

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**



Adicción a los videojuegos y conducta antisocial delictiva en  
estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste

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

**AUTORES**

Lady Luz Peralta Cabrejos  
María Cecilia Torres Flores

**ASESORA**

Carmen Liz Padilla Romero

Lima, Perú  
2023

## METADATOS COMPLEMENTARIOS

### - Datos de los Autores

#### Autor 1

Nombres	Lady Luz
Apellidos	Peralta Cabrejos
Tipo de documento de identidad	DNI
Número del documento de identidad	74293977
Número de Orcid (opcional)	<a href="https://orcid.org/0000-0001-6834-0317">https://orcid.org/0000-0001-6834-0317</a>

#### Autor 2

Nombres	Maria Cecilia
Apellidos	Torres Flores
Tipo de documento de identidad	DNI
Número del documento de identidad	75508580
Número de Orcid (opcional)	<a href="https://orcid.org/0000-0002-3760-0347">https://orcid.org/0000-0002-3760-0347</a>

### - Datos del Asesor

#### Asesor 1

Nombres	Carmen Liz
Apellidos	Padilla Romero
Tipo de documento de identidad	DNI
Número del documento de identidad	72500188
Número de Orcid (Obligatorio)	0000-0001-7540-3400

### - Datos del Jurado

#### Presidente del jurado

Nombres	Giovani Martin
Apellidos	Díaz Gervasi
Tipo de documento de identidad	DNI
Número del documento de identidad	10301350

#### Segundo miembro

Nombres	Claudia Rebeca
Apellidos	Cahui Ramirez
Tipo de documento de identidad	DNI
Número del documento de identidad	75813812

**Tercer miembro**

Nombres	Caroline Gabriela
Apellidos	Marin Cipriano
Tipo de documento de identidad	DNI
Número del documento de identidad	47207503

**- Datos de la Obra**

Materia*	Adicción; videojuegos; conducta antisocial; conducta delictiva.
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado: <a href="#">Enlace</a>	<a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00</a>
Idioma	SPA - español
Tipo de trabajo de investigación	Tesis
País de publicación	PE - PERÚ
Recurso del cual forma parte(opcional)	
Nombre del grado	Licenciado en Psicología
Grado académico o título profesional	Título Profesional
Nombre del programa	Psicología
Código del programa Consultar el listado: <a href="#">Enlace</a>	313016



## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

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

#### ACTA N° 147-2022

En la ciudad de Lima, a diecisiete días del mes de noviembre del año dos mil veintidós, siendo las 11:00 horas, las Bachilleres Lady Luz Peralta Cabrejos y María Cecilia Torres Flores sustentan su tesis denominada "**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA ANTISOCIAL DELICTIVA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO ESTATAL DE LIMA NOROESTE**", para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología, del Programa de Estudios de Psicología.

El jurado calificó mediante votación secreta:

- |  |                 |
|--|-----------------|
| 1.- Prof. Giovanni Martin Diaz Gervasi     | APROBADO: BUENO |
| 2.- Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramírez     | APROBADO: BUENO |
| 3.- Prof. Caroline Gabriela Marín Cipriano | APROBADO: BUENO |

Se contó con la participación del asesor:

- 4.- Prof. Carmen Liz Padilla Romero

Habiendo concluido lo dispuesto por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae y siendo las 12:25 horas, el Jurado da como resultado final, la calificación de:

**APROBADO: BUENO**

Es todo cuanto se tiene que informar.

Prof. Giovanni Martin Diaz Gervasi  
Presidente

Prof. Caroline Gabriela Marín Cipriani

Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramírez

Prof. Carmen Liz Padilla Romero

Lima, 17 de noviembre del 2022

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTA ANTISOCIAL DELICTIVA EN  
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO ESTATAL DE LIMA  
NOROESTE

## **DEDICATORIA**

La presente investigación está dedicado a nuestros padres por estar con nosotros, por el apoyo incondicional que nos brindaron durante nuestra carrera profesional, quienes son base fundamental en nuestra formación como profesionales y nos brindan oportunidades para así cumplir nuestros objetivos.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a nuestra asesora la Lic. Carmen Padilla por sus enseñanzas durante todo el proceso de la investigación y a la directora por habernos permitido realizar nuestro estudio en la Institución Educativa.

## RESUMEN

**Objetivo:** Determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

**Materiales y métodos:** El tipo de estudio fue correlacional y el diseño de la investigación fue de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 196 estudiantes de secundaria de una Institución Educativa del distrito de San Juan de Lurigancho. A nivel inferencial se empleó la prueba de Chi cuadrado con un nivel de significancia menor e igual a 0.05.

**Resultados:** No se encontró relación entre la adicción a los videojuegos y conducta antisocial delictiva ( $p=0.791$ ) y ( $p=0.951$ ) respectivamente. Por otro lado, se evidenció relación entre la adicción a los videojuegos, sexo y el tipo de juego ( $p=0.031$ ) y ( $p=0.029$ ) respectivamente. Asimismo, se encontró asociación entre la adicción a los videojuegos, el tiempo que le dedican a jugar y con quién juega ( $p=0.001$ ) y ( $p=0.048$ ) respectivamente. También, se encontró relación entre conducta delictiva, con la edad y tiempo ( $p=0.013$ ) y ( $p=0.039$ ) respectivamente. Por último, se halló relación entre conducta antisocial, con cursos desaprobados y repetición de año ( $p=0.047$ ) y ( $p=0.039$ ) respectivamente.

**Conclusiones:** Se concluye que no existe una relación entre la adicción a videojuegos y la conducta antisocial delictiva, esto puede deberse a que la Institución Educativa ha estado promoviendo actividades dentro del colegio, como campeonatos deportivos, danzas, lo cual pudo haber generado una baja tasa de conducta adictiva. También, sería interesante realizar otro estudio en el cual se amplíe la muestra para poder generalizar los resultados.

## ABSTRACT

**Objective:** To determine the relationship between video game addiction and antisocial criminal behavior in secondary school students from a public school in North-west Lima.

**Materials and methods:** The scope of the study was correlational with a cross-sectional design. The sample consisted of 196 secondary students from a school in the San Juan de Lurigancho district. Likewise, the Chi square test was used with a level of significance less than and equal to 0.05 at the inferential level.

**Results:** No relationship was found between video game addiction and criminal antisocial behavior ( $p=0.791$ ) and ( $p=0.951$ ) respectively. On the other hand, relationship between video game addiction, sex and type of game was evidenced ( $p=0.031$ ) and ( $p=0.029$ ) respectively. Likewise, a relationship was found between video game addiction, the time they spend playing and who do you play with ( $p=0.001$ ) and ( $p=0.048$ ) respectively. Also, there was a relationship between criminal behavior, age and time ( $p=0.013$ ) y ( $p=0.039$ ) respectively. Finally, a relationship was found between antisocial behavior, disapproved courses and repetition of the school year ( $p=0.047$ ) and ( $p=0.039$ ).

**Conclusion:** In conclusion, no relationship was found between video game addiction and criminal antisocial behavior, this may be due to the fact that the Educational Institution has been promoting activities within the school, such as sports championships, dances, which generated a low rate of addictive behavior. In addition to that, it would be interesting to carry out another study in which the sample is expanded in order to generalize the results.

## 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	11
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	19
Capítulo III Materiales y métodos	26
3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación	26
3.2. Población y muestra	26
3.2.1. Tamaño de la muestra	26
3.2.2. Selección del muestreo	27
3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión	27
3.3. Variables	27
3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables	27
3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos	29
3.5. Plan de análisis e interpretación de la información	30
3.6. Ventajas y limitaciones	31
3.7. Aspectos éticos	31
Capítulo IV Resultados	33
Capítulo V Discusión	46
5.1. Discusión	42
5.2. Conclusión	49
5.3. Recomendaciones	50
Referencias bibliográficas	51
Anexos	

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio está vinculado a una problemática inherente en la sociedad, ya que en la actualidad los videojuegos se han convertido en las actividades preferidas por niños y adolescentes, causando malestar en las actividades diarias por su uso excesivo, es por ello, que se considera nocivo para la salud del estudiante, debido a que, afecta en diferentes aspectos de la vida de la persona (Marco y Chóliz, 2011). Además, la Organización Mundial de la Salud (Infocop, 2018) hace referencia de su siguiente publicación sobre la Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-11, que entrará en vigencia en el 2022, el cual muestra el diagnóstico de "Trastorno por videojuegos".

Además, desde hace unos años Perú ha ido acrecentando su tasa de delincuencia. En relación, Durand, Cáceres, Peña, Hilario & Cabello (2018) refieren sobre la base de los resultados del Censo Nacional de Comisariías, Encuesta Nacional de Presupuesto por Resultados-Módulo de Seguridad Ciudadana, se presenta información de Lima Metropolitana en el año 2016, entre los distritos que conforman Lima Metropolitana, el distrito que presentó un elevado número de denuncias por comisión de una infracción fue San Juan de Lurigancho con una cantidad de 14 mil 587 y 12 mil 745. Por lo tanto, estos comportamientos forman parte de la conducta antisocial delictiva que se manifiestan en la sociedad ocasionando un problema y que se ve más afectada en el distrito de San Juan de Lurigancho.

Por esta razón, esta investigación cuyo título es: "Adicción a los videojuegos y conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste", tiene como objetivo determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y conducta antisocial delictiva, el cual se realizará a un grupo de adolescentes de 1ero, 2do y 3er año de secundaria, debido a que los adolescentes son más propensos a involucrarse en situaciones peligrosas, por ejemplo; están inmersos a comportamientos arriesgados, tales como; tener sexo sin protección, conducir en estado de ebriedad y el abuso de sustancias (Crews y Hodge,2007). En cuanto a las ventajas de la investigación es que los instrumentos poseen adecuadas propiedades psicométricas, sin embargo, una de las limitaciones, se da en la temporalidad, debido a que el estudio es de corte transversal.

Por otra parte, Griffiths (1991) indica que los videojuegos son potencialmente adictivos y esto ha generado una serie de denuncias de delincuencia, incluido el robo. Así también, Greitemeyer (2018) en su investigación encontró que existe relación significativa entre los videojuegos violentos y la agresividad en adolescentes. En otras palabras, el autor resalta que existe una relación directa entre la exposición violenta a los videojuegos y agresión, es decir, mientras más exposición violenta a los videojuegos mayor agresividad en el jugador. Al respecto conviene decir que la Organización Mundial de la Salud (Universidad Saludable, 2015) acerca de la adicción indica que es una dolencia que tiene características tanto físicas, psicológicas como emocionales. Incluso, estas características pueden generar un hábito dependiente hacia drogas, actividad o relación. También, señala que hay predisposición genética, psicológica y social, puesto que, es una enfermedad progresiva e inevitable, por lo cual se caracteriza por comportamientos tales como descontrol, los pensamientos no son acorde a la realidad y rechazo de la problemática.

Por lo expuesto, la importancia de este trabajo reside en ser fuente de información para la comunidad educativa con el propósito de conducir a acciones tales como; talleres, charlas educativas. Por lo tanto, el presente estudio planteó como hipótesis general que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de un colegio estatal de Lima Noroeste.

Además, la adicción a los videojuegos se define como el empleo reiterado de veces o inadecuado, causando que la persona pierda el control del tiempo cuando está jugando. Incluso, esto puede ocasionar un daño significativo debido a que la dependencia no es saludable, si no disfuncional (Chóliz, 2006). Del mismo modo, la conducta antisocial delictiva se caracteriza por conductas disruptivas, tales como no hacer caso a las leyes, robos a una persona o propiedad que a menudo se puede presentar en comportamientos de oprobio en una sociedad que se guía por el acatamiento de normas (Seisdedos (como se citó en Rosales, 2016). A continuación, se dará a conocer cada capítulo que conforma la investigación.

**En el capítulo I**, se encuentra el Problema de la investigación, junto a esto se desarrolla; la situación problemática, formulación del problema, justificación de la investigación, objetivos generales y específicos e hipótesis.

**En el capítulo II**, se encuentra el Marco Teórico, junto a esto se desarrolla; los antecedentes de la investigación tanto nacionales como internacionales y las bases teóricas de ambas variables.

**Capítulo III**, se encuentra Materiales y Métodos, junto a esto se desarrolla; el tipo de estudio y diseño de la investigación, así como la población y muestra, lo cual dentro de esto se encuentra; el tamaño de la muestra, selección del muestreo y criterios de inclusión y exclusión, asimismo, la definición conceptual y operacionalización de las variables, el plan de recolección de datos e instrumentos, el plan de análisis e interpretación de la información, las ventajas y limitaciones, aspectos éticos, aspectos administrativos y cronograma de actividades.

**Capítulo IV**, se encuentran los resultados.

**Capítulo V**, se encuentra la discusión, junto a esto se desarrolla; discusión, conclusión y recomendaciones.

## CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Situación problemática

La Organización Mundial de la Salud (Infocop, 2018) hace referencia de su siguiente publicación sobre la Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-11, que entrará en vigencia en el 2022, el cual muestra el diagnóstico de “Trastorno por videojuegos”. Por consiguiente, las características para que cumplan con el diagnóstico son; el uso desmesurado, así como la ausencia para controlar su conducta de juego. También, hoy en día se percibe un aumento hacia el nivel de interés por los videojuegos, en consecuencia, el comportamiento no cambia pese a saber que es dañino.

Por otra parte, en la investigación de Vásquez (2017) realizado en el Perú sobre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes en un colegio ubicado en el distrito de los Olivos, encontró relación significativa en cuanto a las dos variables siendo el sexo masculino quien evidencia un mayor índice de agresividad en comparación con el sexo femenino. Por esta razón, la adicción a videojuegos y la conducta antisocial estaría relacionada, debido a que, la agresividad es uno de los rasgos de la conducta antisocial. Del mismo modo, Cruzado, Matos y Kendall (2006) mencionan a pacientes internados por adicción a internet, que se realizó en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi, lo cual los pacientes evidenciaron; ideación suicida, incluso, un porcentaje tuvo antecedentes de uso desmesurado de videojuegos. Además, en la actualidad, Perú ha ido acrecentando su tasa de delincuencia. En relación, Durand, Cáceres, Peña, Hilario & Cabello (2018) refieren sobre la base de los resultados del Censo Nacional de Comisarías, Encuesta Nacional de Presupuesto por Resultados- Módulo de Seguridad Ciudadana, se presenta información de Lima Metropolitana en el año 2016, entre los distritos que conforman Lima Metropolitana, el distrito que presentó un elevado número de denuncias por comisión de una infracción fue San Juan de Lurigancho con una cantidad de 14 mil 587. Por lo tanto, estos comportamientos forman parte de la conducta antisocial delictiva que se manifiestan en la sociedad ocasionando un problema y que se ve más afectada en el distrito de San Juan de Lurigancho.

Por consiguiente, Pedrería (Como se citó en De la Peña, 2005) menciona que la conducta de agresión es el inicio de la conducta antisocial. Asimismo, Tejeiro, Pelegrina y Gómez Vallecillo (2009) en su investigación sobre los efectos psicosociales de los videojuegos, resalta que el hábito constante de videojuegos es en su mayoría costosa, también añade que los jugadores son niños y adolescentes con mayor frecuencia que no generan un ingreso, debido a que sus padres lo mantienen, en consecuencia, pueden aparecer conductas antisociales o delictivas con el objetivo de subvencionar la obtención de los videojuegos. Otro aspecto, es que a nivel internacional las estadísticas de jugadores que se presenta en Estados Unidos es que en cada casa existen un promedio de dos jugadores, por ende, se concluye lo novedoso que puede ser los videojuegos porque incluso lo juegan los diferentes grupos etarios, Entertainment Software (como se citó en Soto,2014). Sin embargo, a nivel nacional, los diferentes estudios demostraron que la adicción a videojuegos está relacionada con varios factores como el rendimiento académico, habilidades sociales, agresividad.

Por último, a nivel local el estudio fue realizado en Lima, en una Institución Educativa ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho. El proyecto de investigación se enfocó en los estudiantes del nivel secundario de 1ero, 2do y 3ero. Por otro lado, algunos docentes de la Institución Educativa reportaron que los alumnos no asisten a clase por quedarse jugando videojuegos en una cabina de internet, comentan que cerca del colegio hay un mercado donde hay accesibilidad a locales de internet, agregaron también que se observa carencia de normas de convivencia, así como, peleas entre compañeros fuera del colegio, según refieren se citan para que se vean en la salida. Por consiguiente, Gómez Sipion (2018) refiere que el Proyecto Educativo Institucional arrojó como diagnóstico cabinas de internet sin control y presencia masiva de juegos play station que perjudican el rendimiento académico de los estudiantes, además, contexto inseguro, debido a la influencia de estupefacientes, pandillaje, incluso, estudiantes que se evaden de clases porque se aburren de las pocas estrategias que su maestro domina y deserción escolar.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general:**

¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?

### **1.2.2 Problemas específicos:**

1.- ¿Cuál es el nivel que predomina de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?

2.- ¿Cuál es la prevalencia de la conducta antisocial en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?

3.- ¿Cuál es la prevalencia de la conducta delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?

4.- ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

5.- ¿Existe relación entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?

6.- ¿Existe relación entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?

## **1.3. Justificación de la investigación**

Respecto a la justificación teórica, esta investigación es importante, debido a que, el origen del juego patológico puede manifestarse durante la etapa de la adolescencia, ya que esta fase se caracteriza por comportamientos tales como la novedad, exploración, búsqueda de sensaciones e interacciones, incluso, conductas que incluyen altos niveles de riesgo. Del mismo modo, Crews y Hodge (2007) en su investigación refieren que los adolescentes son más propensos a involucrarse en situaciones peligrosas, por ejemplo; están inmersos a comportamientos arriesgados, tales como; tener sexo sin protección, conducir en estado de ebriedad y el abuso de sustancias. Por consiguiente, la Organización Mundial de la Salud (OMS,2017) refiere

que la etapa de la adolescencia atraviesa un proceso de cambios, tanto físicos como psicológicos, por ejemplo; se percibe la mayor cantidad de presiones en torno al grupo de amigos para asumir conductas, estos pueden ser de alto riesgo, como, tener relaciones sexuales a temprana edad, consumo de sustancias, que puede muchas veces acabar en adicciones.

