

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD



Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en
estudiantes de una institución educativa de la ciudad Moyobamba,
2022

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

AUTOR

Víctor Hugo Muñoz Lozada

ASESOR

Richard Santillán Alva

Rioja, Perú

2024

METADATOS COMPLEMENTARIOS

Datos de los Autores

Autor 1

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

Autor 2

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

Autor 3

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

Autor 4

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

Datos de los Asesores

Asesor 1

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

Asesor 2

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

Datos del Jurado

Presidente del jurado

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

Segundo miembro

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

Tercer miembro

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

Datos de la Obra

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

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

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA LICENCIATURA

ACTA N° 132-2024

En la ciudad de Nueva Cajamarca, a los veintiún días del mes de Agosto del año dos mil veinticuatro, siendo las 14:30 horas, el Bachiller Victor Hugo Muñoz Lozada sustenta su tesis denominada **“Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa de la ciudad Moyobamba, 2022”** para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología, del Programa de Estudios de Psicología.

El jurado calificó mediante votación secreta:

- | | |
|---|------------------|
| 1.- Prof. Giovani Martin Díaz Gervasi | APROBADO : BUENO |
| 2.- Prof. Brigida Carolina Gutierrez Zuñiga | APROBADO : BUENO |
| 3.- Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramírez | APROBADO : BUENO |

Se contó con la participación del asesor:

- 4.- Prof. Richard Santillan Alva

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

APROBADO : BUENO

Es todo cuanto se tiene que informar.



Prof. Giovani Martin Díaz Gervasi
Presidente



Prof. Brigida Carolina Gutierrez Zuñiga



Prof. Claudia Rebeca Cahui Ramírez



Prof. Richard Santillan Alva

Nueva Cajamarca, 21 de Agosto del 2024

Anexo 2

CARTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A) DE TESIS CON INFORME DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE ANTIPLAGIO

Rioja, 05 de Julio del 2024.

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

Reciba un cordial saludo.

Sirva el presente para informar que la tesis, bajo mi asesoría, con título: "**Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa de la ciudad Moyobamba, 2022**", presentado por **Víctor Hugo Muñoz Lozada (código de estudiante 2017100882 y DNI 70393845)** para optar el título profesional de Licenciado en Psicología ha sido revisado en su totalidad por mi persona y **CONSIDERO** que el mismo se encuentra **APTO** para ser sustentado ante el Jurado Evaluador.

Asimismo, para garantizar la originalidad del documento en mención, se le ha sometido a los mecanismos de control y procedimientos antiplagio previstos en la normativa interna de la Universidad, **cuyo resultado alcanzó un porcentaje de similitud de 12 % (Doce por ceinto).*** Por tanto, en mi condición de asesor(a), firmo la presente carta en señal de conformidad y adjunto el informe de similitud del Sistema Antiplagio Turnitin, como evidencia de lo informado.

Sin otro particular, me despido de usted. Atentamente,



Richard Santillán Alva
Firma del Asesor (a)
DNI N°: 01046928

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7080-8131>.

Facultad de Ciencias de la Salud

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

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

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

Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en
estudiantes de una institución educativa de la ciudad Moyobamba,
2022

DEDICATORIA

Esta investigación va dedicada a mi madre, por alentarme a no rendirme, seguir aprendiendo y compartir el conocimiento.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los docentes que a través de sus enseñanzas permitieron mi formación profesional. También, a las personas cercanas, que mediante su experiencia y sabiduría me ayudaron a tener una comprensión más amplia del mundo.

