, problemas, objetivos y justificación de la investigación.

No a la discriminación y libre participación

No existió discriminación de ningún tipo, sea esta, religiosa, racial, cultural o socioeconómica hacia los estudiantes que voluntariamente participaron en el presente estudio; también estuvo asegurada la libertad a los adolescentes en retroceder en su decisión de participar, pudiendo abandonar el estudio en el momento que estimaran conveniente.

Profesionalismo

La cordialidad y el respeto son los valores, con los cuales el investigador se condujo para el desarrollo de la investigación, estos valores estuvieron presentes en el momento de responder las consultas y dudas, recibir consejos y sugerencias, y al momento de buscar soluciones ante situaciones que impidan el normal desarrollo del estudio.

Calidad de la investigación, autoría y uso de los resultados

El estudio se basó en una metodología aplicada en investigaciones universitarias, los procesos de obtención, manipulación, descripción y análisis de la información se adecuaron a los métodos seleccionados para garantizar calidad en la investigación. así mismo se respetaron los derechos de autor y se citó adecuadamente las fuentes documentales en las referencias bibliográficas. Referentes al uso de los resultados, esta investigación tiene una justificación social al querer contribuir a la producción

científica en el departamento de San Martín, y brindar diagnósticos y soluciones prácticas en la comunidad.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

A nivel descriptivo, se obtuvo que de los 128 estudiantes el 54.69% son de sexo masculino; el 52.34 % se encuentran entre las edades de quince a dieciséis años; el 27.34% proceden de un tipo de familias mono parentales y Extensas respectivamente; el 47.66% tienen un percepción socioeconómica media; el 46.87% tienen padres cuyo estado civil es de soltero; el 45.31% personas tienen un celular como aparato electrónico; el 31.25% tiene como lugar de conexión a videojuegos las cabinas de internet; y el 60.94% pertenecen a zonas urbanas. El resto de resultados obtenidos se pueden apreciar en la Tabla 1.

Tabla 1

Caracterización de la población

| | n | % |
|--|----------|----------|
| Sexo | | |
| Masculino | 70 | 54,69 |
| Femenino | 58 | 45,31 |
| Edad | | |
| Quince a dieciséis años | 67 | 52,34 |
| diecisiete años | 61 | 47,66 |
| Tipo de familia | | |
| Monoparental | 35 | 27,34 |
| Nuclear | 28 | 21,88 |
| Extensa | 35 | 27,344 |
| Reestructurada | 30 | 23,44 |
| Percepción socioeconómica | | |
| Alta | 36 | 28,13 |
| Media | 61 | 47,66 |
| Baja | 31 | 24,22 |
| Estado civil de los padres | | |
| Solteros | 60 | 46,87 |
| Casados | 24 | 18,75 |
| Divorciados | 28 | 21,88 |
| Viudos | 16 | 12,5 |
| Aparato electrónico | | |
| Consola | 36 | 28,13 |
| Celular | 58 | 45,31 |
| Computador | 34 | 26,56 |
| Lugar de conexión a videojuegos | | |
| Domicilio | 34 | 26,56 |
| Institución educativa | 33 | 25,78 |
| Cabina de internet | 40 | 31,25 |
| Casa ajena | 21 | 16,41 |
| Zona de procedencia | | |
| Urbano | 78 | 60,94 |
| Rural | 50 | 39,06 |

Respecto a la variable dependencia a los videojuegos, se halló un 57,81% evidencian Alta dependencia a los videojuegos. Por otro lado, del total existe un 54,69 % que evidencian un nivel moderado de abstinencia. Asimismo, existe un 58,59% que poseen un nivel moderado de abuso y tolerancia. Además, se encontró que el 53,91% de estudiantes presentan un nivel moderado con relación a los problemas asociados por los videojuegos. Por último, el 51,56% denotan un nivel moderado de dificultad en el control. El resto de resultados obtenidos se pueden apreciar en la Tabla 2.

Tabla 2

Dependencia a los videojuegos y dimensiones

| | n | % |
|--|----|-------|
| Dependencia a los videojuegos | | |
| Baja | 4 | 3,13 |
| Moderado | 50 | 39,06 |
| Alta | 74 | 57,81 |
| Dimensiones | | |
| Abstinencia | | |
| Bajo | 42 | 32,81 |
| Moderado | 70 | 54,69 |
| Alto | 16 | 12,50 |
| Abuso y tolerancia | | |
| Bajo | 33 | 25,78 |
| Moderado | 75 | 58,59 |
| Alto | 20 | 15,63 |
| Problemas asociados por los videojuegos | | |
| Bajo | 40 | 31,25 |
| Moderado | 69 | 53,91 |
| Alto | 19 | 14,84 |
| Dificultades en el control | | |
| Bajo | 53 | 41,41 |
| Moderado | 66 | 51,56 |
| Alto | 9 | 7,03 |

Asimismo, con la variable inteligencia emocional, se obtuvo que un 73,44% Baja Inteligencia Emocional. Asimismo, existe un 73,44 % de estudiantes que evidencian un nivel muy bajo intrapersonal. Así mismo, existe un 77,34% poseen un nivel moderado en la dimensión interpersonal. Además, se encontró que el 59,38% presentan un nivel bajo de adaptabilidad. Por último, el 61,72% denotan un nivel moderado de manejo de estrés. El resto de resultados obtenidos se pueden apreciar en la Tabla 3.

Tabla 3*Inteligencia emocional y dimensiones*

| | n | % |
|-------------------------------|----------|----------|
| Inteligencia Emocional | | |
| Muy bajo | 10 | 7,81 |
| Bajo | 94 | 73,44 |
| Moderado | 24 | 18,75 |
| Alto | 00 | 00,00 |
| Dimensiones | | |
| Intrapersonal | | |
| muy bajo | 94 | 73,44 |
| Bajo | 34 | 26,56 |
| Moderado | 0 | 0,00 |
| Alto | 0 | 0,00 |
| Interpersonal | | |
| muy bajo | 0 | |
| Bajo | 29 | 22,66 |
| Moderado | 99 | 77,34 |
| Alto | 0 | 0,00 |
| Adaptabilidad | | |
| muy bajo | 6 | 4,69 |
| Bajo | 76 | 59,38 |
| Moderado | 46 | 35,94 |
| Alto | 0 | 0,00 |
| Manejo de Estrés | | |
| muy bajo | 0 | 0,00 |
| Bajo | 49 | 38,28 |
| Moderado | 79 | 61,72 |
| Alto | 0 | 0,00 |

A nivel inferencial, se evidencia que existe relación altamente significativa entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional; encontrándose un P valor de 0,000; es decir, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos menor es el nivel de inteligencia emocional; lo cual, se refleja en los porcentajes, puesto que el 71,60% que presentan a 53 personas, evidencias alta dependencia a los video juegos e inteligencia emocional bajo.