Por otra parte, este estudio aporta al debate actual sobre la influencia que ejerce sobre la salud mental el uso de videojuegos, puesto que hay autores que sustentan tanto los efectos negativos como positivos asociados a su uso. Por ejemplo, Viñas (Como se citó en Vara, 2018) expresa lo positivo señalando que el uso de videojuegos trae consigo una serie de beneficios. Sin embargo, explica que su uso excesivo influye en un desarrollo adecuado de los jugadores, esto se debe al tiempo de horas que pasa frecuentemente en el videojuego causando muchas veces una alteración en las actividades diarias, pudiendo intervenir en los estados de ánimo, somnolencia, actividades de recreación y, sobre todo, la disminución de tiempo dedicado a sus tareas del colegio. Asimismo, Vara (2018) explica que en diversas investigaciones algunos autores señalan que los videojuegos se encuentran cargados de contenidos violentos, incluso, se perciben acciones agresivas que acrecientan la hostilidad y esto genera que los jugadores sean tolerantes a estas conductas. Además, la presente investigación contribuye a comprender mejor la conducta antisocial delictiva relacionada con la adicción a videojuegos, puesto que, el trastorno antisocial de la personalidad parece asociarse al juego patológico (Psiquiatría, 2013).

Con respecto a la justificación práctica, sería beneficioso para la Institución Educativa, puesto que, se les brindará los resultados sobre el estudio, con la finalidad de conocer la problemática para la toma de conciencia. De esta manera, utilizar la información obtenida para hacer intervención de prevención y promoción para los estudiantes del colegio, por ejemplo, realizar charlas informativas. Por consiguiente, encontramos implicaciones prácticas en este estudio, debido a que, el tema principal ha sido un tema frecuente en distintas partes del mundo. Por último, con respecto a la justificación metodológica, se utilizará el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), adaptado en población peruana por Salas, Merino, Chóliz y Marco en el año 2017. Asimismo, se usará el cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D) de Seisdedos, adaptado en el Perú por Rosales en el año 2016.

#### **1.4. Objetivos de la investigación**

##### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

1.- Identificar el nivel que predomina en la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

2.- Identificar la prevalencia en la conducta antisocial en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

3.- Identificar la prevalencia en la conducta delictiva en estudiantes de secundaria de un

colegio estatal de Lima Noroeste.

4.- Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

5.- Determinar la relación entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

6.- Determinar la relación entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

## **1.5. Hipótesis**

### **Hipótesis general:**

**Hi:** Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

**Ho:** No existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

### **Hipótesis específicas:**

1) **Hi:** Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

**Ho:** No existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

2) **Hi:** Existe relación significativa entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

**Ho:** No existe relación significativa entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

3) **Hi:** Existe relación significativa entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

**Ho:** No existe relación significativa entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

#### **A nivel internacional**

Greitemeyer (2018) en su investigación titulada: “El impacto de la propagación de los videojuegos violentos en la agresión”, llevada a cabo en la Universidad de Innsbruck en Austria, plantean como objetivo determinar la asociación de los videojuegos con la agresividad. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 998, lo cual 499 fueron mujeres y 499 varones. Los instrumentos que se utilizaron fueron una encuesta sobre sí mismos y su red social (por ejemplo “he golpeado a otras personas”, “he dicho cosas desagradables sobre otra persona”). También se empleó una ficha sociodemográfica (por ejemplo “Con qué frecuencia usa los videojuegos”), luego se les pidió que respondan preguntas sobre cinco personas más cercanos y con quienes hablaron de asuntos importantes en los últimos meses. Los resultados demostraron que los videojuegos y la agresión se relacionan significativamente, tanto por el participante como los amigos. El impacto del videojuego violento de los amigos evidenció que el 95 % se relaciona con el participante. Sin embargo, el videojuego violento de los amigos no estaba relacionado con la agresión del participante, lo que sugiere que cuando los videojuegos contienen mucha violencia, los jugadores se tornan más agresivos. En conclusión, se demuestra que la exposición violenta a los videojuegos aumenta la agresión en el jugador.

Otro aporte es el de Garaigordobil (2017) en su investigación titulada: “Conexión con el bullying y cyberbullying, y estrategias de resolución de conflicto”, llevada a cabo por la Facultad de Psicología en la Universidad del País vasco, España. La investigación presentó como objetivo principal reconocer las relaciones que existen entre la conducta antisocial, la implicación en situaciones de bullying/cyberbullying y las estrategias de resolución de conflictos. El trabajo se realizó con una muestra de 3026 integrantes, cuyas edades oscilaban de 12 a 18 años, siendo mujeres el 51.5%. Los instrumentos que se emplearon fueron; el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas, Escala de problema de conducta, Test Cyberbullying, Conflict Talk, tres Autoinformes y un Cuestionario de Cumplimiento por los padres. Los resultados demostraron el grupo etario de los adolescentes y jóvenes, tanto hombres como mujeres presentaron altas puntuaciones en conductas antisociales, evidenciaron resolver un conflicto de manera agresiva y mostraron tener inclinación en realizar conductas de bullying y cyberbullying como ofensor, perjudicado y observador. Por consiguiente, los participantes de sexo femenino que presentaron alta puntuación en conducta antisocial ante la resolución de un conflicto usaban técnicas cooperativas. En conclusión, el estudio señala que la muestra conformada tanto por adolescentes y jóvenes obtuvo una puntuación alta en conducta antisocial, a su vez esto se relacionaría con un incremento en situaciones de bullying y cyberbullying.

Jelínek & Květon (2016) en su investigación titulada: “El juego violento de videojuegos y sus relaciones con los comportamientos antisociales”, llevada a cabo por la Academia Mundial de Ciencia, Ingeniería y Tecnología. Asimismo, la investigación tuvo como finalidad evaluar la correlación entre la exposición violenta a los videojuegos y los comportamientos agresivos que se presentan en la vida real, estos son; agresión física y bullying en adolescentes. El trabajo se realizó con una muestra de 333 estudiantes, de los cuales 166 fueron de sexo masculino y 167 de sexo femenino, cuyas edades fluctúan de 10 a 19 años de primaria y secundaria. Los instrumentos utilizados

fueron Olweus bully/victim Questionnaire, además, la agresión física se midió con dos ítems (golpear o golpear a alguien y participar en peleas físicas en los últimos años) y el juego de videojuego violento se midió utilizando el método recomendado por Anderson y Dill. Los resultados evidenciaron la importancia de la existencia de violencia en los videojuegos reportados por los encuestados y también es considerablemente alto en todas las variables. Por ejemplo, se mostró que juegan más a menudo y los juegos son violentos. Por consiguiente, se evidenció que el 25.7% de mujeres y el 10.4% en varones indican relaciones significativas entre la manifestación violenta a los videojuegos, la agresión física y el acoso. Además, en la relación de exposición violenta a los videojuegos y bullying en los varones se evidenció el 20%, mientras en niñas el 27.9%. Por lo tanto, en toda la muestra, hay correlaciones significativas entre la exposición violenta a los videojuegos y la agresión física, siendo el sexo femenino el que evidencia altas puntuaciones. En conclusión, se encontró que los videojuegos violentos se asocian con la agresión física y el bullying. Así como, se evidencia que estas relaciones fueron ligeramente más débiles en hombres que en mujeres.

Benalcázar (2016) en su investigación titulada: “Efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati de la ciudad de Otavalo”. El presente estudio tuvo como objetivo establecer los distintos efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de una escuela. Trabajaron con una muestra de 89 niños y niñas de 7mo año de educación básica. El instrumento empleado fue una encuesta la cual consta de 11 ítems de opción múltiple. Los resultados evidenciaron que el 66,12% de la población tiene 11 años y son mujeres; el 88.76% son niños que les gusta jugar videojuegos en una computadora; el 4.83 % correspondientes a las mujeres abusan de tiempo de los videojuegos, mientras que los hombres presentan un valor de 14.8%, finalmente se demostró que los varones son los que usan de manera frecuente los videojuegos que las mujeres, en cuanto a los juegos violentos y no violentos, el 76.55% porcentajes de videojuegos no violentos y el 23.46% juegos violentos que fueron juegos de lucha y de disparos; el 23.46% son participantes que tienen videojuegos violentos lo que en consecuencia podría generar agresividad. En conclusión, los participantes de sexo masculino son los que usan de manera frecuente los videojuegos, muchas veces abusando del tiempo de uso, en consecuencia, presentan alteraciones en la salud, por esta razón, los videojuegos en exceso son perjudiciales.

Oroval (2015) en su tesis titulada: “Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes”, llevada a cabo en España. La presente investigación tuvo como objetivo analizar el nivel de influencia de los videojuegos en la conducta antisocial y la agresividad de adolescentes de un centro educativo. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 133 estudiantes de 15 a 19 años, presentando de sexo masculino el 53.4%. Los instrumentos empleados fueron el Cuestionario de Agresión (AQ) y el inventario de Conductas Antisociales (CCA). Los resultados evidencian que un 84.2% usa de manera frecuente los videojuegos, el 54.1% pasa una hora o menos al día jugando y el 69,31% usa los videojuegos en fin de semana. En conclusión, se demostró que el predominio del uso de videojuegos en la conducta antisocial y agresividad no es significativo, por último, con respecto al sexo no hay evidencia que los varones tengan más conductas antisociales o agresivas que las mujeres.

Prokarym (2012) en su investigación titulada: "El efecto de los videojuegos sobre el comportamiento agresivo en estudiantes universitarios" llevada a cabo por la Universidad de Texas en Arlington. La presente investigación tuvo como finalidad evaluar la influencia de la exposición a los videojuegos sobre el comportamiento de un individuo, específicamente la agresión. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 167 participantes, de 18 años a más, lo cual el 53,4% tenía entre 18 y 21 años, el 29.2% tenía entre 22 y 25 años y el 17.4% tenía 26 años o más, siendo el 50.9% de los participantes varones y el 49.1% mujeres. Por otra parte, el 31,4% de los participantes se identificaron como caucásicos, el 16% afroamericanos, 39.1% hispanos y 14.1% asiáticos u otros. Los instrumentos utilizados fueron las encuestas auto administradas lo cual se dividió en seis secciones. Los resultados demostraron que el 62.9% juegan videojuegos, el 44.8% juega de 0-1 hora por día, el 39.1% juega 2-3 horas y el 16.3% juega de 4 a más horas por día. También, se evidenció que el 43.8% juega videojuegos con contenido violento. Con respecto a los rasgos de personalidad agresivo el 38.3% mostró estar enojado, extroversión 37.7% y muy de acuerdo el 28.7%. Cabe resaltar que el 75.4% tenía problemas en la escuela, el 55.7% problemas en el hogar, el 78.4% problemas con la ley y daño físico a una persona el 79.6%. En conclusión, se evidenció que no hubo una fuerte correlación de videojuego y agresividad, el videojuego muestra que el juego y contenido no tiene efecto en la personalidad agresiva de un individuo.

Letona (2012) en su investigación titulada: "Agresividad en adolescentes ciberadictos", llevada a cabo por la Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades. El presente estudio tuvo como objetivo evaluar si existe relación entre la ciberadicción y la conducta agresiva de los adolescentes. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 40 alumnos de primaria y secundaria, de edades que oscilan de 12 a 14 años, de sexo tanto masculino como femenino. El instrumento empleado fue el estudio fue el Test INAS-87. Los resultados evidenciaron que existe una correlación débil de agresividad con ciberadicción y la conducta antisocial. Sin embargo, se evidenció que hay elementos que pueden influir en la agresividad de los adolescentes, tales como el ambiente social, familiar y personal que pueden generar este tipo de conductas. En conclusión, se demostró que no hay relación significativa entre la ciberadicción y conducta agresiva, pero la carencia de orientación en el uso de videojuegos favorece que los estudiantes utilicen temas que alteran su nivel de agresión.

Kim, Namkoong, Ku & Kim (2008) realizaron una investigación titulada: "La relación entre la adicción a los juegos en línea y la agresión, el autocontrol y los rasgos de personalidad narcisista", llevada a cabo en la Universidad de Yonsei en Corea del Sur. La investigación presentó como objetivo explorar la relación entre la adicción a los juegos en línea y la agresividad, el autocontrol y los rasgos de personalidad narcisistas. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 1471 usuarios de juegos en línea, siendo en su mayoría hombres (82.7%). Los instrumentos empleados fueron, la Escala de Adicción al Juego en Línea (modificada de la Escala de Adicción a Internet de Young), el Cuestionario de Agresión de Buss-Perry, una Escala de Autocontrol y la Escala de Trastorno de Personalidad Narcisista. Los resultados demostraron que el 68.8% fueron estudiantes, el 21.3% trabajadores y el 9.9% desempleados. Además, se evidenció que la cantidad de tiempo empleado en el juego por día fue de 5 horas y 22 minutos. También, se realizó un análisis de correlación entre la adicción y diversas variables independientes lo que indicó que las características narcisistas de personalidad y agresión se relacionan positivamente con respecto a la adicción al juego online, mientras que el autocontrol y puntuaciones de la escala de relación social se relacionaron negativamente con la puntuación de la escala del juego en línea. En conclusión, la investigación indica que ciertas características psicológicas como la agresión, el autocontrol y los rasgos de la personalidad narcisistas pueden predisponer a algunos individuos a convertirse en adictos a los juegos en línea, ya que se evidenció que existe

relación entre los rasgos de agresividad y personalidad narcisista con la adicción a los juegos en línea.

## **A nivel nacional**

Alave & Pampa (2018) en su estudio titulado: "Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este". La investigación presentó como objetivo determinar si existe relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 375 estudiantes, de edades entre 12 y 18 años de 1° a 5° año de secundaria de un colegio estatal, tanto masculino como femenino. Los instrumentos empleados fueron el Cuestionario de Dependencia a Videojuegos (TDV) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales. El resultado evidenció que el 45.5% no depende de los videojuegos; pero se encontró que el 29.9% presentó nivel moderado de dependencia a los videojuegos y el 24.6% de los participantes presentó niveles altos de dependencia. En conclusión, se evidencia una correlación débil entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este.

Olarte & Taboada (2018) en su investigación titulada: "Adicción a los videojuegos relacionado con el rendimiento académico" llevada a cabo en la Institución Educativa Luis Carranza en Ayacucho. La investigación presentó como objetivo determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de 3ro, 4to y 5to del nivel secundaria. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 207 adolescentes. Los instrumentos empleados fueron el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y Ficha de Ejecución de Rendimiento Académico del MINEDU. El resultado evidencia que el 19.8% de los estudiantes tiene adicción a los videojuegos, el 90.2% presenta un rendimiento académico regular, el 7.3% evidencia un rendimiento académico deficiente y el 2.4% tiene un rendimiento académico alto. En conclusión, se evidenció que existe correlación entre la adicción a los videojuegos relacionada con el rendimiento académico.

Remigio (2017) en su investigación titulada: "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017". La investigación presentó como objetivo establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 1984 adolescentes de 1er a 5to secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos. Los instrumentos empleados fueron el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry y el Test- Hamm 1st de adicción a los videojuegos. Los resultados evidencian que el 28% evidencia conductas agresivas en un nivel muy alto, el 32.3% presenta un nivel alto, el 29.1% un nivel medio, el 10% un nivel bajo y 0.6% un nivel muy bajo. En conclusión, se demostró que la adicción a los videojuegos y agresividad se relacionan, en otras palabras, a mayor adicción a los videojuegos se evidencia una mayor conducta agresiva en los adolescentes, siendo los varones quienes presentan un mayor índice de agresividad a comparación con las mujeres.

Rivera & Cahuana (2016) en su investigación titulada: "Influencia de la familia sobre las conductas antisociales en adolescentes de Arequipa-Perú". La investigación presentó como objetivo conocer la influencia de las familias sobre las conductas antisociales en adolescentes no institucionalizados. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 929 adolescentes de 3ero, 4to y 5to año de secundaria de 15 instituciones educativas tanto públicas como privadas de Arequipa Metropolitana, las edades oscilan entre 13 y 17 años. Los instrumentos utilizados fueron Se utilizaron

instrumentos la Escala de Clima Social Familiar (FES), la Escala de Evaluación del Sistema Familiar (FACES III), la Escala de Satisfacción Familiar (CSF), el Cuestionario de Comunicación Familiar de Barnes y Olson, y la Escala de Conductas Antisociales y Delictivas (A-D). El resultado evidenció que existen diferencias significativas en las conductas antisociales según el estado civil de los padres, consumo de alcohol por parte de los padres, violencia entre los padres, maltrato por parte de la madre. Sin embargo, no se encontraron diferencias en cuanto al tipo de familia y los problemas económicos familiares. En conclusión, existe relación significativa entre las conductas antisociales y la influencia de factores familiares entre hombres y mujeres, tales como violencia de los padres, el consumo de alcohol, el maltrato hacia la madre.

Apaza & Bedregal (2014) en su investigación titulada: "Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau- Cayma. Arequipa 2014". La investigación presentó como objetivo evaluar la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 210 participantes de 1ero a 5to año de secundaria entre los 11 a 19 años de edad. Los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario SCREENING y la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales-MINSA. Los resultados evidenciaron que el 49.53% tiene entre 14 y 15 años, el 54.29% es de sexo masculino. Con respecto al grado de estudio el 47.15 % son estudiantes de 4to y 5to. Además, se demostró que el 53.33% de los estudiantes juega en su casa, el 40.95% juega algunas veces a la semana. En cuanto al tiempo de uso el 56.67% lo hace durante 30 minutos a 1 hora, el 56.67% consigue dinero para jugar de sus propinas y respecto a las inasistencias, el 10.48% no asiste a clase por hacer uso del videojuego. En las habilidades sociales se encontró que el 22.86% de los adolescentes se encuentran en la categoría promedio y el 22.38% tiene categoría promedio bajo. En conclusión, existe correlación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau.