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como **objetivo** determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022. En cuanto a **materiales y métodos**, la investigación fue de tipo correlacional, de diseño no experimental de corte transversal. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y Escala de Procrastinación Académica (EPA). La muestra estuvo conformada por 164 estudiantes cuyas edades oscilan entre 16 a 18 años de edad. Se utilizó el software estadístico STATA, versión 12 y la prueba de chi-Cuadrado. Los **resultados** indican que existe correlación significativa entre las variables dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica ($p=0.002$). Asimismo, se encontró correlación entre las dimensiones abstinencia ($p=0.010$), abuso y tolerancia ($p=0.037$), problemas asociados a los videojuegos ($p=0.000$) y dificultad de control ($p=0.001$) con la procrastinación académica. Además, la dependencia a los videojuegos se asocia con variables sociodemográficas, mostrando leve adicción en el sexo ($p=0.000$) y preferencia para jugar ($p=0.005$), y un uso normal en relación con horas jugando videojuegos al día ($p=0.000$). A partir de la evidencia de que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica, estos resultados permitieron llegar a la **conclusión** de que el uso excesivo de los videojuegos, como una forma de evadir responsabilidades académicas, conlleva al aumento de la procrastinación académica.

Palabras clave: dependencia a los videojuegos, procrastinación académica, adicción, estudiantes (Fuente: DeCS).

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between dependence on video games and academic procrastination in students of an educational institution in the city of Moyobamba, 2022. **Materials and methods:** Correlational type research and non-experimental cross-sectional design. The instruments used were the video game dependence test (TDV) and the academic procrastination scale (APS). The sample consisted of 164 students whose ages ranged from 16 to 18 years of age. The statistical software STATA, version 12, and the chi-square test were used. **Results:** A relationship was found between addiction to video games and academic procrastination ($p=0.002$). Likewise, a correlation was found between the dimensions of abstinence ($p = 0.010$), abuse and tolerance ($p = 0.037$), problems associated with video games ($p = 0.000$) and difficulty of control ($p = 0.001$) with academic procrastination. In addition, dependence on video games is associated with sociodemographic variables, showing mild addiction to sex ($p = 0.000$) and preference for playing ($p = 0.005$), and normal use in relation to hours of video game play per day ($p = 0.000$). **Conclusions:** Based on the evidence that there is a relationship between video game dependence and academic procrastination, it can be determined that the excessive use of video games, as a way of avoiding academic responsibilities, leads to an increase in academic procrastination.

Keywords: dependence on video games, academic procrastination, addiction, students (Source: DeCS).

ÍNDICE

Resumen	V
Índice	VI
Introducción	VII
Capítulo I El problema de investigación	9
1.1.Situación problemática	9
1.2.Formulación del problema	10
1.3.Justificación de la investigación	10
1.4.Objetivos de la investigación	11
1.4.1.Objetivo general	11
1.4.2.Objetivos específicos	11
1.5.Hipótesis	11
Capítulo II Marco teórico	12
2.1.Antecedentes de la investigación	12
2.2.Bases teóricas	15
Capítulo III Materiales y métodos	19
3.1.Tipo de estudio y diseño de la investigación	19
3.2.Población y muestra	19
3.2.1.Tamaño de la muestra	19
3.2.2.Selección del muestreo	19
3.2.3.Criterios de inclusión y exclusión	20
3.3.Variables	20
3.3.1.Definición conceptual y operacionalización de variables	20
3.4.Plan de recolección de datos e instrumentos	21
3.5.Plan de análisis e interpretación de la información	24
3.6.Ventajas y limitaciones	24
3.7.Aspectos éticos	25
Capítulo IV Resultados	26
Capítulo V Discusión	34
5.1. Discusión	34
5.2. Conclusión	37
5.3. Recomendaciones	38
Referencias bibliográficas	39
Anexos	

INTRODUCCIÓN

Marcos y Cholíz (2011) describen la dependencia a los videojuegos como la constante e ininterrumpida actividad de juego; al separarse de esta, la persona presenta un malestar significativo al privarse de jugar. Según Griffiths (2005), los comportamientos excesivos presentan similares características a la adicción de sustancias.

Los estudiantes que llegan a percibir los trabajos académicos como insatisfactorios o poco gratificantes, tienden a procrastinar el comienzo o la finalización de las tareas para concentrarse en actividades de interés recreativo (Akerman y Gross, citado por Cunya, 2020).

Debido a la escasez de investigaciones locales sobre estas variables, este estudio pretende ofrecer información que pueda servir de base para futuras investigaciones. La pregunta principal que se busca responder es: ¿Cuál es la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?