Tabla 4*Dependencia a los video Juegos e Inteligencia Emocional*

| | Inteligencia Emocional | | | | P-value |
|---------------------------------------|------------------------|--------|----------|-------|---------|
| | Muy Bajo | Bajo | Moderado | Alta | |
| Dependencia a los Video Juegos | | | | | 0.000 |
| Baja | 0 | 2 | 2 | 0 | |
| % | 0,00% | 50,00% | 50,00% | 0,00% | |
| Moderada | 3 | 39 | 8 | 0 | |
| % | 6,00% | 78,00% | 16,00% | 0,00% | |
| Alta | 7 | 53 | 14 | 0 | |
| % | 9,50% | 71,60% | 18,90% | 0,00% | |

Nota. Elaboración propia.

Respecto a la relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional, se observa que existe relación entre las cuatro dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultades en el control) con la variable inteligencia emocional; encontrándose un P valor de 0.000 respectivamente, lo cual, se denota en los porcentajes, puesto que el 67,10 % de estudiantes evidencia un nivel moderado en la dimensión abstinencia y nivel bajo en inteligencia emocional. Asimismo, en la dimensión abuso y tolerancia, se observa que el 68,00 % de encuestados que se ubican en un nivel moderado muestran bajos niveles de inteligencia emocional. Además, se evidencia que el 66,70 % que presentaron un nivel moderado en la dimensión problemas asociados a los videojuegos tienen un nivel bajo de inteligencia emocional. Por otro lado, se denota que el 71,20% que manifestaron un nivel moderado en la dimensión dificultades en el control, presentan un nivel bajo en la inteligencia emocional. El resto de resultados obtenidos se pueden apreciar en la Tabla 5.

Tabla 5

Dimensiones de la dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional

| Dimensiones de la Dependencia a los Video Juegos | Inteligencia Emocional | | | | P-value |
|--|------------------------|--------|----------|-------|---------|
| | Muy Bajo | Bajo | Moderado | Alto | |
| Abstinencia | | | | | 0.000 |
| Bajo | 1 | 36 | 5 | 0 | |
| % | 2,40% | 85,70% | 11,90% | 0,00% | |
| Moderado | 7 | 47 | 16 | 0 | |
| % | 10,00% | 67,10% | 22,90% | 0,00% | |
| Alto | 2 | 11 | 3 | 0 | |
| % | 12,50% | 68,80% | 18,80% | 0,00% | |
| Abuso y Tolerancia | | | | | 0.000 |
| Bajo | 0 | 29 | 4 | 0 | |
| % | 0,00% | 87,90% | 12,10% | 0,00% | |
| Moderado | 7 | 51 | 17 | 0 | |
| % | 9,30% | 68,00% | 22,70% | 0,00% | |
| Alto | 3 | 14 | 3 | 0 | |
| % | 15,00% | 70,00% | 15,00% | 0,00% | |
| Problemas Asociados por los Video Juegos | | | | | 0.000 |
| Bajo | 0 | 34 | 6 | 0 | |
| % | 0,00% | 85,00% | 15,00% | 0,00% | |
| Moderado | 7 | 46 | 16 | 0 | |
| % | 10,10% | 66,70% | 23,20% | 0,00% | |
| Alto | 3 | 14 | 2 | 0 | |
| % | 15,80% | 73,70% | 10,50% | 0,00% | |
| Dificultades en el Control | | | | | 0.000 |
| Bajo | 4 | 41 | 8 | 0 | |
| % | 7,50% | 77,40% | 15,10% | 0,00% | |
| Moderado | 5 | 47 | 14 | 0 | |
| % | 7,60% | 71,20% | 21,20% | 0,00% | |
| Alto | 1 | 6 | 2 | 0 | |
| % | 11,10% | 66,70% | 22,20% | 0,00% | |

Nota. Elaboración propia.

Del mismo modo al relacionar los factores sociodemográficos con la variable dependencia a los videojuegos, se encontró relación entre la variable sociodemográfica percepción socioeconómica y la variable principal dependencia a los videojuegos; encontrándose un P valor de 0,002; lo cual, evidencia que el 54,10% de los estudiantes con percepción socioeconómica media presentan un nivel alto de dependencia a los videojuegos. Por último, se encontró un P valor 0,013 entre la variable sociodemográfica zona de procedencia y la variable principal dependencia a los videojuegos, lo cual, se denota en los porcentajes, puesto que el 60,30% de los

estudiantes de zona urbana presentan un nivel alto de dependencia a los videojuegos. El resto de resultados obtenidos se pueden apreciar en la Tabla 6.

Tabla 6

Factores sociodemográficos y dependencia a los videojuegos

| Factores sociodemográficos | Dependencia a los videojuegos | | | P-value |
|-----------------------------------|--------------------------------------|-----------------|-------------|----------------|
| | Baja | Moderada | Alta | |
| Sexo | | | | 0,289 |
| Masculino | 3 | 26 | 41 | |
| % | 4,30% | 37,10% | 58,60% | |
| Femenino | 1 | 24 | 33 | |
| % | 1,70% | 41,40% | 56,90% | |
| Edad | | | | 0,596 |
| Quince a dieciséis años | 2 | 25 | 40 | |
| % | 3,00% | 37,30% | 59,70% | |
| Diecisiete años | 2 | 25 | 34 | |
| % | 3,30% | 41,00% | 55,70% | |
| Tipo de familia | | | | 0,756 |
| Monoparental | 2 | 16 | 17 | |
| % | 5,70% | 45,70% | 48,60 | |
| Nuclear | 0 | 13 | 15 | |
| % | 0,00% | 46,40% | 53,60% | |
| Extensa | 1 | 11 | 23 | |
| % | 2,90% | 31,40% | 65,70% | |
| Reestructurada | 1 | 10 | 19 | |
| % | 3,30% | 33,30% | 63,30% | |
| Percepción socioeconómica | | | | 0,002 |
| Alta | 0 | 11 | 25 | |
| % | 0,00% | 30,60% | 69,40% | |
| Media | 1 | 27 | 33 | |
| % | 1,60% | 44,30% | 54,10% | |
| Baja | 3 | 12 | 16 | |
| % | 9,70% | 38,70% | 51,60% | |
| Estado civil de los padres | | | | 0,084 |
| Solteros | 2 | 26 | 32 | |
| % | 3,33% | 43,33% | 53,34% | |
| Casados | 1 | 7 | 16 | |
| % | 4,20% | 29,20% | 66,70% | |
| Divorciados | 1 | 9 | 18 | |
| % | 3,60% | 32,10% | 64,30% | |
| Viudos | 0 | 8 | 8 | |
| % | 0,00% | 50,00% | 50,00% | |

Nota. Elaboración propia.