Calle & Gutiérrez (2006) en su investigación "Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito la Esperanza-Trujillo. 2006". La investigación presentó como objetivo evaluar la relación entre el uso de videojuegos por Internet, tanto en frecuencia, duración, tipo de videojuego y el grado de agresividad en adolescentes. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 149 adolescentes del distrito Esperanza. Los instrumentos utilizados fueron la aplicación de una encuesta sobre características del uso de videojuegos por internet y Test de la agresividad "AGA". Los resultados evidenciaron que el 40.3% de los adolescentes juegan todos los días, el 60.4% juega de 1 a 2 horas. Cabe destacar que el mayor porcentaje prefiere videojuegos con contenido de violencia, también se evidencia que cuando el jugador dedica más horas a los videojuegos la agresividad se incrementa. En conclusión, existe relación significativa entre el uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad en adolescentes.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Adicción de videojuegos**

#### **Modelo teórico-conceptual de la adicción al juego**

Según Chóliz (2006) quien ha realizado muchos estudios sobre las adicciones conductuales, también es el creador del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV). Por consiguiente, él emplea tres criterios para la construcción de su instrumento, estas son; en primer lugar, señala que las adicciones causan dependencia, puesto que las personas van perdiendo autonomía; en segundo lugar, indica que depender del juego de azar para ganar dinero o sobreponer pérdidas económicas no es adaptativo, puesto que la persona sufre un malestar que se encuentra presente en la cotidianidad y en tercer lugar, los individuos deben tener la capacidad para afrontar y solucionar problemas que se les puede presentar sin depender de agentes externos como los videojuegos.

Por otro lado, señala que el juego es una acción que está vinculada a la atención, emoción, pensamiento, memoria, motivación, entre otros, por tanto, podríamos decir que el juego es importante para la obtención de ciertas capacidades intelectuales y para instaurar un modelo de relaciones interpersonales, debido a la carga afectiva. Por tal razón, el juego es importante durante la etapa de la infancia, puesto que es agradable, por ello tiene distintas funciones en el plano psicológico.

Además, el presente autor menciona el interés que puede tener el juego para la obtención de procesos cognitivos, tales como el aprendizaje y también en el crecimiento personal. No obstante, el exceso trae consigo una serie de problemas, como, por ejemplo, conducir a una demasía que en diversos casos termina en dependencia. Incluso, se evidencia que muchos de los juegos favorecen al incremento de tiempo dedicado. Por otra parte, al abuso de videojuegos se les designa “adicciones tecnológicas” ya que llevan consigo un conjunto de características tales como la dependencia. En resumen, se evidencia que hay asociación entre procesos psicológicos y el juego de azar, puesto que es una acción que produce satisfacción e intervienen funciones cognitivas como el aprendizaje, la adaptación, el desarrollo, la motivación. Incluso, la importancia del juego y lo que los clientes llegan a gastar se concluye por el reforzamiento positivo que se recibe, es decir, ganancias monetarias.

Chóliz (2006), argumenta su investigación sobre la adicción al juego en cuanto a su desarrollo y consolidación, es decir, la dependencia, se apoyó en el modelo de la Organización Mundial de la Salud (OMS). Además, refiere que este modelo presta atención a los antecedentes del juego y como estos logran mantenerse e incrementarse para llegar a una adicción.

#### **Factores que predisponen según Chóliz (2006)**

El presente autor señala que hay factores predisponentes en la adicción, estos son; el ámbito familiar, cultural, social o personal, debido a que estos se encuentran presentes durante el tiempo en que se produce la adicción. Del mismo modo, junto a esto aparece la primera relación con el juego. No obstante, cuando el jugador es

vulnerable a los factores que predisponen el juego es fácil que llegue a una dependencia.

Asimismo, determina algunos factores inmediatos involucrados en la adicción, estos pueden ser; lo mencionado anteriormente, puesto que, facilita la dependencia para el juego, esto abstiene las acciones preventivas. Por consiguiente, se inicia el juego en condiciones que predisponen la adicción, sin tener en cuenta que es lo que pueda pasar en el futuro. Muchas veces, esto se debe a factores inmediatos, tales como; que la persona sienta presión social, oportunidad de jugar, encuentre tranquilidad y busque nuevas emociones.

#### Factores que consolidan la adicción

Chóliz (2006) señala que el abuso de juegos de azar se debe muchas veces al refuerzo que se obtiene al ganar, es decir, cuando las personas apuestan y el premio es dinero. Incluso, se puede llegar a notar un reforzador positivo en cuanto al entorno, el recibir halagos socialmente es fundamental, puesto que incrementa la conducta. Por tal razón, cuando se inicia el juego es probable que junto a esto haya factores que incrementan el que se apoya la conducta. En conclusión, se puede deducir que la adicción es un problema.

#### Criterios para dependencia de videojuegos

Chóliz & Marco (2011) crearon un instrumento, el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV). De la misma manera, para la elaboración se basaron en los criterios del Manual de psiquiatría DSM-V. Asimismo, plantearon como objetivo que el instrumento pueda emplearse tanto en la psicología clínica como herramienta para futuras investigaciones. A continuación, mencionaremos los criterios:

##### Según Chóliz & Marco (2011)

- Tolerancia; esto indica que el jugador requiere jugar durante más tiempo, debido a que pasa de forma continuada mayor tiempo en los videojuegos y ya se habituó a eso.
- Abstinencia; esto hace referencia a los malestares tanto físicos como emocionales al suspender el juego.
- La persona juega de forma más frecuente, incluso en demasía más de lo que solía hacer al comienzo.
- La persona desea abandonar el juego, sin embargo, pese a darse cuenta de la problemática no lo deja.
- La persona utiliza en exceso el tiempo que dedica a jugar videojuegos, lo cual llega a interferir en la vida cotidiana.
- La persona descuida las actividades que solía hacer antes por estar enfocado en jugar cada día más.
- La persona persiste en jugar pese a tener conciencia que es perjudicial.

#### Condicionamiento

Ferster y Skinner (citado en Chóliz, 2006) plantean que la adicción a videojuegos se mantiene por reforzamiento positivo, puesto que el jugador obtiene una ganancia exterior, tales como halagos por parte de las personas o dinero. Incluso, indican que las primeras pérdidas que se dan en el inicio del juego no son notables, por lo que no reduce la conducta, por el contrario, la incrementa. Por otro lado, para que una conducta se establezca es necesario adquirir recompensas de vez en cuando,

debido a que proporciona reforzamiento positivo con el propósito de conservar tasas estables y elevar la conducta.

Estímulos condicionados y discriminatorios:

Según lo referido anteriormente, el juego de azar, vista como conducta adictiva se origina de manera estereotipada, ya que muchas personas con tan solo ver a una persona jugar la pueden señalar como adicto. Sin embargo, hay una serie de estímulos, tales como; la presencia de la máquina, voces del croupier, el sonido de la ruleta y la sensación del alcohol que condicionan a los jugadores a seguir jugando. Por consiguiente, las personas se condicionan con la manifestación de recompensa, debido a que los estímulos condicionados incentivan a la aparición de respuestas condicionadas que apoyen al juego, en tanto los estímulos discriminatorios guían la presencia del refuerzo, lo cual estimula a jugar.

Reforzamiento negativo:

Por otro lado, las investigaciones refieren que cuando se quita la conducta adictiva, esto genera como consecuencia un reforzamiento negativo, puesto que da origen a un estado de ánimo aversivo, lo cual es una característica fundamental del síndrome de abstinencia. Del mismo modo, en el juego se halla un deseo intolerante por jugar, así como ansiedad o frustración, lo cual puede conllevar a pensamientos demandantes y obsesivos por el juego. No obstante, el problema se soluciona insertándose de nuevo al juego. Ferster y Skinner (citado en Chóliz, 2006).

### **Teoría de Enrique Echeburúa y Paz de Corral**

Echeburúa & Corral (2009) aceptan que la particularidad de una adicción es la pérdida de control y la dependencia. Asimismo, agregan que la mayoría de los comportamientos adictivos están moderado en un principio por continuos reforzadores, ya sea de recompensa como halagos que podría recibir, sin embargo, terminan siendo moderadas por reforzadores de tipo negativos, en consecuencia, genera en la persona adicta que se sienta aliviado, por ejemplo, podríamos señalar cuando una persona consume drogas de manera continua se denomina adicto, en conclusión son situaciones muchas veces negativas; tales como, repetir el año escolar, tener problemas de conducta, comportamientos relacionado con la mentira, retraimiento social, entre otros. Por lo tanto, todo lo mencionado hace que la persona tome conciencia de la seriedad del problema.

De esta manera, los autores exponen que en una conducta adictiva lo que predomina más es la frecuencia, así como la pérdida de control de la persona, debido a que se tiene en consideración la relación de dependencia, tolerancia. En general, todo ello hace referencia al aumento de la necesidad de efectuar la conducta. Por esta razón, se mencionará un conjunto de características sobre las adicciones sin sustancia, éstas son:

Según Echeburúa & Corral (2009)

- Para la persona esta conducta al efectuarse genera placer, por lo tanto, es recompensante.
- Al realizar este comportamiento aparece el deseo de seguir jugando lo que hace que la persona vuelva a ejecutar la acción.
- El comportamiento permanecerá pese a que la persona esté presentando consecuencias nocivas para su salud.

- Al no ejecutar la conducta, la persona experimenta pensamientos referidos a la acción.
- A medida que las consecuencias negativas se agrandan, la persona intenta dejarla, pero falla en el intento.
- La conducta se conserva por el alivio al malestar y no por placer.
- La conducta se agrava y la persona comienza a experimentar crisis en distintos ámbitos de su vida.

### **Según Manuales Diagnósticos: Clasificación Internacional de Enfermedades CIE 11 y Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5**

Según Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)

La Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11, 2018) explica en la categoría de desórdenes debido a comportamientos adictivos, lo cual pertenece al capítulo seis del bloque dos. Por consiguiente, en la clasificación se incluye el juego desorden y gaming desorden, lo cual puede implicar comportamientos tanto on-line que hace referencia a los juegos en línea como off-line que se refiere a patrones persistentes por el juego que no es conducido principalmente por el internet. En consecuencia, un comportamiento excesivo resulta suficiente para que la persona empeore, tanto es lo personal, familiar, social, educativo, etc. Asimismo, se debe tener en cuenta algunas características para el diagnóstico, éstas son, la persona debe tener un periodo de al menos 12 meses, la prioridad incrementada que se le da la juego sobre las actividades que solía hacer, continua con el juego a pesar de las consecuencias negativas.

### **Según Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5)**

El Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (Psiquiatría, 2013) señala el conjunto de características propias de las adicciones conductuales, el cual está insertado en la categoría de Trastornos adictivos no relacionados a sustancias. Habría que decir también, que dentro de esta categoría se encuentra el juego patológico, donde mencionan que el juego patológico se origina en el grupo etario de la adolescencia y adulta. No obstante, se han visto casos particulares en pacientes que se manifiestan en la edad adulta medio o más adelante. En cuanto a las características, la mayoría de personas manifiestan un conjunto de síntomas, lo cual se incrementa gradualmente. Además, cuando la persona juega de forma excesiva se ha demostrado que está relacionada con la gravedad en sí del trastorno y por ende con el tipo de juego. Incluso, la cantidad de dinero que se suelen gastar efectuando una apuesta no indica necesariamente un síntoma del juego patológico, debido a la percepción de cada persona, por ejemplo, en su mayoría, los individuos suelen apostar una suma elevada al mes y no reflejan ningún problema con el juego, sin embargo, otras personas ejecutan apuestas pequeñas, pero llegando a experimentar problemas relacionadas con el juego.

Asimismo, se expresa que los patrones de juego se clasifican en moderado o episódico, ser persistentes o estar en remisión. Incluso, cuando una persona manifiesta estrés o depresión puede incrementar el juego, así mismo, en circunstancias de consumo de sustancias o abstinencia. Como resultado, se puede ocasionar remisión natural o espontánea del juego patológico, esto quiere decir, que hay disminución de los síntomas, pero no han desaparecido todos los síntomas, sin embargo, la mayoría de personas minimizan el momento que se encuentran cuando pasan a esta etapa, puesto

que infieren erróneamente que podrán controlarse a la hora de jugar, es por ello que vuelven a recaer al mismo hábito (Psiquiatría, 2013).

La manifestación inicial del trastorno se da de manera habitual en personas de sexo masculino. Sin embargo, la aparición en etapas intermedias o tardías se percibe más en mujeres que en hombres, por ende, la evolución temprana de la patología del juego está relacionada con el abuso de sustancias y el comportamiento impulsivo. Diversos de los estudiantes de secundaria y universitarios que desarrollan juego patológico, se sobreponen al trastorno con el tiempo, en algunos casos continuará siendo un problema durante toda la vida (Psiquiatría, 2013).

Por otro lado, las variaciones en el tipo de juego son distintas, eso se debe a la edad y género, debido a que, una de las características particulares del juego patológico se desarrolla más en el grupo etario de la adolescencia y juventud, difícilmente se da en personas de mayor edad, esto se debe a que en los adolescentes genera una atracción, mientras que los adultos mayores suelen tener problemas con máquinas, en su mayoría no entienden. Cabe resaltar, que los jóvenes en su mayoría no acuden para el tratamiento lo que indica que la tasa de tratamiento para el juego patológico es baja en todos los grupos de edad (Psiquiatría, 2013).

Por consiguiente, se indica que las personas que poseen una tendencia elevada, son más propensas a insertarse en el juego a lo largo de la vida, incluso, desarrollan el trastorno en un ámbito temporal más corto. Además, las mujeres que presentan juego patológico tienen mayor probabilidad que los varones de padecer trastornos depresivos, bipolares y ansiosos (Psiquiatría, 2013).

A continuación, se hará mención de los características que debe tener la persona para ser diagnosticada como juego patológico, cabe resaltar, que se debe presentar un deterioro o incomodidad clínicamente significativo para la persona. También se debe tener en cuenta que la persona debe experimentar cuatro o más síntomas que se expondrán durante un periodo de 12 meses (Psiquiatría, 2013).

- La persona siente la obligación de querer apostar grandes cantidades de dinero para así sentirse bien.
- La persona se siente ansioso o con irritabilidad, esto se da cuando reduce el tiempo o abandona el juego.
- La persona se esfuerza por querer controlar, disminuir o dejar de jugar, pero con frecuencia sin éxito.
- Con frecuencia está pensando en apostar.
- Casi siempre realiza apuestas cuando se siente ansioso.
- Cuando pierde el dinero en las apuestas, suele regresar otro día con la finalidad de hacer el esfuerzo de ganar.
- Con frecuencia miente con el objetivo de esconder las ganas de jugar.
- La persona se ve afectada en su vida cotidiana, pierde relaciones importantes, en la universidad, un trabajo, todo por el juego.
- Cuenta con el apoyo que le brindan las personas que le rodean para que le financien su situación ansiosa por querer jugar.

## **2.2.2 Conducta Antisocial**

### **Seisdedos**

Seisdedos (como se citó en Rosales, 2016) expone acerca de las conductas antisociales, no explícitamente delictivas, están relacionada a rasgos de conductas singulares de sociópatas, que quebrantan las reglas sociales. De este modo, la agrupación de dichas conductas se denomina antisociales, ya que se percibe como comportamientos infractores, lo que quiere decir que expresa un cambio en las normas de un entorno socialmente regido por reglas. Es por esto que, se tomaron en cuenta lo referido anteriormente para la elaboración del instrumento EPQ-J de Eysenck en el año de 1995, con las siguientes escalas; inestabilidad (N), extraversión (E), mentalidad dura (P) y sinceridad (S), así mismo, esto permite agregar una escala de conductas antisociales (CA). Como resultado, se esperaba que el evaluado puntúe alto en las escalas de mentalidad dura, extraversión e inestabilidad.

### **Teoría de la personalidad delictiva de Eysenck**

Esta teoría que propone Eysenck acerca de la personalidad delictiva, lo elaboró teniendo en cuenta las características sobre su teoría de la personalidad, explicando acerca de la conducta antisocial. De esta manera, Eysenck (Como se citó en De la Peña, 2005) indica que la mayoría de las conductas disruptivas, incluso, conductas que quebrantan la ley provienen del disfrute del placer, no obstante, los seres humanos adquieren un comportamiento habitual para la sociedad, con límites y reglas. Además, señala que las personas con comportamientos delictivos violan las normas sociales, pero al mismo tiempo se establecen los castigo por parte de los padres, incluso, mediante modificación de conducta, utilizando, por ejemplo, el condicionamiento clásico como base la persona podrá corregir su conducta, es decir, controlar su impulsividad a cometer una infracción. En contraste con lo anterior, habrá algunas personas que no logren la modificación de conducta con el condicionamiento y esto genera mayores limitaciones para la toma de conciencia, en consecuencia, se producirá más impulso para mantener la conducta antisocial.

### **Teoría de las personalidades antisociales de Lykken**

Lykken (Como se citó en De la Peña, 2005) distingue dos modelos de delinquentes, estos son; los psicópatas, lo cual se relaciona con lo biológico e interfiere en aspectos cognoscitivos, como, por ejemplo; el anhelo por correr riesgos, la agresividad, incluso, la ausencia de temor, otro aspecto es el ámbito familiar, la falta de preparación de los padres en muchas oportunidades es un factor que incrementa, debido a que, no ponen reglas en el hogar. El segundo modelo es los llamados sociópatas, en su mayoría con una gran cantidad que se encuentran en el grupo de personalidades antisociales, dado que, se debe a la carencia de límites por parte de los padres.

### **Teoría de la asociación diferencial**

Sütherland (como se citó en De la Peña, 2005) señala que el ambiente en donde se encuentra la persona condiciona a que pueda llegar a ser criminal. Como resultado, dentro de su teoría cuyo título es "Teoría de la asociación diferencial" o también llamada de los contactos diferenciales, indica que los rasgos para tener una conducta delictiva muchas veces son aprendidos, puesto que las personas siempre

estamos interactuando, esto se da en el contexto familiar como la sociedad, relación va formando los límites o las reglas que tienes que seguir en la sociedad, por ejemplo; aquella persona que su vínculo social es de pares que trasgreden los derechos humanos y fomentan acciones delictivas, en consecuencia está inclinado a copiar las conductas que se dan en su grupo.

### **Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5)**

Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (Psiquiatría, 2013) hace referencia a la conducta antisocial, lo cual se encuentra dentro de los trastornos de personalidad que conforma el grupo "B", a pesar de que, no será abordado en la presente investigación, sin embargo, es fundamental mencionarlo. Dicho lo anterior, daremos pase a mencionar las características que conforman la conducta antisocial, estas son; la violación de los derechos de los demás, irresponsabilidad, cuyo punto de partida se origina en el grupo etario que corresponde a la niñez o adolescencia temprana y persiste en la adultez. Por consiguiente, se encuentra presente la humillación. De manera que, estas conductas repetitivas se elaboran antes de los 15 años de edad.