En la revisión de investigaciones, un estudio realizado por Gozme y Uracchahua (2019), titulado “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga del distrito de Hunter en Arequipa” encontró que existe una relación negativa con tendencia baja ($r^2 = -0.375$) en una muestra de 100 estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria. Esto indica que los estudiantes con mayor grado de adicción por los videojuegos poseen un bajo rendimiento académico.

En ese marco, el objetivo general de esta investigación es determinar la relación dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Moyobamba. De ese modo, se plantean las siguientes hipótesis: HE1: Existe relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022. H01: No existe relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

La estructura de este trabajo de investigación presenta cinco capítulos. El primer capítulo aborda la problemática de origen del estudio y su justificación. El segundo capítulo aborda antecedentes a nivel nacional e internacional, además de la presentación del modelo teórico que ayuda a entender el problema. El tercer capítulo describe el tipo y diseño de estudio, la población y muestra, los criterios de inclusión y exclusión; también las definiciones conceptuales y operacionales de las variables, el plan de recolección de datos e instrumentos utilizados, así como el plan de análisis estadístico, también las ventajas, limitaciones y aspectos éticos del estudio. En el cuarto capítulo se presentan los resultados obtenidos mediante tablas. Finalmente, en el quinto capítulo se desarrolla la discusión basada en los resultados y plantea las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática

El avance de los medios de comunicación y la tecnología, al tiempo que ha facilitado el acceso a contenido digital, también ha potenciado la aparición de adicciones. Entre ellas se encuentra la adicción a los videojuegos. Salas (2014) señala que el uso excesivo de los videojuegos puede llevar a desarrollar una adicción que, en consecuencia, impacta negativamente en el bienestar y disminuye significativamente el tiempo dedicado a otras actividades. Cuanto más inmerso se encuentre el adolescente en los videojuegos, mayor es el retraso de actividades importantes, como las académicas.

La dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica son asuntos de relevancia social, ya que los efectos de ambos pueden llegar a tener impactos negativos en el desarrollo de estudiantes adolescentes. Olazábal y Zegarra (2017) argumentan que la procrastinación académica en adolescentes está asociada con la evitación de responsabilidades, especialmente cuando se vincula con un mayor interés y dedicación a los videojuegos. La constante repetición del juego puede conllevar a tener problemas personales, familiares, sociales y académicos. Nordby, Løkken, y Pfuhl (2019) mencionan que aquellos que juegan videojuegos como medio de escape para alejarse de la realidad o aliviar el estrés, tienden a presentar un alto nivel de procrastinación.

El rendimiento académico a nivel nacional se puede apreciar en los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), que ubica al Perú en el puesto 64 de 77 países participantes (Gestión, 2019). Por otra parte, el Informe Técnico de Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (INEI, 2020), determina que, en el Perú, el 79.2% emplea el internet para actividades de entretenimiento, entre las cuales se incluye el uso de videojuegos. Yalin y Ozlem (2021) señalan que el uso intensivo de medios y tecnología reduce el rendimiento académico de los estudiantes debido a que fomenta la procrastinación. Además, el informe de Newzoo (2020), fuente confiable del mundo para análisis e investigación de mercado en videojuegos y deportes electrónicos, registró alrededor del mundo un crecimiento interanual de 2.8 billones de jugadores, siendo de 274 millones en Latinoamérica.

En el reporte de la Evaluación muestral de estudiantes, en el apartado de Habilidades socioemocionales, entre el 2019 y el 2022, en el Perú se encontró una menor cantidad de respuestas positivas en autoeficacia académica, autoeficacia emocional y autoeficacia social en estudiantes de 6° de primaria a 2° de secundaria (Ministerio de Educación del Perú, 2022). Así mismo, se observa una alta frecuencia en el nivel de inicio de aprendizaje, es decir, los estudiantes han adquirido conocimientos y habilidades básicas, sin embargo, estos aprendizajes están por debajo del nivel óptimo esperado. La autoeficacia se caracteriza por la creencia en la capacidad de alcanzar los objetivos académicos, sin embargo, los esquemas mentales negativos de impotencia y miedo al rechazo ante el desempeño de una tarea facilita la procrastinación académica (Wolters, citado por Carranza y Ramírez, 2013). Por tanto, a largo plazo, el acto desmedido de procrastinar perjudica en el rendimiento académico (Castro y Mahamud, 2017).