Tabla 6

*Factores sociodemográficos y dependencia a los videojuegos
(continuación)*

| Factores sociodemográficos | Dependencia a los videojuegos | | | P-value |
|--|--------------------------------------|-----------------|-------------|----------------|
| | Baja | Moderada | Alta | |
| Aparato eléctrico | | | | 0,086 |
| Consola | 3 | 12 | 21 | |
| % | 8,30% | 33,30% | 58,30% | |
| Celular | 1 | 22 | 35 | |
| % | 1,70% | 37,90% | 60,30% | |
| Computador | 0 | 16 | 18 | |
| % | 0,00% | 47,10% | 52,90% | |
| Lugar de conexión a videojuegos | | | | 0,115 |
| Domicilio | 2 | 10 | 22 | |
| % | 5,90% | 29,40% | 64,70% | |
| Institución Educativa | 0 | 17 | 16 | |
| % | 0,00% | 51,50% | 48,50% | |
| Cabina de internet | 1 | 15 | 24 | |
| % | 2,50% | 37,50% | 60,00% | |
| Casa ajena | 1 | 8 | 12 | |
| % | 4,80% | 38,10% | 57,10% | |
| Zona de procedencia | | | | 0,013 |
| Urbano | 0 | 31 | 47 | |
| % | 0,00% | 39,70% | 60,30% | |
| Rural | 4 | 19 | 27 | |
| % | 80,00% | 38,00% | 54,00% | |

Nota. Elaboración propia.

Respecto a la relación entre las variables sociodemográficas y la variable principal inteligencia emocional, se encontró relación entre la variable sociodemográfica percepción socioeconómica y la variable principal inteligencia emocional con un P valor de 0.002, donde el 67,20% que presentan una percepción socioeconómica media, manifiesta una inteligencia emocional baja. También, se encontró relación entre la variable sociodemográfica aparato eléctrico y la variable principal inteligencia emocional con un P valor de 0.016, donde el 65,50% de estudiantes que tienen celular presentan inteligencia emocional baja. Por último, se encontró relación entre la variable sociodemográfica zona de procedencia y la variable principal inteligencia emocional con un P valor de 0.013, donde el 75,60% de estudiantes que pertenecen a la zona urbana, evidencian nivel bajo de inteligencia emocional. El resto de resultados obtenidos se pueden apreciar en la Tabla 7.

Tabla 7*Factores sociodemográficos e Inteligencia emocional*

| Factores sociodemográficos | Muy Baja | Baja | Moderada | Alta | P-value |
|-----------------------------------|-----------------|-------------|-----------------|-------------|----------------|
| Sexo | | | | | 0,289 |
| Masculino | 6 | 55 | 9 | 0 | |
| % | 8,60% | 78,60% | 12,90% | 0,00% | |
| Femenino | 4 | 39 | 15 | 0 | |
| % | 6,90% | 67,20% | 25,90% | 0,00% | |
| Edad | | | | | 0,596 |
| Quince a dieciséis años | 4 | 50 | 13 | 0 | |
| % | 6,00% | 74,60% | 19,40% | 0,00% | |
| diecisiete años | 6 | 44 | 11 | 0 | |
| % | 9,80% | 72,10% | 18,00% | 0,00% | |
| Tipo de familia | | | | | 0,756 |
| Monoparental | 3 | 25 | 7 | 0 | |
| % | 8,60% | 71,40% | 20,00% | 0,00% | |
| Nuclear | 4 | 17 | 7 | 0 | |
| % | 14,30% | 60,70% | 25,00% | 0,00% | |
| Extensa | 2 | 31 | 2 | 0 | |
| % | 5,70% | 88,60% | 5,70% | 0,00% | |
| Reestructurada | 1 | 21 | 8 | 0 | |
| % | 3,30% | 70,00% | 26,70% | 0,00% | |
| Percepción socioeconómica | | | | | 0,002 |
| Alta | 2 | 31 | 3 | 0 | |
| % | 5,60% | 86,10% | 8,30% | 0,00% | |
| Media | 5 | 41 | 15 | 0 | |
| % | 8,20% | 67,20% | 24,60% | 0,00% | |
| Baja | 3 | 22 | 6 | 0 | |
| % | 9,70% | 71,00% | 19,40% | 0,00% | |
| Estado civil de los padres | | | | | 0,084 |
| Solteros | 5 | 45 | 10 | 0 | |
| % | 8,34 | 75,00% | 16,66% | 0,00% | |
| Casados | 4 | 12 | 8 | 0 | |
| % | 16,70% | 50,00% | 33,30% | 0,00% | |
| Divorciados | 1 | 25 | 2 | 0 | |
| % | 3,60% | 89,30% | 7,10% | 0,00% | |
| Viudos | 0 | 12 | 4 | 0 | |
| % | 0,00% | 75,00% | 25,00% | 0,00% | |

Nota. Elaboración propia.

Tabla 7*Factores sociodemográficos e Inteligencia emocional (Continuación)*

| Factores sociodemográficos | Muy Baja | Baja | Moderada | Alta | P-value |
|--|-----------------|-------------|-----------------|-------------|----------------|
| Aparato eléctrico | | | | | 0,016 |
| Consola | 1 | 28 | 7 | 0 | |
| % | 2,80% | 77,80% | 19,40% | 0,00% | |
| Celular | 6 | 38 | 14 | 0 | |
| % | 10,30% | 65,50% | 24,10% | 0,00% | |
| Computador | 3 | 28 | 3 | 0 | |
| % | 8,80% | 82,40% | 8,80% | 0,00% | |
| Lugar de conexión a videojuegos | | | | | 0,115 |
| Domicilio | 5 | 19 | 10 | 0 | |
| % | 14,70% | 55,90% | 29,40% | 0,00% | |
| Institución educativa | 2 | 26 | 5 | 0 | |
| % | 6,10% | 78,80% | 15,20% | 0,00% | |
| Cabina de internet | 1 | 33 | 6 | 0 | |
| % | 2,50% | 82,50% | 15,00% | 0,00% | |
| Casa ajena | 2 | 16 | 3 | 0 | |
| % | 9,50% | 75,20% | 14,30% | 0,00% | |
| Zona de procedencia | | | | | 0,013 |
| Urbano | 7 | 59 | 12 | 0 | |
| % | 9,00% | 75,60% | 15,40% | 0,00% | |
| Rural | 3 | 35 | 12 | 0 | |
| % | 6,00% | 70,00% | 24,40% | 0,00% | |