Además, los rasgos que suelen tener el individuo para tener este trastorno son; carencia de empatía, insensible, audaz, desdeñoso frente a los sentimientos. También, son arrogantes, obstinados, engreídos y poseen una alta concepción de sí mismo, abuso de las relaciones sexuales, incluso, no tienen la capacidad de mantener una relación monógama, cabe resaltar, que estas características es particularidad de la psicopatía. Con respecto al rol del padre, se muestra ausencia de límites con los hijos, así como malnutrición, muchas veces no son autosuficientes.

Por último, la conducta antisocial puede presentar malestar, estrés, incluso, no son capaces de tolerar el aburrimiento y depresión. En consecuencia, pueden presentar trastornos de ansiedad, depresivos, somatización, de control de impulso, consumo de sustancias, juegos patológicos. También, suelen presentar características que obedecen a criterios de otros trastornos, como límite, narcisista, histriónica. Como resultado, en la vida adulta incrementa la posibilidad de que evolucione un trastorno.

## CAPÍTULO III. MATERIALES Y MÉTODOS

### 3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación

La presente investigación, cuyo alcance investigativo es de tipo correlacional, debido a que busca conocer la relación entre nuestras dos variables. Asimismo, el diseño que se realizó es de corte transversal. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2013)

### 3.2. Población y muestra

La población del estudio estuvo establecida por 401 alumnos de 1ero, 2do y 3ro de secundaria, de género tanto masculino como femenino, de la institución educativa “Maestro Víctor Raúl Haya de la Torre N°0148” de San Juan de Lurigancho ubicado al Noroeste de Lima.

Adquirido del Proyecto Educativo Institucional (Gómez Sipion, 2018).

#### 3.2.1. Tamaño de la muestra

Para medir el tamaño de la muestra se empleó la siguiente fórmula: (Fórmula para población finita).

$$n = \frac{(N)(Z)^2(p)(1-p)}{(N-1)(e)^2 + (Z)^2(p)(1-p)}$$

Datos obtenidos:

n: Tamaño de la muestra

N: Tamaño de la población

Z: Factor de la curva Z según en Nivel de Confianza elegido

p: Proporción de individuos que poseen características de interés

(1-p): Proporción de individuos que no poseen la característica de interés. En varios textos le denomina “q”

e: Error máximo tolerable (precisión)

En este caso el valor de P es desconocido por lo que P=0,5

$$n = \frac{(401)(1.96)^2(0.5)(1-0.5)}{(401-1)(0.05)^2 + (1.96)^2(0.5)(1-0.5)}$$

n=196

Por lo tanto, el tamaño de la muestra quedó constituida por 196 escolares, de sexo masculino y femenino, las edades oscilan entre 11 y 14 de una Institución Educativa del distrito de San Juan de Lurigancho.

### **3.2.2. Selección del muestreo**

Para la selección del muestreo se ejecutó un muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que serán seleccionados conforme a la accesibilidad de los mismos. Además, este proyecto no intenta generalizar más allá de la muestra, es decir, los resultados solo serán para la Institución Educativa estudiada.

### **3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión**

#### **Criterio de inclusión:**

- Estudiantes que se ubiquen en 1er, 2do y 3ero de secundaria en el año 2019.
- Estudiantes de género masculino y femenino.
- Estudiantes que hayan presentado un asentimiento y consentimiento firmado tanto por el apoderado como por ellos.
- Estudiantes menores de 18 años.

#### **Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que no realicen todas las preguntas.
- Estudiantes con alguna discapacidad física o cognitiva.
- Estudiantes que hayan resuelto la prueba al azar.

## **3.3. Variables**

### **3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables**

#### **Variable: Adicción a videojuegos**

##### **Definición conceptual**

Chóliz (2006) señala que la utilización de manera inapropiada y el uso frecuente a los juegos produce la pérdida del control de la persona en relación al juego. Incluso, esto puede ocasionar un daño significativo, puesto que la dependencia no es saludable, si no disfuncional, por ejemplo, el juego al azar puede causar dependencia de acuerdo a la intensidad y frecuencia del jugador. No obstante, indica que un consumo normal de sustancias, como el alcohol, opiáceo o el juego no genera adicción, pero la dependencia se incrementa cuando la persona siente necesidad de su consumo en exceso. Por consiguiente, expone que el abuso del juego es denominado juego patológico. También, señala que el impulso muchas veces de jugar se debe a reforzadores externos como la recompensa del dinero o los halagos.

##### **Operacionalización**

La adicción a los videojuegos es una variable categórica ordinal. También, posee dimensiones las cuales son abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por videojuegos y dificultad en el control. Asimismo, para el presente estudio se utilizará el Test de dependencia de videojuegos (TDV), la prueba dispone de las siguientes características; contiene 25 ítems, de los cuales todas las preguntas son

politómicas; es decir, se desarrolla en base a 4 opciones donde el evaluado podrá marcar al que más se inclina. Por consiguiente, en cuanto a la puntuación, son las mismas para todas las preguntas, estas son; no hay puntaje cuando la respuesta es (totalmente en desacuerdo), 1 punto para la respuesta (un poco en desacuerdo), 2 puntos para la respuesta (neutral), 3 puntos para la respuesta (un poco de acuerdo) y 4 puntos para la respuesta (totalmente de acuerdo).

Con respecto a su calificación, se obtendrá la suma total del evaluado, por consiguiente, se pasará a ubicar en cada categoría, las cuales son; de 0 a 25 puntos se clasifica como (uso ligero), de 26 a 50 puntos de (uso medio), de 51 a 75 puntos de (abuso) y de 76 a 100 de (uso patológico).

## **Variable: Conducta Antisocial-Delictiva**

### **Definición conceptual**

Seisdedos (como se citó en Rosales, 2016) expresa que las conductas antisociales, no necesariamente delictiva, se inclina a las características que encajan en comportamientos de sociópatas, estas conductas disruptivas como no hacer caso a las leyes son características de conductas antisociales que la gran mayoría de veces se manifiestan en conductas que producen oprobio a la sociedad que se guía por el no acatamiento de normas. Por esa razón, indica que las conductas delictivas ocasionan un agravio a la sociedad, ya que en múltiples ocasiones se dan afrentas tanto físicas como robos a una persona o propiedad.

### **Operacionalización**

La conducta antisocial es una variable cualitativa ordinal. Asimismo, para el presente estudio se utilizó el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D), lo cual mide dicha conducta en alto, medio y bajo. Además, la prueba consta de 40 preguntas en total, los cuales se dividen en 20 que evalúa conducta antisocial y 20 ítems que evalúa conducta delictiva, para la resolución de la prueba el evaluado encontrará dos formas de respuesta SÍ, cuyo puntaje será (1) y NO, cuyo puntaje será (0).

Con respecto a su calificación, se obtendrán puntajes directos, los cuales se localizarán en tablas de Baremos (Anexo 3), se muestran dos tablas, la primera está asociada a conducta antisocial y la segunda asociada a la conducta delictiva la cual presenta una división asociada al sexo. Por último, se ubicará en alto que abarca de 99-75, medio que abarca de 74-25 y bajo que abarca de 24-01, estos puntajes se extraen de los baremos.

## **Variable Sociodemográficas**

Con respecto a las variables sociodemográfica se otorgará una ficha sociodemográfica (Anexo 4). Para el sexo; es una variable cualitativa, nominal, dicotómica (femenino y masculino). Para la edad del adolescente; es una variable cuantitativa, numérica, discreta de razón (no presenta categorías). Grado que cursa el estudiante; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, ordinal, politómica (1ero. secundaria, 2do. secundaria y 3ero. secundaria). Cursos jalados; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, nominal, dicotómica (Sí o No). Ha recibido llamadas de atención; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, nominal, dicotómica (Sí o No). Ha repetido el año escolar; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, nominal, dicotómica (Sí o No). Frecuencia de uso del videojuego; se utilizará porcentajes, además, es una variable

cualitativa, nominal, politómica (poca, bastante, muy a menudo). Tipo de juego que usas habitualmente; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, nominal, politómica (simulación, online, estrategia, juegos de mesa, arcade, acción, ninguno). Cantidad de tiempo que dedican al videojuego; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, politómica (de 0-2 horas, entre 2-4 horas, entre 4-6 horas, más de 6 horas). Con quien juega; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, nominal, politómica (solo, con amigos, con familia). Edad de inicio, es una variable cualitativa, nominal, politómica (menos de 7, 7 a 10 años, 11 a 12 años, 13 a 14 años, 15 a 16 años). Tipo de familia, es una variable cualitativa, nominal, politómica (nuclear, monoparental, extensa, reconstruida). Quién imparte las normas en casa; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, nominal, politómica (mamá, papá, otros familiares). Nivel educativo del padre; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, ordinal, politómica (primaria, secundaria, técnico, superior). Nivel educativo de la madre; se utilizará porcentajes, además, es una variable cualitativa, ordinal, politómica (primaria, secundaria, técnico, superior). Para la edad del padre; es una variable cuantitativa, numérica, discreta de razón (no presenta categorías). Para la edad de la madre; es una variable cuantitativa, numérica, discreta de razón (no presenta categorías).

### **3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos**

Las autoras que conforman esta investigación utilizaron dos instrumentos para la evaluación, aplicándolo de manera colectiva. Para ello, se ingresó a cada salón que ha sido escogido mediante el muestreo por conveniencia. No obstante, antes se deberá seguir con los pasos respectivos de las autoridades. Es así que, se registrará el proyecto de tesis en el departamento de investigación para su verificación y conformidad, en caso de ser aprobada se enviará al comité de ética de la Universidad Católica Sedes Sapientiae, lo cual de ser aprobada se presentó una solicitud al decanato de la Universidad Católica Sedes Sapientiae lo cual nos proporcionará una carta enfocada a la directora de la institución educativa para el ingreso a las aulas. Luego, esa carta será llevada al colegio para su aprobación, por consiguiente, se procederá con la aplicación de los instrumentos en los salones respectivos. Por lo tanto, se hizo uso de la guía de instrucciones, acatando la estandarización de los principios que conduce la investigación. Finalmente, durante la aplicación de las pruebas a los escolares se deberá verificar el asentimiento y consentimiento firmado tanto por los padres como ellos, indicando que se tendrá consideración de la misma manera a quienes decidan participar o no para la investigación. Además, se les informará a los padres sobre la investigación, solicitando su aprobación para que su menor hijo(a) participe de forma voluntaria en este estudio. También, se les informará que la investigación no tiene ningún beneficio económico. Por esta razón, se realizó la visita ya programada al colegio con el objetivo de recoger datos, para ello se explicará acerca de los cuestionarios, donde encontrarán los dos instrumentos y la ficha sociodemográfica. Posteriormente, se les informará que la prueba tendrá una duración de 30 minutos aproximadamente. Al final de la prueba se pasará a recoger los cuestionarios y se agradece. Por último, se llevó a cabo la corrección manual de las pruebas y los resultados se codificaron.

Asimismo, los instrumentos para medir Adicción a Videojuegos y Conducta Antisocial-Delictiva presentan con exactitud buenas propiedades psicométricas de confiabilidad y validez, además, se verificó que estén adaptados en población peruana, en especial en adolescentes. Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017) autores que elaboraron el cuestionario para estimar la adicción a videojuegos mediante el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).

También, en cuanto a su elaboración, para su adaptación aplicaron una muestra de 467 adolescentes de 1ero, 2do, 3ero, 4to y 5to año del nivel secundaria, de 11 a 18 años que se realizó en el distrito de Lima Metropolitana, asimismo con respecto a su confiabilidad, la muestra se realizó dos veces, por lo que la primera muestra tuvo una confiabilidad de 0.96 y la segunda de 0.94, esto indica una alta confiabilidad (Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco, 2017). Por otra parte, la validez que se efectuó fue de constructo y de contenido, en primer lugar, la validez de constructo que se mide es la dependencia a videojuegos, lo cual es válido, en segundo lugar, la validez de contenido fue verificado por el criterio de 10 psicólogos clínicos que funcionaron como jueces expertos, como resultado ellos validaron la escala que representan todas las preguntas de la prueba tal como lo mide (Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco, 2017).

Por otro lado, el instrumento para medir la variable de Conductas Antisociales-Delictivas es El Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D), así mismo, el autor que elaboró esta prueba fue Seisdedos. No obstante, Rosales (2016) hace su respectiva adaptación en el Perú, modificando la población para niños y adolescentes. Con respecto a su confiabilidad, indicó que para el sexo tanto masculino y femenino fue de 0.86, por otra parte, para medir si la prueba mide para lo que fue diseñada se consiguió por medio de un análisis factorial que se utilizó tanto para la conducta antisocial como delictiva, para esta elaboración se hizo la interpretación de los factores utilizando la rotación varimax y para el análisis la normalización con káiser, como resultado se obtuvo un nivel de confianza menor o igual a .01.

Finalmente, se usó para la presente investigación los siguientes instrumentos, para la variable adicción a los videojuegos se emplea el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y para la variable conducta antisocial delictiva se aplicará Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D). Por consiguiente, las características de Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) son; contiene 25 preguntas, además, es una prueba que presenta varias opciones las cuales son las mismas para todos los ítems y son las siguientes: totalmente en desacuerdo (0), un poco en desacuerdo (1), neutral (2), un poco de acuerdo (3) y totalmente de acuerdo (4), asimismo se calificará mediante el puntaje directo que se obtendrá, posteriormente se ubicaran en las siguientes categorías de uso ligero (0-25), uso medio (26-50), abuso (51-75) y uso patológico (76-100). Por otra parte, el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D) que contiene 40 preguntas. los cuales se dividen en 20 ítems que evalúan conducta antisocial y 20 ítems que evalúan conducta delictiva, presenta la modalidad de respuesta SI (1) y NO (0), se calificara los puntajes obtenidos ubicándolos en tablas de baremos (Anexo 3), se presentan dos tablas, la primera relacionada a conducta antisocial y la segunda relacionada a conducta delictiva la cual se divide por sexo, por último, se obtendrán los percentiles y se ubicará en alto (99-75), medio (74-25) y bajo (24-01).

### **3.5. Plan de análisis e interpretación de la información**

En esta presente investigación se empleó el programa STATA 14 para realizar el análisis estadístico, lo cual accede al análisis y correlación de las dos variables. De esta manera, poder recoger los datos y conseguir los resultados de la muestra estudiada en estudiantes.

Por otro lado, para especificar las variables cualitativas se utilizó frecuencias y porcentajes. Para las variables cuantitativas se utilizó media y desviación estándar. Además, para el análisis bivariado, para evaluar su normalidad se aplicó la prueba de Kolmogorov Smirnov. Además, para la asociación entre las variables cuantitativas con

cualitativa politómica se usó Anova, ya que presentaban distribución normal y para variables cuantitativas con categóricas dicotómicas se usó T de student ya que presentaban una distribución normal. Por último, para el análisis inferencial se utilizará la siguiente prueba estadística, teniendo en cuenta que para las variables principales se calculará con Ji cuadrado con niveles de significancia de 0.05 y con un p-value menor a 0.05.

### **3.6. Ventajas y limitaciones**

La presente investigación es útil ya que los instrumentos poseen adecuadas propiedades psicométricas.

Asimismo, en cuanto a las limitaciones, se da en la temporalidad, puesto que en el estudio no se podrá observar las variables a largo tiempo por ser de corte transversal. Por consiguiente, siendo una investigación de tipo correlacional solo nos proporciona saber la conexión entre las variables con el objetivo de pronosticar o explicar su comportamiento, pero no una razón exacta de por qué existe.

### **3.7. Aspectos éticos**

Este estudio tiene presente el respeto, puesto que es un principio ético fundamental ya que el trabajo se realizará con seres humanos. Al mismo tiempo, se fomenta el bienestar hacia los demás y hacia uno mismo, teniendo en cuenta que cada persona es única. Igualmente, se debe respetar cada aspecto que conforma, tanto biológico, psicológico, social y espiritual. Habría que decir también, que los integrantes que conforman la investigación se rigen bajo ideales, valores y juicios determinados por las facultades concernientes y por certeza propia. También, estará presente el principio de integridad, considerando la veracidad y transparencia de las acciones personales que corresponde a la investigación.

Además, esta investigación sostiene firmeza científica, esto quiere decir, que brinda resultados de calidad confiable. A continuación, se detalla los criterios por el cual se rige este estudio bajo el código de deontología.

#### **Respeto de la confidencialidad y política y de protección de datos**

Ante todo, las pruebas que se obtuvieron mediante la aplicación a cada estudiante serán confidenciales, es decir, no serán divulgadas, de esta manera, cuidamos y preservamos los datos recopilados. Incluso, se comunicará a los estudiantes sobre la finalidad del estudio.

Además, los datos obtenidos de cada una de las pruebas fueron codificadas y guardadas en un USB con uso único de acceso para las tesoristas y asesora del estudio. A su vez, los test aplicados serán guardados en un ambiente confiable, lo cual se conservará por un periodo de 7 años.

#### **Respeto de la privacidad**

Las integrantes de este estudio se caracterizan por ser respetuosas acerca de los derechos de los participantes, puesto que son libres de comunicar las situaciones que puedan considerarse necesarias para la aplicación, como, por ejemplo; el tiempo de duración de la prueba, la cantidad de información que quiera brindar. En conclusión, se muestra el respeto de la libertad que posee cada persona y la importancia sobre los aspectos privados de la privacidad de cada estudiante.

## **No discriminación y libre participación**

La presente investigación se guía bajo el ideal de justicia, puesto que busca una equidad entre todos los participantes, respetando la verdad y libertad de su decisión; de esta manera, aquellos escolares que deseen formar parte del estudio lo ejecutarán, no se hará diferencias en cuanto al nivel económico, racial o género. Es necesario recalcar que, en este punto hacemos la diferencia en cuanto a la apreciación de exclusión e inclusión, porque son considerados con fines metodológicos para la investigación científica.

## **Consentimiento y asentimiento informado a los participantes de la investigación**

En el presente estudio se requirió el consentimiento y asentimiento firmado tanto por los participantes como apoderados respectivamente. Es necesario recalcar que, se les dará a conocer sobre la finalidad del estudio y uso de la información resultante de los datos obtenidos. Además, las indicaciones fueron expuestas de manera explícita, obviando palabras técnicas. De la misma manera, se informará a los participantes que el estudio no posee ningún riesgo y sobre todo no compromete a gastos. Por último, corroboramos antes de aplicar las pruebas tener el consentimiento y asentimiento firmado, por consiguiente, se indicará que en cualquier momento pueden renunciar a la realización de los cuestionarios y que esta acción no trae ningún tipo de consecuencias para el participante.