Es importante destacar que la población de estudiantes se encuentra expuesta a factores que repercutirán en su salud mental y en consecuencia en su desempeño

académico. Por tanto, el objetivo general de la investigación es determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Moyobamba.

1.2. Formulación del problema

Problema general:

¿Cuál es la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?

Problemas específicos:

¿Cuál es el nivel de Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?

¿Cuál es el nivel de Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?

¿Cuál es la relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?

¿Cuál es la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?

¿Cuál es la relación entre la Procrastinación Académica y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?

1.3. Justificación de la investigación

Esta investigación tiene una justificación teórica, ya que contribuirá a profundizar el conocimiento científico sobre las variables estudiadas. En nuestro país, la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica son fenómenos en crecimiento, pero aún no han sido objeto de estudios exhaustivos. Por lo tanto, resulta relevante aprovechar esta oportunidad para proporcionar un aporte teórico que permita una mejor comprensión de estas variables en los estudiantes de secundaria.

La utilidad metodológica de esta investigación radica en el uso de instrumentos de medición adaptados y validados en el Perú. En primer lugar, se empleará el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Marcos y Cholíz, adaptado por Salas y Merino en 2017. En segundo lugar, se utilizará la Escala de Procrastinación Académica (EPA) de Deborah Busko, adaptada por Domínguez, Villegas y Centeno en 2014. Estos instrumentos permitirán fomentar su aplicación en futuras investigaciones en contextos de la población de educación básica regular.

Finalmente, los resultados de este estudio proporcionarán información práctica para identificar el porcentaje de estudiantes que presentan problemas relacionados con ambas variables. Asimismo, servirán para incentivar a los psicólogos a desarrollar estrategias en programas de prevención, promoción e intervención dentro de las instituciones educativas.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

Identificar el nivel de Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

Establecer la relación entre las dimensiones de la Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

Establecer la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

Establecer la relación entre la Procrastinación Académica y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

1.5. Hipótesis

HE1: Existe relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

H01: No existe relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

HE2: Existe relación entre la Dependencia a los Videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

H02: No existe relación entre la Dependencia a los Videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

HE3: Existe relación entre la Procrastinación Académica y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

H03: No existe relación entre la Procrastinación Académica y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

En esta parte se exponen los antecedentes del estudio y se detallan los principios teóricos que lo sustentan. Además, se incluyen investigaciones previas relacionadas con el tema, las cuales contextualizan el objeto de estudio y respaldan la realización de este trabajo, proporcionando una base firme para comprender el problema abordado.

2.1. Antecedentes de la investigación

Los antecedentes se organizan de acuerdo con su alcance geográfico. Primero, se examinan los antecedentes internacionales para proporcionar una visión general del tema. Luego, se abordan los antecedentes a nivel nacional, regional y local, situando así el estudio en el contexto particular del país. Esta estructura facilita una comprensión integral del problema, comenzando con un enfoque global y avanzando hacia un análisis más detallado y específico.

A nivel internacional

Una de las primeras investigaciones halladas en conexión con la presente fue la de Özgür (2019), quien realizó una investigación titulada “La adicción a los juegos en línea entre los adolescentes turcos: el efecto del estilo de crianza en Internet de la ciudad de Edirne”; misma que tuvo como objetivo determinar el efecto del estilo de crianza de Internet en la adicción a los juegos en línea de los adolescentes. La muestra estuvo integrada por 1336 adolescentes, estudiantes de secundaria y preparatoria, de 13 a más años. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional. Se utilizó el instrumento Escala de estilo parental en Internet y Escala de adicción a los juegos en línea. Los resultados obtenidos en la investigación encontraron que los estilos de Internet de los padres se consideraban principalmente *laissez-faire* y seguidos de los estilos parentales autoritarios, autoritarios y permisivos respectivamente, y que el 14,22% de los adolescentes tenía altos niveles de interrupciones debido a sus hábitos de juego en línea y que la diferencia en el contexto de género estaba a favor de los hombres.