Nota. Elaboración propia.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión

El análisis inferencial reveló una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional, evidenciando que un mayor nivel de dependencia se asocia con un menor nivel de inteligencia emocional. Asimismo, se encontró una relación estadísticamente significativa entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultades en el control) y la inteligencia emocional. En cuanto a las variables sociodemográficas, se observó que los estudiantes con percepción socioeconómica media y aquellos provenientes de zonas urbanas presentan una mayor dependencia a los videojuegos. Además, se halló una relación entre la percepción socioeconómica, el uso de dispositivos electrónicos como el celular y la zona de procedencia con la inteligencia emocional, indicando que los estudiantes con percepción socioeconómica media, que poseen un celular y provienen de zonas urbanas, tienden a presentar un nivel bajo de inteligencia emocional. Respecto a los objetivos descriptivos (OE1 y OE2) se encontró que la mayoría de los estudiantes encuestados presentaron un nivel alto de dependencia a los videojuegos y un nivel bajo respecto a la inteligencia emocional. Además, se pudo determinar que la población estudiada presenta una predominancia del sexo masculino, cuya edad promedio fue de 15 a 16 años, donde de estudiantes provenía de familias monoparentales y extensas. La percepción socioeconómica obtenida tendía hacia un nivel medio, donde el estado civil soltero fue el predominante en los padres de familia de los estudiantes, los cuales en su mayoría contaban con celular como aparato electrónico, el lugar de conexión a videojuegos por preferencia fue el domicilio propio y las cabinas de internet y los estudiantes en su mayoría provenían de zonas urbanas.

Ahora bien, respondiendo a los objetivos netamente inferenciales, se determinó los siguientes resultados:

Respondiendo al OG

Al analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional, los hallazgos coinciden con estudios previos realizados en poblaciones similares. Investigaciones como las de Ríos y Casquina (2023), Castillo y Quispe (2020) y Ccorimaya y Quispe (2019) encontraron que los adolescentes con una alta dependencia a los videojuegos suelen experimentar dificultades en la identificación y regulación de sus emociones. Esto podría deberse a que el uso excesivo de los videojuegos interfiere con el desarrollo de habilidades emocionales clave, como el reconocimiento de emociones propias y ajenas, el control del estrés y la adaptación a nuevas situaciones (Julcarima, 2021; Atachagua et al., 2021; Osa, 2019). Asimismo, algunos estudios sugieren que los adolescentes con dificultades emocionales pueden recurrir a los videojuegos como un mecanismo de escape, reforzando así su dependencia y afectando su bienestar socioemocional (Osa, 2019).

Respondiendo al OE3

Por otro lado, al examinar las dimensiones de la dependencia a los videojuegos, se encontró que todas ellas están relacionadas con la inteligencia emocional. En el caso de la abstinencia, Osa (2019) plantea que los adolescentes que presentan síntomas similares a un síndrome de abstinencia debido al uso excesivo de videojuegos pueden desarrollar dificultades para identificar y expresar sus emociones, llegando incluso a manifestar rasgos de alexitimia. En cuanto a la dimensión de abuso y tolerancia, se ha propuesto que el uso prolongado de videojuegos puede generar desensibilización emocional, lo que afecta la capacidad del adolescente para comprender tanto sus propias emociones como las de los demás (Osa, 2019). De manera similar, Jarumilla

(2021) y Osa (2019) señalan que los adolescentes que presentan problemas asociados al uso de videojuegos (como ansiedad, frustración y síntomas depresivos), así como dificultades en el control de impulsos, pueden experimentar un impacto negativo en su desarrollo emocional y social.

Respondiendo al OE4

En relación con los factores sociodemográficos, se observó que los estudiantes con una percepción socioeconómica media o alta mostraban una mayor dependencia a los videojuegos. Aunque no se encontraron estudios previos con el mismo resultado, Rodríguez y García (2021) explican que el acceso a dispositivos electrónicos y videojuegos suele estar condicionado por la situación económica de la familia. En este sentido, los adolescentes con mayores recursos tienen más oportunidades para adquirir videojuegos y utilizarlos con frecuencia, lo que podría explicar esta relación.

Asimismo, en cuanto a la percepción socioeconómica y la inteligencia emocional, Caballeira et al. (2019) mencionan que los adolescentes con un nivel socioeconómico medio o alto tienen mayores probabilidades de desarrollar competencias emocionales. Sin embargo, los mismos autores advierten que ciertas condiciones, como la presión económica en el hogar, pueden afectar la regulación emocional de los jóvenes. Esto sugiere que, aunque una mejor situación económica puede favorecer el desarrollo de habilidades emocionales, factores externos pueden influir negativamente en esta relación.

Otro hallazgo relevante es que los estudiantes provenientes de zonas urbanas presentaban una mayor dependencia a los videojuegos. Aunque no se encontraron estudios con los mismos resultados, un estudio relevante sobre el fácil acceso a videojuegos y plataformas digitales y su relación con el desarrollo de hábitos de juego excesivo es el realizado por Calderón & Gómez (2022). Este estudio analiza cómo las dinámicas de consumo digital entre los jóvenes, especialmente en contextos urbanos, pueden estar asociadas con comportamientos de juego problemático. En cuanto a la relación entre la zona de procedencia y la inteligencia emocional, Mejía (2012) sostiene que, a pesar de que las zonas urbanas pueden ofrecer mejores oportunidades educativas, también pueden generar mayores niveles de estrés y ansiedad, lo que afecta la regulación emocional en los adolescentes.

Respondiendo al OE5:

Finalmente, se encontró que aquellos estudiantes que poseían un celular, presentaban niveles bajos en su inteligencia emocional. No se encontraron investigaciones con resultados similares. Medina (2020) nos indica que el uso en tiempos prolongados del celular puede afectar negativamente en el desarrollo de habilidades intrapersonales e interpersonales, así como manejo del estrés componentes esenciales de la inteligencia emocional. Esto debido a que el uso del celular en exceso podría causar una desconexión emocional, limitando la interacción cara a cara y resolución de conflictos que se presentan en el entorno (Medina, 2020).