## **Respeto por la calidad de la investigación, autoría y eso de los resultados**

En primer lugar, este proyecto de tesis pretende fomentar la exploración en el Perú. Además, el título de nuestro estudio aporta al campo de la psicología educativa y clínica, ya que contribuye al beneficio del estudiante. A su vez, hemos ahondado en investigaciones actuales tanto nacionales como internacionales, Por otro lado, los procedimientos metodológicos poseen ventajas estadísticas, tal como se puede valorar el tamaño de error en la muestra; así mismo, los instrumentos adaptados en población peruana disponen buenas propiedades psicométricas de validez y confiabilidad. Con respecto a la recolección de datos, la información obtenida de las pruebas será codificadas y guardadas con uso único de acceso para las tesis y asesora, lo cual será conservada durante un periodo de 7 años; referente al análisis estadístico, se utilizará el programa STATA versión 14. Por último, los resultados serán mostrados de manera objetiva y exacta.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS

De los 196 escolares que fueron encuestados, los que presentaron adicción a videojuegos en uso ligero fueron un 54.08%. Del mismo modo, se percibió que un 42.86% poseen un nivel medio de conducta antisocial, mientras que se observó un 71.43% de un nivel bajo en conducta delictiva. Asimismo, el 50% fueron tanto hombre como mujeres, se distinguió que el promedio de edad fue 13.60, el 48.98% de los estudiantes se encontraban en 1ero de secundaria, el 54.08% ha jalado cursos, han recibido llamadas de atención el 56.63%, se notó que el 76.02% no ha repetido el año escolar, se mostró que el 71.94% tiene una poca frecuencia de uso de videojuegos, el 42.35% de los estudiantes utilizó el tipo de juego online y el 75% de ellos le destino entre 0 a 2 horas al día a jugar, además, el 46.43% juega con amigos y la edad de comienzo del uso de videojuegos fue entre los 11 a 13 años. Acerca del tipo de familia el 51.53% viene de una familia nuclear, quien imparte las normas en casa es la mamá según lo expresado por el 60.20% de los encuestados. Se consiguen observar los resultados restantes en la tabla 1.

**Tabla 1. Descripción de factores**

	N	%
<b>Adicción a los videojuegos</b>		
Uso ligero	106	54.08
Uso medio	53	27.04
Abuso	29	14.80
Uso patológico	8	4.08
<b>Conducta Antisocial</b>		
Alto	34	17.35
Medio	84	42.86
Bajo	78	39.80
<b>Conducta Delictiva</b>		
Alto	33	16.84
Medio	23	11.73
Bajo	140	71.43
<b>Sexo</b>		
Femenino	98	50.00
Masculino	98	50.00
<b>Edad (m±DS)</b>		
	13.69	± 0.56
<b>Grado que se encuentra</b>		
1ero de secundaria	96	48.98
2do de secundaria	23	11.73
3ero de secundaria	77	39.29
<b>Has jalado cursos</b>		
Si	106	54.08
No	90	45.92
<b>Has recibido llamadas de atención</b>		
Si	111	56.63
No	85	43.37

<b>Alguna vez has repetido el año escolar</b>		
Si	47	23.98
No	149	76.02
<b>Frecuencia de uso de videojuegos</b>		
Poca	141	71.94
Bastante	31	15.82
Muy a menudo	24	12.24
<b>Tipo de juego que utilizas</b>		
Simulación	46	23.47
Online	83	42.35
Estrategia	4	2.04
Juegos de mesa	11	5.61
Arcade	2	1.02
Acción	1	0.51
Ninguno	49	25.00
<b>Horas que le dedicas al día</b>		
Entre 0-2 horas	147	75.00%
Entre 3-5 horas	38	19.29%
Más de 6 horas	11	5.61%
<b>Con quien juegas</b>		
Solo	78	39.80
Con amigos	91	46.43
Con familia	27	13.78
<b>A qué edad comenzó a jugar videojuegos</b>		
De 8-10		
De 11-13	62	31.63%
De 14 a más	128	65.31%
	6	3.06%
<b>Tipo de familia</b>		
Nuclear	101	51.53
Monoparental	40	20.41
Extensa	47	23.98
Reconstruida	8	4.08
<b>Quien imparte las normas en casa</b>		
Mamá	118	60.20
Papá	58	29.59
Otros familiares	20	10.20
<b>Nivel educativo del padre</b>		
Primario	42	21.43
Secundario	113	58.16
Técnico	22	11.22
Superior	18	9.18
<b>Nivel educativo de la madre</b>		
Primario	29	14.80
Secundario	116	59.18
Técnico	28	14.29
Superior	23	11.73
<b>Edad de tu madre (m±DS)</b>	40.67	± 7.04
<b>Edad de tu padre (m±DS)</b>	43.19	± 7.20

No se evidenció correlación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial-delictiva ( $p=0.791$ ) y ( $p=0.951$ ).

**Tabla 2. Asociación entre adicción a los videojuegos y conducta antisocial-delictiva**

	Conducta Antisocial							Conducta Delictiva						
	Alto		Medio		Bajo		P-value	Alto		Medio		Bajo		P-value
	N	(%)	n	(%)	n	(%)		n	(%)	n	(%)	n	(%)	
<b>Adicción a los videojuegos</b>							0.791							0.951
Uso ligero	19	17.92%	43	40.57%	44	41.51%		17	16.04%	12	11.32%	77	72.64%	
Uso medio	6	11.32%	26	49.06%	21	39.62%		9	16.98%	8	15.09%	36	67.92%	
Abuso	7	24.14%	12	41.38%	10	34.48%		6	20.69%	2	6.90%	21	72.41%	
Uso patológico	2	25.00%	3	37.50%	3	37.50%		1	12.50%	1	12.50%	6	75.00%	
<b>Sexo</b>							0.223							0.448
Femenino	19	19.39%	36	36.73%	43	43.88%		19	19.39%	13	12.27%	66	67.35%	
Masculino	15	15.31%	48	48.98%	35	35.71%		14	14.29%	10	10.20%	74	75.51%	
<b>Edad</b>	13.70	±0.57	13.69	±0.58	13.69	±0.54	0.812	13.54	±0.71	13,60	±0.65	13.74	±0.49	0.013
<b>Grado en que se encuentra</b>							0.144							0.670
1ro de sec.	17	17.71%	34	35.42%	45	46.88%		16	16.67%	13	13.54%	67	69.79%	
2do de sec.	2	8.70%	11	47.83%	10	43.48%		6	26.09%	2	8.70%	15	65.22%	
3ero de sec	15	19.48%	39	50.65%	23	29.87%		11	14.29%	8	10.39%	58	75.32%	
<b>Cursos desaprobados</b>							0.047							0.435
Si	20	18.87%	37	34.91%	49	46.23%		21	19.81%	13	12.26%	72	67.92%	
No	14	15.56%	47	52.22%	29	32.22%		12	13.33%	10	11.11%	68	75.56%	
<b>Llamadas de atención</b>							0.605							0.353
Si	18	16.22%	51	45.95%	42	37.84%		15	13.51%	13	11.71%	83	74.77%	

No	16	18.82%	33	38.82%	36	42.35%		18	21.18%	10	11.76%	57	67.06%
<b>Repetición del año escolar</b>							0.039						0.637
Sí	5	10.64%	16	34.04%	26	55.32%		6	12.77%	5	10.64%	36	76.60%
No	29	19.46%	68	45.64%	52	34.90%		27	18.12%	18	12.08%	104	69.80%
<b>Frecuencia de uso a los videojuegos</b>							0.791						0.446
Poca	25	17.73%	63	44.68%	53	37.59%		27	19.15%	17	12.06%	97	68.79%
Bastante	4	12.90%	12	38.71%	15	48.39%		3	9.68%	2	6.45%	26	83.87%
Muy a menudo	5	20.83%	9	37.50%	10	41.67%		3	12.50%	4	16.67%	17	70.83%
<b>Tipo de juego</b>							0.280						0.429
Simulación	5	10.87%	24	52.17%	17	36.96%		7	15.22%	4	8.70%	35	76.09%
Online	16	19.38%	29	34.94%	38	45.78%		15	18.07%	9	10.84%	59	71.08%
Estrategia	1	25.00%	2	50.00%	1	25.00%		0	0.00%	1	25.00%	3	75.00%
Juegos de mesa	1	9.09%	4	36.36%	6	54.55%		2	18.18%	0	0.00%	9	81.82%
Arcade	0	0.00%	2	100%	0	0.00%		1	50.00%	0	0.00%	1	50.00%
Acción	1	100%	0	0.00%	0	0.00%		1	100%	0	0.00%	0	0.00%
Ninguno	10	20.41%	23	46.94%	16	32.65%		7	14.29%	9	18.37%	33	67.35%
<b>Tiempo que dedica</b>							0.200						0.039
Entre 0 a 2 horas	26	17.69%	59	40.14%	62	42.18%		24	16.33%	20	13.61%	103	70.07%
Entre 3 a 5 horas	4	10.53%	21	55.26%	13	34.21%		4	10.53%	2	5.26%	32	84.21%
Más de 6 horas	4	36.36%	4	36.36%	3	27.27%		5	45.45%	1	9.09%	5	45.45%
<b>Con quién juegas</b>							0.842						0.548
Solo	16	20.51%	33	42.31%	29	37.18%		11	14.10%	11	14.10%	56	71.79%
Con amigos	15	16.48%	39	42.86%	37	40.66%		19	20.88%	8	8.79%	64	70.33%

Con familia	3	11.11%	12	44.44%	12	44.44%	3	11.11%	4	14.81%	20	74.07%
<b>Edad que comenzó a jugar videojuegos</b>							0.543					0.741
De 8-10 años	9	14.52%	30	48.39%	23	37.10%	13	20.97%	7	11.29%	42	67.74%
De 11-13 años	23	17.97%	51	39.84%	54	42.19%	19	14.84%	16	12.50%	93	72.66%
De 14 a más años	2	33.33%	3	50.00%	1	16.67%	1	16.67%	0	0.00%	5	83.33%
<b>Tipo de familia</b>							0.075					0.380
Nuclear	16	15.84%	46	45.54%	39	38.61%	20	19.80%	11	10.89%	70	69.31%
Monoparental	7	17.50%	11	27.50%	22	55.00%	8	20.00%	4	10.00%	28	70.00%
Extensa	11	23.40%	24	51.06%	12	25.53%	5	10.64%	8	17.02%	34	72.34%
Reconstruida	0	0.00%	3	37.50%	5	62.50%	0	0.00%	0	0.00%	8	100%
<b>Quién imparte las normas en casa</b>							0.299					0.785
Mamá	19	16.10%	50	42.31%	49	41.53%	21	17.80%	11	9.32%	86	72.88%
Papá	9	15.52%	29	50.00%	20	34.48%	9	25.52%	9	15.52%	40	68.97%
Otros familiares	6	30.00%	5	25.00%	9	45.00%	3	15.00%	3	15.00%	14	70.00%
<b>Nivel educativo del padre</b>							0.298					0.450
Primario	5	11.90%	20	47.62%	17	40.48%	5	11.90%	8	19.05%	29	69.05%
Secundario	20	17.54%	52	45.61%	42	36.84%	20	17.54%	12	10.53%	82	71.93%
Técnico	7	31.82%	5	22.73%	10	45.45%	6	27.27%	2	9.09%	14	63.64%
Superior	2	11.11%	7	38.89%	9	50.00%	2	11.11%	1	5.56%	15	83.33%
<b>Nivel educativo de la madre</b>							0.736					0.192

Primario	5	17.24%	13	44.83%	11	37.93%		9	31.03%	4	13.79%	16	55.17%	
Secundario	22	18.97%	52	44.83%	42	36.21%		17	14.66%	16	13.79%	83	71.55%	
Técnico	5	17.86%	9	32.14%	14	50.00%		5	17.86%	1	3.57%	22	78.57%	
Superior	2	8.70%	10	42.48%	11	47.83%		2	8.70%	2	8.70%	19	82.61%	
<b>Edad del madre</b>	38.88	±6.72	40.42	±6.50	41.73	±7.63	0.131	40.27	±6.92	40.56	±6.59	40.7 9	±7.1	0.92
<b>Edad del padre</b>	41.97	±7.6	42.83	±6.42	44.12	±7.75	0.28	41.63	±7.44	43.26	±6.04	43.5 5	±7.31	0.38

---

Se evidenció relación entre adicción a videojuegos y sexo ( $p=0.031$ ), se percibió que el 64.29% de los estudiantes del sexo femenino mostraron tener un uso ligero en adicción a videojuegos. Además, se halló relación entre adicción a videojuegos y tipo de juego ( $p=0.029$ ), se observó que el 73.47% tenían un uso ligero en cuanto a adicción a videojuegos los cuales en el tipo de juego prefirieron la categoría ninguna. Asimismo, se encontró una relación entre el tiempo que dedica y la adicción a videojuegos ( $p=0.001$ ), de los evaluados el 60.54% le destinan entre 0 a 2 horas al juego, presentando un uso ligero respecto a la adicción a videojuegos. De la misma manera se percibió una relación entre con quien juegas y adicción a videojuegos ( $p=0.048$ ), de los 61.54% de los estudiantes prefieren jugar solos y presentan un uso ligero referente a la adicción a videojuegos. Por último, se mostró una relación entre edad de la madre y adicción a videojuegos ( $p=0.384$ ), siendo a la edad promedio de las madres 44.25 ( $m=8.63$ ) las cuales presentaban uso patológico respecto a la adicción a videojuegos.

**Tabla 3. Asociación entre factores sociodemográficos y adicción a los videojuegos**

	Adicción a los videojuegos								P-value
	Uso ligero		Uso medio		Abuso		Uso patológico		
	n	(%)	n	(%)	n	(%)	n	(%)	
<b>Sexo</b>									0.031
Femenino	63	64.29%	21	21.43%	10	10.20%	4	4.08%	
Masculino	43	43.88%	32	32.65%	19	19.39%	4	4.08%	
<b>Edad</b>	13.75	±0.51	13.66	±0.55	13.48	±0.73	13.87	±0.35	0.0948
<b>Grado en que se encuentra</b>									0.833
1ro de sec.	51	53.13%	28	29.17%	15	15.63%	2	2.08%	
2do de sec.	14	60.87%	5	21.74%	3	13.04%	1	4.35%	
3ero de sec	41	53.25%	20	25.97%	11	14.29%	5	6.49%	
<b>Cursos jalados</b>									0.282
Si	54	50.94%	34	32.08%	13	12.26%	5	4.72%	
No	52	57.78%	19	21.11%	16	17.78%	3	3.33%	
<b>Llamadas de atención</b>									0.311
Si	61	54.95%	33	29.73%	12	10.81%	5	4.50%	
No	45	52.94%	20	23.53%	17	30.00%	3	3.53%	

<b>Repetido el año escolar</b>										0.346
Sí	24	51.06%	17	36.17%	5	10.64%	1	2.13%		
No	82	55.03%	36	24.16%	24	16.11%	7	4.70%		
<b>Frecuencia de uso a los videojuegos</b>										0.194
Poca	82	58.16%	39	27.66%	16	11.34%	4	2.84%		
Bastante	13	41.94%	8	25.81%	7	22.58%	3	9.68%		
Muy a menudo	11	45.83%	6	25.00%	6	25.00%	1	4.17%		
<b>Tipo de juego</b>										0.029
Simulación	23	50.00%	13	28.26%	8	17.39%	2	4.35%		
Online	38	45.78%	28	33.73%	16	19.28%	1	1.20%		
Estrategia	1	25.00%	2	50.00%	0	0.00%	1	25.00%		
Juegos de mesa	7	63.54%	3	27.27%	1	9.09%	0	0.00%		
Arcade	0	0.00%	2	100%	0	0.00%	0	0.00%		
Acción	1	100%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%		
Ninguno	36	73.47%	5	10.20%	4	8.16%	4	8.16%		
<b>Tiempo que dedica</b>										0.001
Entre 0 a 2 horas	89	60.54%	40	27.21%	15	10.20%	3	2.04%		
Entre 3 a 5 horas	16	42.11%	9	23.68%	9	23.68%	4	10.53%		
Más de 6 horas	1	9.09%	4	36.36%	5	45.45%	1	9.09%		
<b>Con quién juegas</b>										0.048
Solo	48	61.54%	18	23.08%	8	10.36%	4	5.13%		
Con amigos	42	46.15%	30	32.97%	18	19.78%	1	1.10%		

Con familia	16	59.26%	5	18.52%	5	11.11%	3	11.11%	
<b>Edad que comenzó a jugar videojuegos</b>									0.493
De 8-10 años	34	54.84%	16	25.81%	10	16.13%	2	3.23%	
De 11-13 años	71	55.47%	34	26.56%	18	14.06%	5	3.91%	
De 14 a más años	1	16.67%	3	50.00%	1	16.67%	1	16.67%	
<b>Tipo de familia</b>									0.735
Nuclear	55	54.46%	28	27.72%	12	11.88%	6	5.94%	
Monoparental	22	55.00%	8	20.00%	8	20.00%	2	5.00%	
Extensa	24	51.06%	15	31.91%	8	17.02%	0	0.00%	
Reconstruida	4	62.50%	2	25.00%	1	12.50%	0	0.00%	
<b>Quién imparte las normas en casa</b>									0.708
Mamá	67	56.78%	27	22.88%	19	16.10%	5	4.24%	
Papá	31	53.45%	18	31.03%	7	12.07%	2	3.45%	
Otros familiares	8	40.00%	8	40.00%	3	15.00%	1	5.00%	
<b>Nivel educativo del padre</b>									0.961
Primario	21	50.00%	13	30.95%	6	14.29%	2	4.76%	
Secundario	54	57.02%	30	26.32%	15	13.16%	4	3.51%	
Técnico	10	45.45%	7	31.82%	4	18.18%	1	4.55%	
Superior	10	55.56%	3	16.67%	4	22.22%	1	5.56%	
<b>Nivel educativo de la madre</b>									0.757
Primario	16	55.17%	8	27.59%	3	10.34%	2	6.90%	
Secundario	63	54.31%	32	27.59%	16	13.79%	5	4.31%	

Técnico	16	57.14%	5	17.86%	7	25.00%	0	0.00%	
Superior	11	47.83%	8	34.78%	3	13.04%	1	4.35%	
<b>Edad de tu madre</b>	40.27	±7.49	41.30	±6.10	40.03	±6.50	44.25	±8.63	0.384
<b>Edad de tu padre</b>	43.28	±7.51	43.40	±6.65	42.27	±6.92	44.75	±8.39	0.834

---

Se evidenció correlación entre edad y conducta delictiva ( $p=0.013$ ), siendo la edad promedio de 13.54 ( $m=0.71$ ) quienes tenían una conducta delictiva alta. Además, se encontró una relación entre cursos desaprobados y conducta antisocial ( $p=0.047$ ), siendo el 52.22% de los estudiantes que no desaprobaron cursos los cuales presentaron una conducta antisocial media. Asimismo, se evidenció una relación entre repetición del año escolar y conducta antisocial ( $p=0.039$ ), el 55.32% de los estudiantes repitieron el año escolar fueron quienes tenían una conducta antisocial baja. Por último, se encontró una relación entre tiempo que dedica y conducta delictiva ( $p=0.039$ ), siendo el 84.21% de los escolares que le dedican entre 3 a 5 horas los que presentaron una conducta delictiva baja.