Por su parte, Gómez, Devís y Molina (2020) realizaron una investigación titulada “El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes de la comunidad Valenciana”, teniendo como objetivo explorar la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes. La muestra estuvo integrada por 1502 estudiantes de entre 11 y 19 años de educación secundaria obligatoria. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional no experimental. Se utilizó el instrumento ad hoc para el uso de videojuegos y rendimiento académico creado por los mismos tesisas. Los resultados obtenidos en la investigación encontraron que los efectos, tanto positivos como negativos en el rendimiento académico, varían dependiendo del tiempo de uso, pues aquellos que dedican más tiempo a los videojuegos entre semana suspenden más asignaturas y los que dedican más tiempo los fines de semana sacan mejores notas escolares.

De igual manera, Cevallos (2019) realizó una investigación titulada “Relación entre la edad, año escolar y procrastinación académica en una institución educativa en la ciudad de Salcedo”, y que tuvo como objetivo determinar la relación entre la edad, el año escolar y la procrastinación académica en adolescentes. La muestra estuvo integrada por 210 estudiantes de secundaria entre 11 y 17 años. Se utilizó el instrumento de escala de procrastinación académica (Domínguez et al, 2014). La investigación fue de tipo correlacional con un diseño no experimental de corte

transversal. Los resultados obtenidos en la investigación encontraron que existe correlación positiva media entre la edad y la procrastinación académica.

Asimismo, Catota (2019) investigó, en Ecuador, sobre “Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de Octavo Año de la Unidad Educativa ‘Victoria Vascones Cuvi’ del Cantón Latacunga Provincia Cotopaxi”, planteándose como objetivo identificar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico. La muestra estuvo integrada por 60 estudiantes, 60 padres de familia y 12 docentes. Se utilizó como instrumentos los videojuegos y rendimiento académico creado por los mismos tesisistas. La investigación fue de tipo exploratoria, descriptiva correlacional. Los resultados obtenidos en la investigación indicaron que los videojuegos sí inciden en el rendimiento académico de los estudiantes; al mismo tiempo, explica que algunos factores asociados a los videojuegos, como la familia, la condición social – económica y la estabilidad de un hogar, impactan el rendimiento académico, ya que son elementos que llevan al estudiante a ser un usuario de videojuegos como una forma de compensación cuando algunas áreas de su vida son negativas, y los juegos se vuelven un refugio para el adolescente, al mismo tiempo que sus notas decaen, debido a la constante prevalencia en el tiempo de uso de los videojuegos sobre otras actividades productivas.

Finalmente, se halló el trabajo de Andrade y Moscoso (2019), quienes investigaron sobre la “Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes”, teniendo como objetivo determinar la prevalencia y factores asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes adolescentes de la Unidad Educativa Particular La Asunción de la ciudad de Cuenca durante el año lectivo de 2017 - 2018. La muestra estuvo integrada por selección al azar de 246 estudiantes de octavo, noveno y décimo de educación básica de primero, segundo y tercero de bachillerato. Se utilizaron los instrumentos de Game Addiction Scale for Adolescents (GASA), MULTICAGED CAD 4, Self-Reporting Questionnaire (SRQ-20), APGAR familiar. La investigación fue de tipo cuantitativo, transversal, relacional y observacional. Los resultados obtenidos en la investigación, excluyendo 15 casos, mostraron que en los 231 estudiantes se encontró prevalencia de adicción del 31.1% (24.9 – 37.0) y siendo mayor en los varones. Los factores asociados fueron: jugar todos los días [RP 5.2 (IC 95%: 3.2 – 8.3)], jugar más de 3 horas diarias [RP 4.1 (IC 95%: 3.1 – 6.9)], inicio en videojuegos < 9 años [RP 2.8 (IC 95%: 1.6 – 4.9)], sexo masculino [RP 2.6 (IC 95%: 1.6 – 4.1)], disfunción familiar [RP 2.5 (IC 95%: 1.6 – 3.7)], ansiedad y depresión [RP 2.3 (IC 95%: 1.6 – 3.3)] y consumo y adicción a las drogas [RP 1.9 (IC 95%: 1.1 – 3.1)].