5.2. Conclusiones

En función de los resultados obtenidos, se sugiere fortalecer el rol del psicólogo en el entorno escolar, no solo en la atención individual, sino como facilitador de espacios preventivos y formativos. Su participación es clave para acompañar el desarrollo emocional de los estudiantes y orientar sobre el uso responsable de la tecnología. Además, es fundamental su trabajo conjunto con docentes y familias, promoviendo

estrategias que ayuden a reducir la dependencia a los videojuegos y favorezcan un entorno educativo más saludable y emocionalmente equilibrado.

Se sugiere que la Institución Educativa integre en las horas de tutoría contenidos programados sobre competencias socioemocionales, autorregulación, reconocimiento y regulación afectiva, empatía, resolución de conflictos y gestión del tiempo de pantalla. Además, poner en marcha sistemas de detección temprana de malestar emocional y coordina protocolos de atención intersectorial cuando se identifiquen casos de riesgo.

Para los padres de familia, se aconseja organizar escuelas de padres y talleres participativos donde se aborden la gestión del uso tecnológico en el hogar, normas familiares saludables y estrategias para reforzar la autorregulación emocional en adolescentes. El quehacer del psicólogo fortalece la alianza escuela - familia para promover coherencia entre las normas escolares y domésticas.

Para los estudiantes, se recomienda implementar un currículo transversal de habilidades socioemocionales dentro de las horas de tutoría y actividades complementarias que promuevan el equilibrio entre el uso de la tecnología y las interacciones presenciales. El psicólogo escolar lidera el diseño y evaluación de programas psicoeducativos (tanto grupales como individuales), facilita talleres vivenciales para el desarrollo de la autorregulación y la resiliencia, y establece espacios de tutoría psicológica para estudiantes con mayor vulnerabilidad.

Para la comunidad científica, se sugiere promover estudios longitudinales y mixtos que profundicen en el impacto del entorno tecnológico en el desarrollo socioemocional y evalúen la eficacia de intervenciones dirigidas a reducir la dependencia problemática de videojuegos. El quehacer del psicólogo incluye la difusión de hallazgos en foros Académicos y la colaboración interprofesional para la generación de políticas y programas educativos basados en evidencia.

5.3. Recomendaciones

En función de los resultados obtenidos, se sugiere fortalecer el rol del psicólogo en el entorno escolar, no solo en la atención individual, sino como facilitador de espacios preventivos y formativos. Su participación es clave para acompañar el desarrollo emocional de los estudiantes y orientar sobre el uso responsable de la tecnología. Además, es fundamental su trabajo conjunto con docentes y familias, promoviendo estrategias que ayuden a reducir la dependencia a los videojuegos y favorezcan un entorno educativo más saludable y emocionalmente equilibrado.

Se sugiere a la Institución Educativa capacitar o adiestrar a los docentes con ayuda del área psicopedagógica realizando talleres y charlas, brindando estrategias y herramientas para actuar frente a estos casos de la vida cotidiana en estudiantes adolescentes y así ejecuten actividades durante el año escolar fortaleciendo la inteligencia emocional y concientizando el uso adecuado de los videojuegos.

Para los docentes, se recomienda incluir en las horas de tutoría temas relacionados con inteligencia emocional, como la autorregulación, la empatía, el manejo de emociones y la importancia del equilibrio entre el uso de la tecnología y las interacciones cara a cara. Los docentes también podrían integrar dinámicas que

promuevan la cooperación y la convivencia escolar, fortaleciendo así las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Para los padres de familia, se aconseja que los padres asistan a las escuelas para padres y otras actividades organizadas por la institución, en las cuales se aborden temas como la gestión de la tecnología en casa, el fomento de interacciones familiares saludables y estrategias para reforzar la autorregulación emocional en sus hijos. Además, se recomienda establecer límites en el uso de dispositivos tecnológicos, priorizando actividades que fortalezcan las relaciones familiares y el bienestar emocional de los estudiantes.

Para los estudiantes, se recomienda incluir en las horas de tutoría temas relacionados con inteligencia emocional, como la autorregulación, la empatía, el manejo de emociones y la importancia del equilibrio entre el uso de la tecnología y las interacciones cara a cara. Los docentes también podrían integrar dinámicas que promuevan la cooperación y la convivencia escolar, fortaleciendo así las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Para la comunidad científica, se sugiere que futuros estudios profundicen en el impacto del entorno tecnológico en el desarrollo de la inteligencia emocional y exploren estrategias efectivas para reducir la dependencia a los videojuegos. Además, sería pertinente investigar cómo factores como el estrés familiar y el entorno urbano pueden influir en la inteligencia emocional y en el comportamiento de los estudiantes frente a los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Andrade, A. P., y Moscoso, J. J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular "La Asunción", Cuenca, 2018* (Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca). <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/31759/1/Proyecto%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Araujo, L. V., y Santisteban, L. N. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 51-59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo – 2018* (Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes). <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZAN%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Atachagua, E. Y., Mayta, S. G., y Piñas, J. M. (2021). *Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021* (Tesis de licenciatura, Universidad Continental). https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11053/1/IV_FHU_501_TE_Atachagua_Mayta_%20Pi%C3%B1as_2021.pdf
- Bar-On, R. (1997). *The Emotional Intelligence Inventory (EQ-i): technical manual*. Toronto: Multi-Health Systems.
- Bastidas, L. A. (2020). *Adicción al Internet e Inteligencia Emocional en Adolescentes: Unidad Educativa Juan Pablo II* (Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador). <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20850/1/T-UCE-0007-CPS-248.pdf>
- Buitrón, J. y Lara, C. (2024). Inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector urbano. *Revista Científica De Salud BIOSANA*, 4(5), 163–173. <https://doi.org/10.62305/biosana.v4i5.310>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., Gonzáles, M., y Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23, 129-136. <https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/articulo20171222170804.pdf>
- Caballero, S. V., Contini de González, N., Lacunza, A. B., Mejail, S. M., & Coronel, P. (2018). Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. Un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán (Argentina). *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, (53), 183–203.