**Tabla 4. Asociación entre factores sociodemográficos y conducta antisocial-delictiva**

	Conducta Antisocial						P-value	Conducta Delictiva						P-value
	Alto		Medio		Bajo			Alto		Medio		Bajo		
	n	(%)	n	(%)	n	(%)		n	(%)	n	(%)	n	(%)	
<b>Sexo</b>							0.223							0.448
Femenino	19	19.39%	36	36.73%	43	43.88%		19	19.39%	13	12.27%	66	67.35%	
Masculino	15	15.31%	48	48.98%	35	35.71%		14	14.29%	10	10.20%	74	75.51%	
<b>Edad</b>	13.70	±0.57	13.69	±0.58	13.69	±0.54	0.812	13.54	±0.71	13,60	±0.65	13.74	±0.49	0.013
<b>Grado en que se encuentra</b>							0.144							0.670
1ro de sec.	17	17.71%	34	35.42%	45	46.88%		16	16.67%	13	13.54%	67	69.79%	
2do de sec.	2	8.70%	11	47.83%	10	43.48%		6	26.09%	2	8.70%	15	65.22%	
3ero de sec	15	19.48%	39	50.65%	23	29.87%		11	14.29%	8	10.39%	58	75.32%	
<b>Cursos desaprobados</b>							0.047							0.435
Si	20	18.87%	37	34.91%	49	46.23%		21	19.81%	13	12.26%	72	67.92%	
No	14	15.56%	47	52.22%	29	32.22%		12	13.33%	10	11.11%	68	75.56%	
<b>Llamadas de atención</b>							0.605							0.353
Si	18	16.22%	51	45.95%	42	37.84%		15	13.51%	13	11.71%	83	74.77%	
No	16	18.82%	33	38.82%	36	42.35%		18	21.18%	10	11.76%	57	67.06%	
<b>Repetición del año escolar</b>							0.039							0.637
Sí	5	10.64%	16	34.04%	26	55.32%		6	12.77%	5	10.64%	36	76.60%	

No	29	19.46%	68	45.64%	52	34.90%	27	18.12%	18	12.08%	104	69.80%	
<b>Frecuencia de uso a los videojuegos</b>							0.791						0.446
Poca	25	17.73%	63	44.68%	53	37.59%	27	19.15%	17	12.06%	97	68.79%	
Bastante	4	12.90%	12	38.71%	15	48.39%	3	9.68%	2	6.45%	26	83.87%	
Muy a menudo	5	20.83%	9	37.50%	10	41.67%	3	12.50%	4	16.67%	17	70.83%	
<b>Tipo de juego</b>							0.280						0.429
Simulación	5	10.87%	24	52.17%	17	36.96%	7	15.22%	4	8.70%	35	76.09%	
Online	16	19.38%	29	34.94%	38	45.78%	15	18.07%	9	10.84%	59	71.08%	
Estrategia	1	25.00%	2	50.00%	1	25.00%	0	0.00%	1	25.00%	3	75.00%	
Juegos de mesa	1	9.09%	4	36.36%	6	54.55%	2	18.18%	0	0.00%	9	81.82%	
Arcade	0	0.00%	2	100%	0	0.00%	1	50.00%	0	0.00%	1	50.00%	
Acción	1	100%	0	0.00%	0	0.00%	1	100%	0	0.00%	0	0.00%	
Ninguno	10	20.41%	23	46.94%	16	32.65%	7	14.29%	9	18.37%	33	67.35%	
<b>Tiempo que dedica</b>							0.200						0.039
Entre 0 a 2 horas	26	17.69%	59	40.14%	62	42.18%	24	16.33%	20	13.61%	103	70.07%	
Entre 3 a 5 horas	4	10.53%	21	55.26%	13	34.21%	4	10.53%	2	5.26%	32	84.21%	
Más de 6 horas	4	36.36%	4	36.36%	3	27.27%	5	45.45%	1	9.09%	5	45.45%	
<b>Con quién juegas</b>							0.842						0.548
Solo	16	20.51%	33	42.31%	29	37.18%	11	14.10%	11	14.10%	56	71.79%	
Con amigos	15	16.48%	39	42.86%	37	40.66%	19	20.88%	8	8.79%	64	70.33%	
Con familia	3	11.11%	12	44.44%	12	44.44%	3	11.11%	4	14.81%	20	74.07%	
<b>Edad que comenzó a jugar videojuegos</b>							0.543						0.741
De 8-10 años	9	14.52%	30	48.39%	23	37.10%	13	20.97%	7	11.29%	42	67.74%	

De 11-13 años	23	17.97%	51	39.84%	54	42.19%		19	14.84%	16	12.50%	93	72.66%	
De 14 a más años	2	33.33%	3	50.00%	1	16.67%		1	16.67%	0	0.00%	5	83.33%	
<b>Tipo de familia</b>							0.075						0.380	
Nuclear	16	15.84%	46	45.54%	39	38.61%		20	19.80%	11	10.89%	70	69.31%	
Monoparental	7	17.50%	11	27.50%	22	55.00%		8	20.00%	4	10.00%	28	70.00%	
Extensa	11	23.40%	24	51.06%	12	25.53%		5	10.64%	8	17.02%	34	72.34%	
Reconstruida	0	0.00%	3	37.50%	5	62.50%		0	0.00%	0	0.00%	8	100%	
<b>Quién imparte las normas en casa</b>							0.299						0.785	
Mamá	19	16.10%	50	42.31%	49	41.53%		21	17.80%	11	9.32%	86	72.88%	
Papá	9	15.52%	29	50.00%	20	34.48%		9	25.52%	9	15.52%	40	68.97%	
Otros familiares	6	30.00%	5	25.00%	9	45.00%		3	15.00%	3	15.00%	14	70.00%	
<b>Nivel educativo del padre</b>							0.298						0.450	
Primario	5	11.90%	20	47.62%	17	40.48%		5	11.90%	8	19.05%	29	69.05%	
Secundario	20	17.54%	52	45.61%	42	36.84%		20	17.54%	12	10.53%	82	71.93%	
Técnico	7	31.82%	5	22.73%	10	45.45%		6	27.27%	2	9.09%	14	63.64%	
Superior	2	11.11%	7	38.89%	9	50.00%		2	11.11%	1	5.56%	15	83.33%	
<b>Nivel educativo de la madre</b>							0.736						0.192	
Primario	5	17.24%	13	44.83%	11	37.93%		9	31.03%	4	13.79%	16	55.17%	
Secundario	22	18.97%	52	44.83%	42	36.21%		17	14.66%	16	13.79%	83	71.55%	
Técnico	5	17.86%	9	32.14%	14	50.00%		5	17.86%	1	3.57%	22	78.57%	
Superior	2	8.70%	10	42.48%	11	47.83%		2	8.70%	2	8.70%	19	82.61%	
<b>Edad de la madre</b>	38.88	±6.72	40.42	±6.50	41.73	±7.63	0.131	40.27	±6.92	40.56	±6.59	40.79	±7.1	0.92
<b>Edad del padre</b>	41.97	±7.6	42.83	±6.42	44.12	±7.75	0.28	41.63	±7.44	43.26	±6.04	43.55	±7.31	0.38

## CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

### 5.1. Discusión

Con respecto a los resultados conseguidos en la muestra, se encontró que no hay correlación entre adicción a los videojuegos y conducta antisocial-delictiva. A su vez, se han obtenido resultados importantes, tales como relación entre la adicción a los videojuegos y el tipo de juego, tiempo que le dedican a jugar. Por último, referente a la conducta antisocial, se evidenció relación con la edad, cursos desaprobados, repetición del año y relación con el tiempo.

En el presente estudio, no se evidenció correlación entre la adicción a los videojuegos y conducta antisocial-delictiva. Lo cual concuerda con el estudio de Oroval (2015) donde explica que los videojuegos no se asocian con las conductas antisociales ni agresivas. Además, cabe mencionar que en la muestra de estudio se hallaron niveles bajos de adicción a videojuegos lo cual es similar a los hallazgos de Oroval (2015) quien argumenta que los estudiantes juegan menos de 2 horas, resultado similar a la muestra de estudio, hallazgos que podrían deberse a las medidas que adopta el colegio; tales como campeonatos, elencos de danzas en donde los estudiantes realizan actividades deportivas. Asimismo, el hábito de realizar deportes es un factor preventivo respecto a las conductas agresivas y antisociales en menores de edad y adolescentes, sobre todo entre la edad de 13 a 15 años. (Pelegrín Muñoz, Garcés de Los Fayos Ruiz y Canto Chirivella, 2010). También, podría deberse a que el 70% de estudiantes refieren poca frecuencia en el uso de videojuegos. Asimismo, Palaus, Marron, Viejo-Sobera y Redolar-Ripoll (2017) señalan que las personas con adicción a videojuegos evidencian cambios a nivel cerebral, entre los efectos conductuales manifestaban comportamiento no adaptativos, agresivos y sin empatía, cabe mencionar (López Soler y López López, 2003) que estas conductas se asemejan a las conductas antisocial delictiva dentro de sus rasgos de personalidad, mencionando agresividad, impulsividad, egocentrismo, falta de autocontrol, despreocupación y atrevimiento. No obstante, en la muestra de este estudio no se encontró relación estadísticamente significativa entre las variables. Cabe mencionar que hay investigaciones donde afirman la relación entre ambas variables y que sustentan la asociación entre un uso excesivo de videojuegos y comportamientos antisociales (Jelínek y Květon, 2016) Sin embargo, existen algunos estudios que afirman lo contrario (Oroval, 2015). En suma, hay evidencias científicas que fomentan seguir investigando al respecto considerando una serie de factores que podrían ampliar el rango de explicación al respecto.

De igual manera, se evidenció una relación entre adicción a los videojuegos y sexo, en el cual la gran mayoría del sexo femenino presentó un uso ligero. Un estudio nacional corrobora este resultado, señalando que las mujeres presentan un menor uso en cuanto a los videojuegos en comparación con el sexo masculino que presentan un abuso de estos (Remigio, 2017). Además, en un estudio se demostró que el ser mujer se asociaba con el uso adictivo de las redes sociales, mientras que el ser hombre se asociaba significativamente con el uso adictivo de los videojuegos (Andreassen et al., 2016). También, en otra investigación, se observó que las mujeres hacen uso solo los fines de semana de videojuegos y menor tiempo a comparación de los chicos, ya que en ellos se da la utilización habitual, es decir, los usan todos los días, esto podría deberse a que los videojuegos son direccionados para chicos y responden a las afinidades, los deseos y las aficiones de los varones (Terrón Bañuelos et al., 2004). A la vez podría deberse a que las mujeres maduran física y cerebralmente más rápido que los hombres (Verona et al., 2003).

Se halló una relación entre adicción a los videojuegos y el tipo de juego, en el cual se observa que 38 estudiantes tienen mayor afinidad por el juego de tipo online. Una investigación mostró que sólo el 25% de los alumnos jugaba el tipo de videojuego acción de manera online (Farfán y Muñoz, 2018). Cabe mencionar, que en una investigación se encontró relación entre el uso excesivo a videojuegos de tipo online ligado al trastorno de juego en internet o adicción a los videojuegos (Lemmens y Hendriks, 2016). Asimismo, en una investigación expresa que los videojuegos online son la nueva droga de los adolescentes ya que al no saber ponerse límites se enganchan por muchas horas (Colomé, 2021). Una posible explicación, podría deberse a las actividades extracurriculares que se han venido dando en la I.E. como, por ejemplo, campeonatos y danzas, esto ha generado que los estudiantes no vayan con frecuencia a una cabina de internet y ello podría verse reflejado en el resultado de uso ligero por la mayoría de estudiantes.

De igual manera, se observó que la adicción a los videojuegos se relaciona con el tiempo que le dedican a jugar, en donde se aprecia que a menos horas de juego existe menor adicción. Un estudio corrobora este resultado señalando que la mayoría de los estudiantes encuestados usan videojuegos entre 1 a 2 horas, asimismo estos estudiantes perciben que no sobrepasan el tiempo de uso y que no tienen problemas ni discusiones con sus padres (Restrepo Escobar, Arroyave, Taborda y Arboleda Sierra, 2019). Los participantes del estudio pueden presentar un mayor porcentaje en nivel uso ligero de 0 a 2 horas debido a que los estudiantes podrían estar haciendo un uso responsable, incluso los videojuegos pueden resultar beneficioso para los adolescentes con un límite de tiempo, por ejemplo, puede hacer que mejore sus reflejos, la rapidez de pensamiento o enseñarles técnicas para mediar con la violencia (Lacasa, 2011). Cabe mencionar que la cantidad de horas de uso de videojuegos están asociadas con una mayor impulsividad (Buono, et al, 2017). Así como, se ha demostrado que existe una relación entre el uso problemático y la cantidad de horas totales en el uso de videojuegos, mostrando un consumo más intensivo entre 2-4 horas y mayor de 4 horas en chicos en un día normal (García Oliva, Piqueras y Marzo, 2017).

Se detecto asociación entre adicción a videojuegos y con quien juega, respecto al mayor porcentaje que reporta jugar solo presenta un uso ligero. Esto se asemeja con la investigación de Farfan y Muñoz (2018) quienes encontraron que la mayoría de los estudiantes que juegan solo no presentan dependencia a videojuegos, esto se puede explicar ya que los que juegan en equipo experimentan sensaciones de triunfo, lo que es reforzado al ganar y aumenta el deseo de jugar. Por el contrario, Apaza Apaza & Bedregal Callata (2014), indican que la mayoría de los encuestados adolescentes juega en su casa y solo, en relación, Gaetan, Bonnet & Pedinielli (2012) mencionan que los adolescentes adictos a los videojuegos prefieren jugar solos debido a que perciben su ser virtual como más competente y adaptado al entorno que su ser actual y más satisfactoria que la vida real en comparación con otros adolescentes, es decir, a través del juego el adolescente puede vivir una nueva versión de sí mismo, como consecuencia esta experiencia virtual es uno de los factores que explican la adicción a los videojuegos. Además, Gabbiadini & Riva (2018) menciona que el jugador solitario que interactúa con videojuegos violentos fomenta inclinaciones agresivas de los adolescentes. Asimismo, la persona al realizar esta conducta de jugar solo se genera placer y es recompensante, esto produce deseo y hace más frecuente la acción, por lo cual la persona va a conservar la conducta, aunque presenta consecuencias negativas (Echeburúa y De Corral, 2009). De la misma manera, los participantes del estudio pueden presentar relación entre la adicción a los videojuegos y con quien juega por lo tanto les parece más atractivo jugar solo, además, en la muestra se encontró que la gran parte de los encuestados juega online lo que es corroborado por los docentes, ya que un grupo de estudiantes encuestados evaden de clase para ir a cabinas de internet y jugar en línea.

Sin embargo, no lo harían muy a menudo debido a que el colegio ha adoptado medidas tales como campeonatos, elencos de danzas en donde los estudiantes realizan actividades deportivas.

Por otra parte, se halló asociación entre conducta delictiva y edad, siendo el promedio de edad 13 años. En una investigación se indica que los menores con bajo rendimiento académico es un factor predictor de la conducta delictiva, el CI no siempre afecta de una manera directa la aparición de dicha conducta. Asimismo, expresa que los delitos durante la adolescencia se dan entre los 13 a 19 años. Los factores que mantienen la delincuencia son, conductas problemáticas como comportamientos agresivos, impulsivos y desobediencia antes de los 12 años, conductas delictivas antes de los 15 años y familias problemáticas (López, 2008). Una posible explicación de los resultados es que, en la Teoría de la asociación diferencial, indica lo que describe al comportamiento delincuencial como algo adaptado es aprendido por lo que los humanos siempre están interactuando, tanto en la esfera social como la familiar, por ende, aquella persona que se rodea de individuos que trasgreden las normas y promocionan actos delictivos que causen daño a la sociedad, son más expuestos a repetir dichas conductas (como se citó en De la Peña, 2005). Por otro lado, los participantes presentan una relación significativa entre conducta delictiva y edad debido a que la adolescencia se caracteriza por una etapa vulnerable llena de cambios, además, los menores de edad tienden a ser impulsivos por ello suelen tener una predisposición a la conducta delictiva (Requena, 2014).

Además, se halló una conexión entre conducta antisocial y cursos desaprobados. Este resultado es similar con la investigación realizada por Gonzales Vásquez, Espinoza Rodríguez & Izquierdo Marín (2017), en la cual presentaron una relación entre conducta antisocial-delictiva y rendimiento académico, esto puede deberse ya que los escolares están pasando por el periodo de la adolescencia, en el cual se destaca por buscar independencia, al igual que la pertenencia a un grupo, en consecuencia dejan en segundo plano las actividades escolares conllevándolos a desaprobados los cursos. Una potencial justificación de los resultados es que más de la mitad de los escolares encuestados se hallaban atravesando el primer año de secundaria y hay investigaciones como el de Gonzales Vásquez, Espinoza Rodríguez & Izquierdo Marín (2017) en la cual reporta la conducta antisocial-delictiva relacionada con el rendimiento académico en estudiantes del 4º y 5º grado de secundaria. Esto podría ser una posible explicación ya que los de 1ero de secundaria cuenta con una intervención más rigurosa de los padres en paralelo con los estudiantes de 5to de secundaria. También, podría deberse a que la personalidad juega un elemento indispensable, según Eysenck el psicoticismo, neuroticismo y extraversión debe estar relacionado con la conducta antisocial y delictiva, siendo las siguientes características para la conducta antisocial impulsividad, excitabilidad, tensión emocional (López Soler y López López, 2003). En una investigación se evidenció que el rendimiento académico se relaciona directamente con la emoción expresada e indirectamente con el comportamiento antisocial a través de la crítica percibida de los padres y la depresión, es decir, una mayor crítica percibida de los padres contribuye indirectamente con un mayor comportamiento antisocial (Lue, Wu & Yen, 2010).