- Calderón Gómez, D., & Gómez Miguel, A. (2022). Patrones de consumo y entretenimiento digital juvenil: Una mirada sociológica al gasto en plataformas de suscripción, creadores de contenido y gaming. *Teknokultura*, 19(1), 1–17. <https://doi.org/10.5209/tekn.78734>
- Campos, F. M, y Juan de Dios, E. (2016). *Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL – 2015* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán). <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/1246/TEDL%2000217%20C24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carlos Reyes (1987) Inventario de Hostilidad de Buss-Durkee Agosto 2017 <https://es.scribd.com/document/377644170/Inventario-de-Hostilidad-de-Buss-durkee-Agosto-2017>.
- Corrales, Y. (2019). Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis-periodo 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio UIGV. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRABSUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Ccorimanya Mamani, G. M. y Quispe Condori, M. (2019). Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro. y 4to. de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la Ciudad de Puno, 2019. [Tesis de Titulación. Universidad Peruana Unión]. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2832/Margoth_Trabajo_Bac_hiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). 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>
- 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>
- Echeburúa, E., Corral P., & Amor, P. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología Conductual* 13(3).511-528.
- Estrada, A. E. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología Y Terapéutica*, 41(4), 242–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2013). Inteligencia emocional en adolescentes. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (352), 34-39. <https://n9.cl/jzlpq>

- Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairós
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*.
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20a%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2019). Perú: Tipos y Ciclos de Vida de los Hogares, 2017.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1711/
- Julcamira, R. A. (2021). *Dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho – 2021* (Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes).
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2902/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jaramillo, A. V. (2021). La Inteligencia Emocional en el currículo académico del 'área de Ciencias Humanas de la UIDE para el proceso de enseñanza. Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Humanidades. UIDE. Quito. Campus Norte. 64 p.
- Jaramillo, Marita (2018). Relación entre la inteligencia emocional con indicadores de adicción a las redes sociales en estudiantes de un instituto público de Tingo María, 2017, de:
http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/6685/Relacion_JaramilloSanta%20Cruz_Maritha.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Kaltenbrunner, A., y Vallejos, B. (2019). Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de tercer año de secundaria en una institución educativa de Fe y Alegría en San Juan de Lurigancho [Tesis de maestría, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Repositorio Institucional UARM.
<https://acortar.link/Z2O7Yp>
- Kowert R, Domahidi E, Quandt T. (2014). The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals. *CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, Soc Netw*;17(7):447–53.
- Logaya, P. y Tapia, D. (2020). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en alumnos de instituciones educativas de la ciudad de Trujillo (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/51460>

- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>.
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. y 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>
- Medina, A., Luy, C., Tolentino, R. y Gozar, R. (2020) LOS SMARTPHONES EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. <file:///C:/Users/Admin/Downloads/juan,+SV2020-medina-luy-tolentino-gozar.pdf>.
- Orbea, S. S. (2019). *Relación entre inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes de bachillerato de una Unidad Educativa del Cantón Ambato* (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2756/1/76917.pdf>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2022). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. <https://icd.who.int/browse11/l-es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Osa, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional* (Trabajo de grado de bachillerato, Universitat de les Illes Balears). https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_No_rman.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- PATIM (2009). *Memoria Anual de las Actividades del Centro Guillem Despuig de Adicciones No Tóxicas*. <http://www.patim.info/index.php/2014-06-10-23-07-07/documentos>
- Piñeiro, J. L., Castro, E., y Castro, E. (2019). Componentes de conocimiento del profesor para la enseñanza de la resolución de problemas en educación primaria. DOI:10.30827/pna.v13i2.7876
- Real Academia Española [RAE]. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). <http://www.rae.es/rae.html>
- Reyes, L. V. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019* (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36736/Reyes_YL_V.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rios Perez, K. M., & Casquina Chavez, N. M. (2023). Inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución privada de Lima en contexto de pandemia.
- Rodríguez, M., y García, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557,591. <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>
- Rodríguez A, Rey B, Vara M, Wrzesien M, Alcañiz M, Pérez-lópez D. A (2015) Based Serious Game for Studying Emotional Regulation in Adolescents. *IEEE Comput Graph Appl.* ;35(1):65–73.
- Rojas, E. D. (2021). *Inteligencia Emocional y Adicción a Internet en adolescentes de secundaria de una Institución Educativa Parroquial del Cercado de Lima* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae). https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1055/Rojas_Elias_tesis_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sáenz, A. C., y Silva, J. M. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca – 2021* (Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello). <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2347/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). <https://www.redalyc.org/journal/647/64753569026/html/>.
- Salovey, P., y Mayer, J. D. (1997). *What is emotional intelligence?* En P. Salovey y D. Sluyter (Eds). *Emotional Development and Emotional Intelligence: Implications for Educators* (pp. 3-31). New York: Basic Books.
- Seo M, Sun H, Chae S. (2012) Emotional Competence and Online Game Use in Adolescents. *Comput Informatics, Nurs.*;30(12):640–6.
- Scholten H, Malmberg M, Lobel A, (2016) Engels RCME. A Randomized Controlled Trial to Test the Effectiveness of an Immersive 3D Video Game for Anxiety Prevention among Adolescents. *PLoS One.*;11(1):1–24.
- Tarazona, M. M. (2022). *Inteligencia emocional y adicción a redes sociales en estudiantes de 4° y 5° de secundaria de Juanjui, San Martín, 2021* (Tesis de licenciatura, Universidad de San Martín de Porres). https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/10360/TARAZONA_JM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tejada, M., de. (2012). Variables sociodemográficas según turno escolar, en un grupo de estudiantes de educación básica: un estudio comparativo. *Revista de Pedagogía*, 33(92), 235-269. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65926546002>

- Tixi, N. y García, D. (2024). Hostilidad y dependencia a videojuegos en adolescentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 210–220. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i4.1130>
- Ugarriza, N., y Pajares L. (2005). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn ICE: NA, en una muestra de niños y adolescentes. *Persona*, (8), 11-58.
- Ugarriza, N., y Pajares, L. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana. *Revista Persona*, 4(1), 129-160. <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Videojuegos: adicción y factores predictores. *Av. Psicol.*, 18(1), 103-110. <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallej>
- Bar-On, R. (1997). *The Bar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-I): Technical manual*. Multi-Health Systems.

ANEXOS

Anexo 1

Test de dependencia a los videojuegos

Instrucciones

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto videoconsola, como de PC).

Toma como referencia la siguiente escala:

| Totalmente en Desacuerdo (0) | En desacuerdo (1) | Neutral (2) | De acuerdo (3) | Totalmente de acuerdo (4) |
|------------------------------------|----------------------|----------------|-------------------|------------------------------|
|------------------------------------|----------------------|----------------|-------------------|------------------------------|

| N.º | Preguntas | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|--|---|---|---|---|---|
| 1 | Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé | | | | | |
| 2 | Si no funciona la videoconsola o la PC le pido prestada a un familiar o amigos | | | | | |
| 3 | Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videojuego | | | | | |
| 4 | Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos | | | | | |
| 5 | Dedico mucho tiempo extra a los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.) | | | | | |
| 6 | Si estoy un tiempo sin jugar me siento vacío y no sé qué hacer | | | | | |
| 7 | Me molesta cuando no funciona bien el videojuegos | | | | | |
| 8 | Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes | | | | | |
| 9 | Dedico menos tiempo a hacer actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato | | | | | |
| 10 | Estoy inquieto 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 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 | | | | | |

Ahora toma como referencia la siguiente escala:

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

| N.º | Preguntas | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| 15 | Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego | | | | | |
| 16 | He llegado a jugar más de tres horas seguidas | | | | | |
| 17 | He discutido con mis padres, familiar 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 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 mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo) | | | | | |
| 24 | Incluso cuando estoy haciendo otras cosas (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 2

Inventario Emocional Bar-On ICE: NA – Abreviado

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 existe respuestas buenas o malas. Por favor haz un ASPA en la respuesta de cada oración.

| N.º | Oración | Muy rara vez | Rara vez | A menudo | Muy a menudo |
|-----|--|--------------|----------|----------|--------------|
| 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 | Nadie 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 |
| 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 | 1 | 2 | 3 | 4 |

| | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|
| | siento | | | | |
| 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 3

Ficha de datos sociodemográficos

Instrucciones

Estimado(a) estudiante, a continuación, te presento una serie de preguntas que deberás contestar marcando con una (X) la alternativa correcta. Recuerda responder con sinceridad.

1. Sexo:
 - a) Masculino
 - b) Femenino

2. Edad:
 - a) Quince a dieciséis años
 - b) Diecisiete años

3. Tipo de familia:
 - a) Monoparental
 - b) Nuclear
 - c) Extensa
 - d) Reestructurada

4. Percepción socioeconómica:
 - a) Alta
 - b) Media
 - c) Baja

5. Estado civil de los padres:
 - a) Solteros
 - b) Casados
 - c) Divorciados
 - d) avViudos

6. Aparato electrónico
 - a) Celular
 - b) Videoconsola
 - c) Computador

7. Lugar de conexión a videojuegos
 - a) Domicilio
 - b) Institución educativa
 - c) Cabina de Internet
 - d) Casa ajena

8. Zona de procedencia
 - a) Urbano
 - b) Rural

Anexo 4

Consentimiento de los padres

Consentimiento de los Padres para la Participación de sus Hijos

Se solicita su permiso para que su hijo(a) participe en el estudio desarrollado por el investigador Elvis Abel Sánchez Sánchez, estudiante de la carrera profesional de Psicología de la Universidad Católica Sedes Sapientiae, sede Rioja.

Su hijo(a) ha sido seleccionado/a como participante para esta investigación, que es de condición voluntaria. Si usted brinda el consentimiento para que su hijo/a participe, y este a su vez se ofrece como voluntario, le pediremos llenar una ficha sociodemográfica y dos cuestionarios: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Inventario Emocional Bar-On ICE: NA – Abreviado; que permitirá evaluar la asociación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja.

La participación en la investigación se llevará a cabo durante el horario de clases, previa coordinación con la institución educativa, con una duración total de 30 minutos aproximadamente. No hay riesgos previstos o molestias para su hijo(a) como consecuencia de la participación en la investigación y la evaluación de este estudio.

Usted puede retirar su permiso en cualquier momento y discontinuar la participación de su hijo(a) sin sanción o pérdida de beneficios a los que usted o su hijo(a) tienen derecho. Usted no renuncia a ninguno de sus derechos legales o de su hijo(a) si decide permitir que su hijo(a) participe en este estudio de investigación.

Para reducir el riesgo de que alguien más vea los datos de su hijo(a), se tomarán medidas para garantizar la seguridad de los datos. Solo un código de identificación asignado a su hijo(a) se asociará con los datos de él o ella, por lo que no se utilizarán nombres ni apellidos. Cualquier información que se obtiene en relación a la investigación y la evaluación de este estudio y que pueda identificar a su hijo(a) se mantendrá de manera confidencial. Será revelada solamente con su permiso o según lo requiera la ley. Solo el personal clave y autorizado tendrá acceso a los datos y los códigos. Después que esta investigación sea terminada, los datos pueden ser guardados para la investigación por el investigador. La misma confidencialidad que aquí se garantiza se aplicará al almacenamiento.

Si usted tiene preguntas, comentarios o inquietudes sobre este estudio, por favor póngase en contacto con el investigador encargado de aplicar los cuestionarios al siguiente número de celular: 936 212 984.

Firma padre o tutor legal

Fecha:

Nombre del padre o tutor legal:

DNI del padre o tutor legal:

Nombre del estudiante:

Firma investigador

Fecha:

ANEXO 5
CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS ESTUDIANTES

Yo

_____, estudiante del _____ Grado del Nivel Secundario de la I. E. Roosevelt College , declaro que he sido informado e invitado a participar en el estudio denominado “Relación dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja”; siendo este un proyecto de investigación científica que cuenta con el respaldo de la Universidad Católica Sedes Sapientiae.

Entiendo que este estudio busca conocer la relación entre dependeci a los videojuegos y la inteligencia emocional en adolescentes. Sé que mi participación se llevará a cabo en la dirección Jirón Tarapoto s/n, sector Santa Isabel, Nueva Cajamarca, Rioja, San Martín, en el horario 11:00 a.m., y consistirá en responder una ficha sociodemográfica y dos cuestionarios: el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Inventario Emocional Bar-On ICE: NA – Abreviado); que demorará alrededor de 30 minutos en total aproximadamente.

Sé que toda información será registrada de manera confidencial, y que los datos de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la publicación de resultados. Soy consciente que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución económica por mi participación en este estudio. Sé que esta información procesada en la investigación podrá beneficiarme de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la institución educativa y la sociedad. Así mismo, sé que puedo negarme participar o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mi persona.