También, se encontró asociación entre la conducta antisocial y la repetición del año escolar, con un mayor porcentaje en la conducta antisocial baja. Los resultados evidenciados en otros estudios se acercan a este encuentro, como Sánchez Velasco, Galicia Moyeda & Robles Ojeda (2018) demostraron que los estudiantes que repiten el año escolar presentan más conductas antisociales y delictivas, una posible explicación es que la historia previa del estudiante en el ámbito escolar, ya que aquellos estudiantes que repiten el año escolar suelen presentar algunos o todos los cursos reprobados. Lo

cual podría explicarse que la conducta antisocial está conformada por características como violación de los derechos de los demás, irresponsabilidad, el punto de partida se origina en la infancia o adolescencia temprana y persistirá en la vida adulta, este patrón se elabora antes de los 15 años de edad (Psiquiatría, 2013). Por otro lado, Hofmann & Muller (2018) sus resultados indicaron que niveles más altos de comportamientos prosocial entre los compañeros de clase predicen niveles más bajos de comportamiento antisocial futuro de los estudiantes individuales, lo cual podría explicar que una conducta antisocial baja se debe a la influencia positiva de los compañeros de la escuela ya que desarrollan comportamientos prosociales en el aula lo cual es un factor preventivo.

Por último, la conducta delictiva también se asoció con el tiempo que le dedican a jugar, presentando un alto porcentaje en conducta delictiva baja y un tiempo de 0 a 2 horas. Lo cual se asemeja con la investigación de Smith, Ferguson & Beaver (2018) donde menciona que el papel de los videojuegos violentos en el desarrollo de la psicopatología o la delincuencia juvenil es muy poco, la falta de una relación entre la exposición a los juegos de disparos y los problemas de comportamiento criminal pueden entenderse dentro del contexto del Modelo de catalizador. Desde otra perspectiva, Greitemeyer (2018) en su investigación encontró que existe relación significativa entre los videojuegos violentos y la agresividad en adolescentes. En otras palabras, el autor resalta que se evidencia una asociación directa entre la exposición violenta a los videojuegos y agresión, es decir, en tanto más exposición violenta a los videojuegos mayor agresividad en el jugador. Al mismo tiempo, la Organización Mundial de la Salud (Universidad Saludable, 2015) acerca de la adicción indica que es una dolencia que tiene características tanto físicas, psicológicas como emocionales. Incluso, estas características pueden generar un hábito dependiente hacia drogas, actividad o relación. También, señala que hay predisposición genética, psicológica y social, puesto que, es una enfermedad progresiva e inevitable, por lo cual se caracteriza por comportamientos tales como desviación del pensamiento, descontrol y actitud negativa ante la enfermedad.

## **5.2. Conclusiones**

En la presente investigación no se evidenció asociación entre la adicción a videojuegos y conducta antisocial delictiva; sin embargo, se evidencia que existe un grupo de alumnos con abuso y uso patológico de los videojuegos; por lo tanto, dicho resultado es objeto de análisis. Además, se evidenció un porcentaje considerable de conducta antisocial media en la muestra de estudio. Estos hallazgos podrían explicarse por la adolescencia, que se distingue por ser un periodo vulnerable lleno de cambios, en dicha etapa también puede que se presenten las conductas antisociales y delictivas, las cuales pueden manifestarse con comportamientos agresivos, problemáticos, además se señala que el grupo con quien interactúa el adolescente influye mucho ya que por las relaciones interpersonales aprenden distintas conductas. Los adolescentes encuestados, la gran mayoría asiste a las actividades que ofrece el colegio como campeonatos deportivos y danzas, en dichas actividades tienen la oportunidad de socializar, compartir con otros adolescentes y tener nuevas experiencias.

Asimismo, no existe relación entre las variables principales, puede ser ya que la Institución Educativa viene fomentando en el colegio diversas actividades, como contiendas deportivas y grupos de danza, los cuales podrían haber generado una baja tasa de conducta delictiva y adicción a los videojuegos, a la vez tener al alcance otras opciones para sus tiempos libre. Un factor de prevención ante las conductas agresivas y antisociales altas en adolescentes, sobre todo entre los jóvenes de 13 a 15 años suele ser el hábito del deporte. También, podría deberse a que el 70% de estudiantes refieren poca frecuencia en el uso de videojuegos.

Por otra parte, se evidenció que la mayoría de los video jugadores pertenecen al sexo masculino y pasan mayor tiempo en los videojuegos, en paralelismo con el sexo femenino que lo hacen en menor medida, pero lo compensan con el excesivo uso de redes sociales lo cual se puede explicar debido a que los videojuegos son realizados para los varones y responden a las afinidades, los deseos y las aficiones de los varones. Del mismo modo, se evidenció una asociación entre adicción a los videojuegos y el tipo de juego, donde un mayor porcentaje de estudiantes que juegan online presentan un uso ligero, esto se vería reflejado en los adolescentes encuestados ya que dedican hasta 2 horas a los videojuegos. Cabe mencionar que la cantidad de horas de uso de videojuegos están asociadas con una mayor impulsividad, también ha probado que hay una relación entre el uso problemático y el total de horas que usan los videojuegos, manifestando un uso más extenuante entre 2-4 horas y mayor de 4 horas en chicos en un día normal. Además, se evidenció que los adolescentes juegan solos y en casa ya que perciben mayor competitividad y satisfacción que la vida real, por medio del juego el adolescente experimenta una interpretación nueva de sí mismo, por lo cual está practica virtual sería un factor que justificaría la adicción a los videojuegos.

Asimismo, se evidenció que la variable conducta antisocial está relacionada con los cursos desaprobados esto puede deberse a que los adolescentes pasan por una etapa donde están en búsqueda de la independencia y de pertenencia de grupo. Además, los encuestados presentaron una conducta antisocial baja en relación a la repetición del año escolar, se percibe que al existir comportamientos prosociales disminuye la influencia e imitación de conductas antisociales.

Referente a la conducta delictiva se halló una asociación con la edad presentando que resalta la edad de 13 años como promedio, estos hallazgos pueden ser explicados ya que los delitos durante la adolescencia se perciben entre los 13 a 19 años. También esta variable se relaciona con el tiempo que le dedican a jugar los estudiantes que son de 0 a 2 horas, este rango de horas no resulta significativo para una adicción ya que no sobrepasan el tiempo de uso y no manifiestan problemas por el uso de videojuegos.

### **5.3. Recomendaciones**

- Se recomienda fomentar un uso considerado de los pasatiempos virtuales.
- Se sugiere realizar otro estudio en el cual se aumente la muestra para poder universalizar los resultados o considerar estudiantes de otros colegios en el cual se permita realizar comparaciones, así como considerar otras variables con la finalidad de tener un margen más amplio de explicación.
- Además, sería recomendable realizar un estudio longitudinal
- Continuar promoviendo actividades deportivas, ya que el habito de realizar un deporte puede ser considerado como un factor para prevenir dichas conductas en menores y adolescentes.
- Implementar talleres de prevención y promoción con respecto a conductas antisociales con la finalidad de progresar con el bienestar psicológicos de los alumnos.
- Por último, se recomienda un trabajo en equipo, es decir, contar con el apoyo de la institución educativa y los padres de los estudiantes para una adecuada intersección con aquellos escolares que pueden estar en riesgo de adicción a los videojuegos. También, es recomendable una orientación a los tutores de los menores de edad para que puedan conocer la problemática y poder identificarla ya que puede afectar el bienestar y rendimiento académico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alave Mamani, S., & Pampa Yupanqui, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. Obtenido de Universidad Peruana Unión: [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara\\_Tesis\\_bachiller\\_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). *The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study*. Obtenido de American Psychological Association: <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Apaza Apaza, J. Z., & Bedregal Callata, Y. C. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau - Cayma. Arequipa 2014*. Obtenido de Universidad Nacional San Agustín: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2262/ENapapjz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Benalcázar González, C. (2016). *Efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la escuela Padre Domenico Leonati de la ciudad de Otavalo*. Obtenido de Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5524/1/06%20ENF%20756%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Buono, F., Sprong, M., Lloyd, D., Cutter, C., Printz, D., Sullivan, R., & Moore, B. (01 de febrero de 2017). *Delay Discounting of Video Game Players: Comparison of Time Duration Among Gamers*. Obtenido de Cyberpsychology, behavior and social networking: <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0451>
- Calle Morales, C., & Gutiérrez Julca, A. (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito la Esperanza-Trujillo 2006*. Obtenido de Universidad Nacional de Trujillo: <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/8438/1090%20Calle%20Morales%20Carolina%20%2C%20%20Gutierrez%20Julca%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chóliz, M. (2006). *Adicción al juego de azar*. Obtenido de Universidad de Valencia: [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 418-426.
- Crews, F., Hodge, C., & He, J. (2007). Adolescent cortical development: a critical period of vulnerability for addiction. *Pharmacol Biochemistry Behavior*, 189-199.
- Cruzado Diaz, L., Matos Retamozo, L., & Kendall Folmer, R. (2006). Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica Herediana*, 196-205.

- Colomé, I. (2021, 3 mayo). Juegos 'online', la principal adicción entre los adolescentes. La vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20210503/7425634/juegos-online-principal-adiccion-adolescentes.html>
- De la Peña Fernández, E. (2005). *Conducta Antisocial en adolescentes: factores de riesgo y de protección*. Obtenido de Universidad Complutense de Madrid: <https://eprints.ucm.es/12024/1/T28264.pdf>
- Durand Carrión, D., Cáceres Blas, J., Peña Aldazabal, H., Hilario Campos, V., & Cabello Herencia, V. (Julio de 2018). *PERÚ: Anuario Estadístico de la Criminalidad y de Seguridad Ciudadana 2011-2016*. Obtenido de Instituto Nacional de Estadística e Informática: [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1534/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1534/libro.pdf)
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2009). Las adicciones con o sin droga: una patología de la libertad. *Adicciones revista versión online*.
- Farfán, L., & Muñoz, E. (2018, 17 abril). *DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL VII CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA Y UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL, CHICLAYO 2016*. UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL\\_FarfánChambergoluciana\\_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfánChambergoluciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf)
- Gabbiadini, A., & Riva, P. (20 de octubre de 2018). *The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players*. Obtenido de *Aggressive behavior*: <https://doi.org/10.1002/ab.21735>
- Gaetan, S., Bonnet, A., & Pédinielli, J. (2012). Perception de soi et satisfaction de vie dans l'addiction aux jeux vidéo chez les jeunes adolescents (11-14 ans) [Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents (11-14 years old)]. *L'Encephale*, 512-518.
- Garaigordobil, M. (2017). Conducta antisocial: conexión con bullying/cyberbullying y estrategias de resolución de conflictos. *Psychosocial Intervention*, 6, 47-54.
- García Oliva, C., Piqueras, J., & Marzo, J. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y drogas*, 189-200.
- Gómez Sipion, M. (09 de marzo de 2018). *Proyecto Educativo Institucional (PEI)*. San Juan de Lurigancho.
- Gonzales Vásquez, C. J., Espinoza Rodríguez, J. A., & Izquierdo Marín, S. S. (2017). *Conducta antisocial - delictiva y rendimiento académico en alumnos de 4º y 5º grado de secundaria de la i.e.a.c. "Fe y Alegría nº 36" (la esperanza, trujillo*,

perú), 2016. Obtenido de Universidad Católica de Trujillo Benedicto XV:  
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/276>

Greitemeyer, T. (2018). *The spreading impact of playing violent video games on aggression*. Obtenido de Science Direct:  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022>

Griffiths, M. (1991). *Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machine*. Obtenido de Science Direct: [https://doi.org/10.1016/0140-1971\(91\)90045-S](https://doi.org/10.1016/0140-1971(91)90045-S)

Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2013). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW-HILL.

Hofmann, V., & Müller, C. (octubre de 2018). Avoiding antisocial behavior among adolescents: The positive influence of classmates' prosocial behavior. *Journal of Adolescence*(68), 136-145.  
[doi:https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.07.013](https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.07.013)

ICD-11. (2018). *International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics*. Organization, World Health.

Infocop. (02 de Febrero de 2018). *La OMS ha incluido el "trastorno por videojuegos" en el CIE-11*. Obtenido de Infocop Online:  
[http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=7241](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241)

Jelínek, M., & Květon, P. (03 de Mayo de 2016). *Violent Videogame Playing and Its Relations to Antisocial Behaviors*. Obtenido de World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Psychological and Behavioral Sciences: 10.5281/zenodo.1124889

Kim, E., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Eur Psychiatry*, 212-218.

Lacasa, P. (2011). Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. *Reseñas de publicaciones y entrevistas*, 75-76.

Lemmens, J., & Hendriks, S. (08 de Abril de 2016). *Addictive Online Games: Examining the Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder*. Obtenido de Cyberpsychology, behavior and social networking:  
<https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>

Letona Méndez, M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos (Estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Suchitepéquez)*. Obtenido de Universidad Rafael Landívar:  
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>

López, J. (2008). PSICOLOGÍA DE LA DELINCUENCIA. Ciencias de la Seguridad Universidad de Salamanca, 1–360

- López Soler, C., & López López, J. (2003). Rasgos de personalidad y conducta antisocial delictiva. *Psicopatología clínica legal y forense*, 5-19.
- Lue, B.-H., Wu, W.-C., & Yen, L.-L. (Febrero de 2010). *Expressed emotion and its relationship to adolescent depression and antisocial behavior in northern Taiwan*. Obtenido de Journal of the Formosan Medical Association: [https://doi.org/10.1016/S0929-6646\(10\)60033-2](https://doi.org/10.1016/S0929-6646(10)60033-2)
- Olarte Romero, M., & Taboada Maldonado, S. (2018). *Adicción a los video juegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E, "Luis Carranza" Distrito de Ayacucho 2017*. Obtenido de Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga: [http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2678/TESIS%20En686\\_Ola.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2678/TESIS%20En686_Ola.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- OMS. (19 de Octubre de 2017). *Desarrollo en la adolescencia*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: [https://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/dev/es/](https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/)
- Oroval Escandell, R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Obtenido de Universitat Jaume: [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG\\_Oroval%20Escandell\\_Ricardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Palaus, M., Marrón, E., Viejo-Sobera, R., & Redolar-Ripoll, D. (22 de Mayo de 2017). *Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review*. Obtenido de Frontiers in Human Neuroscience: <https://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00248>
- Pelegrín Muñoz, A., Garcés de Los Fayos Ruiz, E., & Cantón Chirivella, E. (2010). Estudio de conductas prosociales y antisociales. Comparación entre niños y adolescentes que practican y no practican deporte. *Informació psicològica*, 64-78.
- Prokarym, M. (Diciembre de 2012). *The effect of video games on aggressive behavior in undergraduate students*. Obtenido de The University of Texas : [https://rc.library.uta.edu/uta-ir/bitstream/handle/10106/11536/Prokarym\\_uta\\_2502M\\_11974.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rc.library.uta.edu/uta-ir/bitstream/handle/10106/11536/Prokarym_uta_2502M_11974.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Psiquiatría, A. A. (2013). *DSM-5*. Estados Unidos: Medica Panamericana.
- Remigio Vasquez, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11347>
- Requena, L. (2014). *Principios generales de criminología del desarrollo y las carreras criminales*. Barcelona: Bosch Editor.

- Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M., & Arboleda Sierra, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 122-134.
- Rivera, R., & Cahuana Cuentas, M. (2016). Influencia de la familia sobre las conductas antisociales en adolescentes de Arequipa-Perú. *Actualidades en Psicología*, 85-97.
- Rosales Julca, I. S. (2016). *Propiedades psicométricas del cuestionario de conductas antisociales–delictivas en estudiantes de secundaria*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/323/rosales\\_ji.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/323/rosales_ji.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez Velasco, A., Galicia Moyeda, I., & Robles Ojeda, F. (2018). *Conductas antisociales-delictivas en adolescentes: relación con el género, la estructura familiar y el rendimiento académico*. Obtenido de Alternativas en Psicología: <https://alternativas.me/27-numero-38-agosto-2017-enero-2018/158-conductas-antisociales-delictivas-en-adolescentes-relacion-con-el-genero-la-estructura-familiar-y-el-rendimiento-academico>
- Smith, S., Ferguson, C., & Beaver, K. (2018). A longitudinal analysis of shooter games and their relationship with conduct disorder and cself-reported delinquency. *International journal of law and psychiatry.*, 48–53. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijlp.2018.02.008>
- Soto Ramonda, R. (2014). *Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos partir de una revisión bibliográfica integrativa*. Obtenido de Universidad de Chile: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/135632/Memoria%20Rodrigo%20Soto.pdf?sequence=1>
- Tejeiro Salguero, R. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 235-250.
- Terrón Bañuelos, E., García Gordón, M., Rojo Fernández, J., Cano González, R., Blanco Jorrín , D., & Castro Fonseca , R. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE/Instituto de la mujer.
- Universidad Saludable, U. (2015). *Adicciones*. Obtenido de [http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones\\_completo.pdf](http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones_completo.pdf)
- Vara Salas, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. Obtenido de Universidad Autónoma del Perú: <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>

Vásquez, R. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017*. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11347/Remigio\\_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=)

Verona, J. A., Macías, J. A., Pastor, J. F., De Paz, F., Barbosa, M., Maniega, M. A., . . . Boget, T. (2003). Diferencias sexuales en el sistema nervioso humano una revisión desde el punto de vista psiconeurobiológico. *Revista internacional de psicología clínica y de la salud = International journal of clinical and health psychology*, 351-361.

## ANEXOS

### ANEXO 1. Operacionalización de las variables

#### Variable: Adicción a videojuegos

variables	Tipo de variable	Instrumento	Dimensiones	Indicador o numérico según categoría
Adicción a los videojuegos	Cualitativa, ordinal	Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)	-Abstinencia -Abuso y tolerancia -Problemas ocasionados por videojuegos -Dificultad en el control	Puntos obtenidos en la prueba en general.  - Uso ligero (0-25) - Uso medio (26-50) - Abuso (51-75) - Uso patológico (76-100)

#### Variable: Conducta Antisocial-delictiva

variables	Tipo de variable	Instrumento	Dimensiones	Indicador numérico según categoría	Percentil
Conducta antisocial-delictiva	Cualitativa, ordinal	Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D)	-Antisocial -Delictiva	<u>Conducta antisocial</u> Alto (8-18) Medio (2-8) Bajo (0-1)  <u>Conducta Delictiva</u> <i>Hombres</i> Alto (1-11) Medio (0-1) Bajo (0) <i>Mujeres</i> Alto (1-10) Medio (0-1) Bajo (0)	-Alto (75-99) -Medio (25-74) -Bajo (24-01)

## Variables sociodemográficas

Variable sociodemográfica	Clasificación	Indicadores	Instrumento
Sexo	- Cualitativa, nominal, dicotómica	- Masculino - Femenino	Ficha sociodemográfica
Edad del estudiante	- Cuantitativa, numérica, discreta.	_____	Ficha sociodemográfica
Grado del estudiante	- Cualitativa, ordinal, politómica	- 1ero de secundaria - 2do de secundaria - 3ero de secundaria	Ficha sociodemográfica
Alguna vez has jalado cursos	- Cualitativa, nominal, dicotómica	- Si - No	Ficha sociodemográfica
Ha recibido llamadas de atención	- Cualitativa, Nominal, dicotómica	- Sí - No	Ficha sociodemográfica
Alguna vez has repetido el año escolar	- Cualitativa, nominal, dicotómica	- Sí - No	Ficha sociodemográfica
Frecuencia que utiliza los videojuegos	- Cualitativa, nominal, politómica	- Poca - Bastante - Muy A menudo	Ficha sociodemográfica
Tipo de juego que utiliza habitualmente	- Cualitativa, nominal, politómica	- Simulación - Online - Estrategia - Juegos de mesa - Arcade - Acción - Ninguno	Ficha sociodemográfica
Cuántas horas al día te dedicas a jugar el videojuego	- Cualitativa, nominal, politómica	- De 0-2 horas - Entre 2-4 horas - Entre 4-6 horas - Más de 6 horas	Ficha sociodemográfica
Con quién juegas	- Cualitativa, nominal, politómica	- Solo - Con amigos - Con familia	Ficha sociodemográfica
A los cuantos años comenzaste a jugar videojuegos	- Cualitativa, nominal, politómica	- Menos de 7 - 7-10 años - 11-12 años - 13-14 años - 15-16 años	Ficha sociodemográfica
Tipo de familia	- Cualitativa, nominal, politómica	- Nuclear - Monoparental - Extensa - Reconstruida	Ficha sociodemográfica
Quién imparte las normas en casa	- Cualitativa, nominal, politómica	- Mamá - Papá - Otros familiares	Ficha sociodemográfica

Cuál es el nivel educativo de tu mamá	- Cualitativa, ordinal, politómica	- Primaria - Secundario - Técnico - Superior	Ficha sociodemográfica
Cuál es el nivel educativo de tu papá	- Cualitativa, ordinal, politómica	- Primario - Secundario - Técnico - Superior	Ficha sociodemográfica
Edad de tu madre	- Cuantitativo, numérica, discreta.	_____	Ficha sociodemográfica
Edad tu padre	- Cuantitativo, numérica, discreta.	_____	Ficha sociodemográfica

## ANEXO 2: Test de dependencia a videojuegos (TDV)

Sexo: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

### INSTRUCCIONES

Indique una de las siguientes opciones para cada ítem: totalmente en desacuerdo (0), un poco en desacuerdo (1), neutro (2), un poco de acuerdo (3) y totalmente de acuerdo (4).

Respuestas:

- Totalmente en desacuerdo..... (0)
- Un poco en desacuerdo.....(1)
- Neutro.....(2)
- Un poco de acuerdo.....(3)
- Totalmente de acuerdo.....(4)

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0 1 2 3 4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0 1 2 3 4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0 1 2 3 4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0 1 2 3 4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0 1 2 3 4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0 1 2 3 4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0 1 2 3 4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0 1 2 3 4

9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0 1 2 3 4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0 1 2 3 4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0 1 2 3 4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0 1 2 3 4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0 1 2 3 4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0 1 2 3 4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0 1 2 3 4

### ANEXO 3. Cuestionario de Conducta Antisocial-Delictiva

Sexo: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Colegio: \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES

El examinador señalará el momento en que se iniciará la prueba.

Posteriormente, encontrará una fila de frases las cuales refieren a cosas que realizan alguna vez las personas, probablemente usted haya ejecutado alguna de esas cosas.

Proceda a leer cada frase y marque SÍ cuando su respuesta hacia la frase sea positiva y NO cuando su respuesta sea negativa.

Además, se le aclara que cada prueba será manejada de forma confidencial, lo cual quiere decir, que las pruebas serán reservadas, por lo cual se le solicita que marque las respuestas con total sinceridad. Intente no dejar ítems sin responder.

#### Conteste SÍ o NO las frases siguientes

1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo.	SI	NO
2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio).	SI	NO
3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía).	SI	NO
4. Ensuciar las calles/ aceras, rompiendo botellas o volcando botes de basura.	SI	NO
5. Decir "groserías" o palabras fuertes.	SI	NO
6. Molestar o engañar a personas desconocidas.	SI	NO
7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión.	SI	NO
8. Hacer trampa (en examen, competencia importante, información de resultados).	SI	NO
9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo).	SI	NO
10. Hacer grafitis o pintadas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc).	SI	NO
11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona.	SI	NO
12. Romper o tirar al suelo cosa que son de otra persona.	SI	NO
13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse.	SI	NO

14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación).	SI	NO
15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín.	SI	NO
16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo.	SI	NO
17. Comer. Cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc.	SI	NO
18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle ).	SI	NO
19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa).	SI	NO
20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas).	SI	NO
21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios.	SI	NO
22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo con la única intención de divertirse.	SI	NO
23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes.	SI	NO
24. Entrar en una tienda que está cerrado, robando o sin robar algo.	SI	NO
25. Robar cosas de los coches.	SI	NO
26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja)por si es necesaria una pelea.	SI	NO
27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc. para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede).	SI	NO
28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella.	SI	NO
29. Forcejear o pelear para escapar de un policía.	SI	NO
30. Robar cosas de un lugar público (trabajo o colegio) por valor más de 100 soles.	SI	NO
31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abierto.	SI	NO
32. Entrar en una casa apartamento, etc. y robar algo (sin haberlo pedido antes).	SI	NO
33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando.	SI	NO

<b>34.</b> Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede.	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>35.</b> Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público etc.	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>36.</b> Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada de un perchero.	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>37.</b> Conseguir dinero amenazando a personas más débiles.	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>38.</b> Tomar drogas.	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>39.</b> Destrozar o dañar cosas en lugares públicos.	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>40.</b> Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas.	<b>SI</b>	<b>NO</b>

#### ANEXO 4. Ficha Sociodemográfica

<p>1. Sexo</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Femenino.</li><li>• Masculino</li></ul> <p>2. ¿Cuántos años tienes?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 11</li><li>• 12</li><li>• 13</li><li>• 14</li></ul> <p>3. ¿En qué grado estás?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1ero de secundaria</li><li>• 2do de secundaria</li><li>• 3ero de secundaria</li></ul> <p>4. ¿Has jalado cursos?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Si</li><li>• No</li></ul> <p>5. ¿Ha recibido llamadas de atención?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Si</li><li>• No</li></ul> <p>6. ¿Alguna vez has repetido el año escolar?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sí</li><li>• No</li></ul> <p>7. ¿Con qué frecuencia utilizas los videojuegos?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Poca</li><li>• Bastante</li><li>• Muy A menudo</li></ul> <p>8. ¿Qué tipo de juego utilizas más habitualmente?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Simulación (Independence war2, Forza motorsport 3, Gran Turismo 5, Guitar Hero II, Project Gotham Racing 4, Pro Evolution Soccer)</li><li>• Online ((World of Warcraft, Dota 2., World of Tanks, Eve Online, Call of Duty, Counter Strike, Fortnite, League of Legends)</li><li>• Estrategia (StarCraft II, Dota2, Dungeon Keeper, Into the Breach, Pikmin, Empire)</li><li>• Juegos de mesa(Catán, Carcassone,</li></ul>	<p>11. ¿A los cuantos años comenzaste a jugar videojuegos?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menos de 7</li><li>• 7-10 años</li><li>• 11-12 años</li><li>• 13-14 años</li><li>• 15-16 años</li></ul> <p>12. Tipo de familia</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nuclear</li><li>• Monoparental</li><li>• Extensa</li><li>• Reconstruida.</li></ul> <p>13. ¿Quién imparte las normas en casa?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mamá</li><li>• Papá</li><li>• Otros familiares</li></ul> <p>14. ¿Cuál es el nivel educativo de tu mamá?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Primario</li><li>• Secundario</li><li>• Técnico</li><li>• Superior</li></ul> <p>15. ¿Cuál es el nivel educativo de tu papá?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Primario</li><li>• Secundario</li><li>• Técnico</li><li>• Superior</li></ul> <p>16. Edad de tu madre</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• _____</li></ul> <p>17. Edad tu padre</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• _____</li></ul>
---	--

Ajedrez, Parchis, Juego de la Oca, Uno, Serpientes y escaleras, Scrabble)

- Arcade (Pac-Man, Donkey Kong, Super Dragon Ball Heroes, Team Sonic Racing)
  - Acción (Red Dead Redemption, Marvel's Spider-Man, God of War, Kingdom Hearts, Danganronpa Trilogy)
  - Ninguno
9. ¿Cuántas horas al día te dedicas a jugar el videojuego?
- De 0-2 horas
  - Entre 2-4 horas
  - Entre 4-6 horas
  - Más de 6 horas
10. ¿Con quién juegas?
- Solo
  - Con amigos
  - Con familia

## **ANEXO 5. Consentimiento informado**

### **Consentimiento informado**

Adicción a los Videojuegos y Conducta Antisocial-Delictiva en estudiantes de 1ero, 2do y 3er de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.

#### **Finalidad del estudio:**

La presente investigación tiene como finalidad establecer la correlación entre la Adicción a Videojuegos y Conducta Antisocial-Delictiva en una Institución Educativa ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho. De esta manera, conocer el nivel de Adicción a Videojuegos que predomina en los estudiantes.

Es por esto que, se solicita que los estudiantes participen de este estudio, para ello se les brindará tres cuestionarios, que son; la ficha sociodemográfica, el Test de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas, lo cual tendrán que llenar. Por último, se les proporcionará 30 minutos aproximadamente para resolver las pruebas.

#### **Riesgo del estudio:**

La presente investigación no conlleva ningún riesgo para usted.

#### **Costo:**

La participación no tendrá ningún costo.

#### **Beneficio, finalidad y uso de los resultados del estudio:**

El estudio no conlleva ningún beneficio para el alumno. Además, los resultados recabados solo se utilizarán con fines de investigación.

#### **Procedimiento para la aplicación del cuestionario:**

En primer lugar, se les brindará información acerca de los cuestionarios, se explicará que hay dos cuestionarios y una ficha sociodemográfica que tendrán que resolverlos, para ello tendrán un tiempo de 30 minutos aproximadamente. Por consiguiente, se les entregará 3 hojas en las cuales encontrarán todo lo referido anteriormente. Por último, una vez que finalicen la resolución de los cuestionarios, se verificará que no haya ningún error. Al finalizar todo se le agradecerá por su participación.

#### **Requisitos para la participación:**

Autorización voluntaria para que su hijo(a) participe del proyecto de investigación.

Si tiene alguna duda o pregunta acerca de la participación de su hijo (a) en el estudio, puede comunicarse al número: 945372324/ 947364140 o al correo: ladyluzperalta@gmail.com

En conclusión, si desea que su menor hijo (a) participe deberá rellenar la siguiente autorización.

## AUTORIZACIÓN

Yo, \_\_\_\_\_ madre, padre o apoderado del alumno  
(a) \_\_\_\_\_ doy mi consentimiento para que mi menor  
hijo(a) participe de la investigación.

\_\_\_\_\_  
Firma: Madre/Padre/Apoderado

Fecha:

## **ANEXO 6. Asentimiento**

### **Asentimiento informado para participantes**

Buenas tardes, somos Lady y Cecilia, estudiantes de la carrera de psicología de la Universidad Católica Sedes Sapientiae. La finalidad de este escrito, es porque estamos realizando una investigación acerca de la Adicción a Videojuegos y Conducta Antisocial-Delictiva con el objetivo de conocer la correlación que hay entre ambas, para ello, solicitamos que nos apoyes.

También, recalcar que tu participación en el estudio es voluntaria, con esto quiero decir, inclusive cuando tus padres hayan dicho que puedes participar, si tú no quieres hacerlo puedes decir que no. Es tu decisión si participas o no en el estudio. Asimismo, es fundamental que sepas que si durante la resolución de los cuestionarios no deseas continuar no habrá ningún problema.

Por otra parte, decirte que los datos obtenidos de las pruebas son confidenciales, en otras palabras, las respuestas no serán divulgadas, solo tendrán acceso las investigadoras del estudio.

Para finalizar, si aceptas participar en la presente investigación coloca (Si) y coloca tu nombre y si no deseas participar, escribe (No) y no escribas tu nombre.

Deseo participar ( )

Nombre: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Firma del estudiante

## ANEXO 7. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variab les e indic adores	Población y muestra	Diseño	Instrumento s	Análisis estadístico
<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste, en el 2019?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> 1.- ¿Cuál es el nivel que predomina de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste? 2.- ¿Cuál es la prevalencia en la conducta antisocial en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste? 3.- ¿Cuál es la prevalencia en la conducta delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste? 4.- ¿Existe relación entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste? 5.- ¿Existe relación entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos en estudiantes de</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> 1.- Identificar el nivel que predomina en la adicción a los videojuegos en estudiantes de un colegio estatal de Lima Noroeste. 2.- Identificar la prevalencia en la conducta antisocial en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste. 3.- Identificar la prevalencia en la conducta delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste. 4.- Identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemográficos</p>	<p><b>Hipótesis generales:</b> <b>HI:</b> Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.</p> <p><b>Ho:</b> No existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de un colegio estatal de Lima Noroeste.</p> <p><b>Hipótesis específicos</b> 1) <b>HI:</b> Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemog ráficos <b>HO:</b> No existe</p>	<p>- Adicción a los videojuegos</p> <p>- Conducta Antisocial-Delictiva</p>	<p>Estudiantes del nivel secundario (1ero, 2ero y 3ero) de una institución educativa de San Juan de Lurigancho ubicada al Noroeste de Lima.</p> <p><b>Muestreo</b> Muestra probabilística estratificada P= 401 M= 196 M/P=0,5</p> <p><b>Criterios de inclusión:</b> - Estudiantes que estén matriculados 1er, 2do y 3ero en el año 2019. - Estudiantes mayores de 18 años. - Estudiantes de ambos sexos. - Estudiantes que hayan presentado un asentimien</p>	<p>El estudio es de tipo correlacional. Además, el diseño que se realizará será de corte transversal, puesto el objetivo principal es explorar la relación entre la adicción de los videojuegos y la conducta antisocial delictiva.</p>	<p><b>Adicción a los videojuegos:</b> Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) autores son Salas, Merino Chòliz, &amp; Marco (2017).</p> <p><b>Conducta Antisocial-Delictiva:</b> Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D) adaptado en el Perú por Rosales en el año 2016.</p>	<p><b>Análisis descriptivo:</b> <b>Variables principales:</b> -Para conducta antisocial se utiliza porcentajes, además, es una variable cualitativa, politómica, ordinal. -Para la adicción a los videojuegos se utiliza porcentajes, además, es una variable cualitativa, politómica, ordinal.</p> <p><b>Variables Sociodemográficas:</b> -Para el sexo; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, dicotómica. - Para la edad del adolescente; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal politómica -El grado que cursa el estudiante; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, ordinal, politómica. -Si tiene cursos jalados; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, dicotómica. -Si ha recibido llamadas de atención; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, dicotómica. -Si ha jalado el año escolar; se utilizará</p>

<p>secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?</p> <p>6.- ¿Existe relación entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste?</p>	<p>cos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.</p> <p>5.- Identificar la relación entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.</p> <p>6.- Identificar la relación entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Lima Noroeste.</p>	<p>relación significativa entre la adicción a los videojuegos y factores sociodemográficos.</p> <p>2) <b>HI:</b> Existe relación significativa entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos.</p> <p><b>HO:</b> No existe relación significativa entre la conducta antisocial y factores sociodemográficos.</p> <p>3) <b>HI:</b> Existe relación significativa entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos.</p> <p><b>HO:</b> No existe relación significativa entre la conducta delictiva y factores sociodemográficos.</p>		<p>to y consentimiento firmado.</p> <p><b>Criterios de exclusión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes que no hayan contestado todas las preguntas.</li> <li>- Estudiantes con alguna discapacidad cognitiva y física.</li> <li>- Estudiantes que resuelvan la prueba al azar.</li> </ul>		<p>porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, dicotómica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La frecuencia de uso del videojuego; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, politómica.</li> <li>-El tipo de juego que usas habitualmente; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, politómica.</li> <li>-La cantidad de tiempo que dedican al videojuego; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, ordinal y politómica.</li> <li>-Con quien juega; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, politómica.</li> <li>-Edad de inicio; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, ordinal y politómica.</li> <li>-Tipo de familia; se utilizará. Además, es una variable cualitativa, nominal, politómica.</li> <li>-Quién imparte las normas en casa; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, nominal, politómica.</li> <li>-Nivel educativo del padre; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, ordinal y politómica.</li> <li>-Nivel educativo de la madre; se utilizará porcentajes. Además, es una variable cualitativa, ordinal y politómica.</li> <li>- Para la edad del padre; se utilizará media, mediana. Además, es una</li> </ul>
---	--	---	--	---	--	--

variable cuantitativa, discreta.

- Para la edad de la madre; se utilizará media, mediana.

Además, es una variable cuantitativa, discreta.

**Análisis inferencial**  
**Variables**

**Principales:**

- Ji Cuadrado

**Variables**

**sociodemográficas:**

- Ji Cuadrado