Sí, acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Firma estudiante

Fecha:

Anexo 6
Matriz de consistencia

| Problemas | Objetivos | Hipótesis | Variables e indicadores | Población y muestra | Diseño y alcance | Instrumentos | Análisis estadístico |
|--|---|--|--|---|---|---|---|
| <p>Problema general ¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?</p> <p>¿Cuáles son los niveles de inteligencia</p> | <p>Objetivo general Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>Objetivos específicos Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> | <p>Hipótesis general H_{G1}: Existe relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>H_{G01}: No existe relación entre dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas H_{E1}: Existe relación entre dependencia a los videojuegos y</p> | <p>Variable 1 Dependencia a los videojuegos</p> <p>Naturaleza Cualitativo</p> <p>Escala de medición Ordinal</p> <p>Categorías: Baja Moderada Alta</p> <p>Variable 2: Inteligencia emocional</p> <p>Naturaleza Cualitativo</p> <p>Escala de medición</p> | <p>Población y muestra La población es el conjunto finito de elementos para el presente estudio es de 128 alumnos, entre hombres y mujeres, cuyas edades oscilan entre los quince a diecisiete años, desde del cuarto al quinto grado de secundaria, de la Institución Educativa Roosevelt College, del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja, departamento de San Martín.</p> <p>Censo Se hará uso de un censo en donde se trabajará con toda la población.</p> <p>Criterios de inclusión Estudiantes de la</p> | <p>Diseño de investigación No experimental.</p> <p>Alcance de investigación Correlacional</p> | <p>Variable 1: Dependencia a los videojuegos Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)</p> <p>Adaptación en el Perú Reyes en el 2019</p> <p>Validez Validez de contenido del Test de Dependencia a los Videojuegos (DTV) según el Coeficiente V. de Aiken con un índice de 1, mostrando que existe aprobación unánime de los</p> | <p>El análisis estadístico se realizará con el programa SPSS 25.</p> <p>Análisis descriptivo Uso de frecuencias (N), porcentajes (%) de los datos</p> <p>Análisis inferencial Para analizar la relación entre las variables categóricas se empleará el Chi - Cuadrado con un nivel de</p> |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|---|-------------------------------|
| <p>emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos y factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación entre inteligencia emocional y factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023?</p> | <p>Identificar los niveles de inteligencia emocional en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>Determinar la relación entre inteligencia emocional y factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública</p> | <p>factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>HE01: No existe relación entre dependencia a los videojuegos y factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>HE2: Existe relación entre inteligencia emocional y factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023.</p> <p>HE02: No existe relación entre inteligencia emocional y</p> | <p>ordinal</p> <p>Categorías: Muy bajo Bajo Moderado Alto</p> | <p>Institución Educativa Roosevelt College que estén cursando el cuarto y quinto grado del nivel secundario en el año 2023.</p> <p>Estudiantes adolescentes de ambos sexos, cuyas edades oscilan entre los 15 a 17 años de edad.</p> <p>Estudiantes que tengan el consentimiento de sus padres y firmen el asentimiento informado para participar en la investigación.</p> <p>Criterios de exclusión Estudiantes que falten a las clases en la institución educativa el día en que se programó la aplicación de los cuestionarios y la ficha del estudio.</p> <p>Estudiantes que no completen los cuestionarios y la ficha</p> | | <p>cinco jueces expertos (Reyes, 2019)</p> <p>Confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,922 de confiabilidad (Reyes, 2019).</p> <p>Variable 2 Inteligencia emocional Inventario Emocional Bar-On ICE: NA - Abreviado</p> <p>Adaptación en el Perú Ugarriza y Pajares (2005)</p> <p>Validez Validez de contenido por juicio de expertos con la participación de tres psicólogos, como resultado excelente según</p> | <p>significancia de 0.05.</p> |
|--|--|--|--|---|--|---|-------------------------------|

| | | | | | | | |
|--|---------------------------|---|--|--|--|---|--|
| | de Nueva Cajamarca, 2023. | factores sociodemográficos en adolescentes de una institución educativa pública de Nueva Cajamarca, 2023. | | de estudio o que lo completen con enmendaduras y borrones. | | <p>el Coeficiente V. de Aiken con un índice de 1 (Atachagua <i>et al.</i>, 2021).</p> <p>Confiabilidad</p> <p>Alfa de Cronbach 0,804, con lo cual el instrumento posee una confiabilidad muy alta (Atachagua <i>et al.</i>, 2021).</p> | |
|--|---------------------------|---|--|--|--|---|--|

Anexo 7

Operacionalización de la variable Dependencia a los videojuegos

| Variable | Dimensiones | Ítems | Clasificación por naturaleza | Medida de escala | Categorías | Indicadores |
|-------------------------------|---|---------------------------------------|------------------------------|------------------|------------|-------------|
| Dependencia a los videojuegos | Abstinencia | (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25) | Cualitativa, politómica | Ordinal | Baja | 0 - 31 |
| | Abuso y Tolerancia | (1, 5, 8, 9 y 12) | | | Moderada | 32 - 66 |
| | Problemas Asociados por los Videojuegos | (16, 17, 19 y 23) | | | | |
| | Dificultades en el Control | (2, 15, 18, 20, 22 y 24) | | | | |

Anexo 8

Operacionalización de la variable Inteligencia emocional

| Variable | Dimensiones | Ítems | Clasificación por naturaleza | Medida de escala | Categorías | Indicadores |
|------------------------|-------------------|---------------------------|------------------------------|------------------|------------|-------------|
| Inteligencia emocional | Intrapersonal | (2, 6, 12, 14, 21 y 26) | Cualitativa, politómica | Ordinal | Muy bajo | 30 - 51 |
| | Interpersonal | (1, 4, 18, 23, 28 y 30) | | | Bajo | 52 - 74 |
| | Manejo del Estrés | (5, 8, 9, 17, 27 y 29) | | | Moderado | 75 - 97 |
| | Adaptabilidad | (10, 16, 13, 19, 22 y 24) | | | Alto | 98 - 120 |

Anexo 9

Operacionalización de las variables de factores sociodemográficos

| Variable | Clasificación por naturaleza | Escala de medición | Categorías |
|---------------------------------|-------------------------------------|---------------------------|--|
| Sexo | Cualitativa, dicotómica | Nominal | Masculino Femenino |
| Edad | Cualitativa, politómica | Ordinal | Quince a dieciséis años Diecisiete años |
| Tipo de familia | Cualitativa, politómica | Nominal | Monoparental Nuclear Extensa Reestructurada |
| Percepción socioeconómica | Cualitativa, politómica | Ordinal | Alta Media Baja |
| Estado civil de los padres | Cualitativa, politómica | Nominal | Solteros Casados Divorciados Viudos |
| Aparato electrónico | Cualitativa, politómica | Nominal | Celular Videoconsola Computador |
| Lugar de conexión a videojuegos | Cualitativa, politómica | Nominal | Domicilio Institución educativa Cabina de Internet Casa ajena |
| Zona de procedencia | Cualitativa, dicotómico | Nominal | Urbano Rural |