A nivel nacional

En esta sección, se encontró el trabajo de Arzezano (2020), quien investigó sobre la “Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018”, tuvo como objetivo determinar la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo”. La muestra estuvo integrada por 340 escolares de primero a quinto grado. Se utilizó el instrumento de Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), cuarta versión revisada (DSM-IV-TR) y elaborado por Chóliz y Marco (2011). La investigación fue de tipo descriptivo, transversal, con enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo simple. Los resultados obtenidos en la investigación indican que la incidencia de adicción a los videojuegos es alta en los escolares adolescentes del Centro educativo Mariscal Castilla.

Además, Gozme y Uracchahua (2019) investigaron sobre la “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo

Francisco Forga del distrito de Hunter en Arequipa”; asumiendo como objetivo determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico sobre estudiantes de secundaria de 3ro, 4to y 5to. La muestra estuvo integrada por 100 estudiantes de secundaria. Se utilizó los instrumentos de encuesta de videojuegos elaborada por los tesisistas y evaluación de rendimiento académico de estudiantes en II bimestre. La investigación fue de tipo descriptiva no experimental, de corte transversal. Los resultados obtenidos en la investigación muestran que existe una relación negativa con tendencia baja ($r^2 = -0.375$), a mayor grado de adicción por los videojuegos repercute en un bajo rendimiento académico en los estudiantes.

También, Paredes (2019) investigó sobre la “Adicción a las redes sociales y la procrastinación académica”, y tuvo como objetivo conocer la relación entre la adicción a las redes sociales y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa del distrito de Paján. La muestra estuvo integrada por 225 estudiantes, de ambos sexos, de 15 a 18 años de edad. Se utilizó los instrumentos de adicción a las redes sociales (ARS) de Ecurra y Salas (2014) y escala de procrastinación académica de Busco (1998). La investigación fue no experimental de corte transversal de diseño descriptivo correlacional. Los resultados obtenidos refieren que para la adicción a las redes sociales la prevalencia es de nivel bajo en 56.9%, seguido por el medio de 40.9%, y 2.2% de grado alto; en tanto, la procrastinación académica prevalece en nivel medio de 66.7%, seguido por 32.9% para alto y 0.4% en bajo; asimismo, el análisis correlacional reporta relaciones de efecto pequeño a mediano, significativos ($p < .05$).

Por su parte, Quispe (2018) investigó sobre “Niveles de auto eficacia percibida y frecuencia de procrastinación académica en estudiantes de secundaria”, y tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los niveles de autoeficacia percibida y la frecuencia de procrastinación académica de los estudiantes de los grados 4° y 5° de secundaria. La muestra estuvo integrada por 120 estudiantes. Se utilizó los instrumentos de Escala de autoeficacia general adaptada por Rojas Paz (2014) y Escala de Procrastinación Académica adaptada por Álvarez Blas (2010). La investigación fue de tipo correlacional, no experimental. Los resultados obtenidos en la investigación permitieron probar una correlación alta y positiva, representado por un 89,58% de grado de fuerza, y con un margen de error de 2,2456E-41%.

De igual manera, Espinoza (2018) investigó sobre la “Procrastinación Académica en estudiantes de 4to y 5to de secundaria del colegio ingenieros Uni sede la Molina”. Tuvo como objetivo determinar los niveles de procrastinación académica en los estudiantes de 4to y 5to año de secundaria de la institución educativa particular Ingenieros Uni, sede la Molina. La muestra estuvo conformada por 93 estudiantes de 4to y 5to de secundaria, de ambos sexos, de edades entre 15 y 16 años. Se utilizó el instrumento de Escala de procrastinación académica de Álvarez (2010), versión Domínguez (2017). La investigación fue de tipo descriptiva, no experimental. Los resultados de la investigación determinaron que existe un nivel alto de procrastinación académica (65.52%), mientras que el 35,48% presenta un nivel bajo de procrastinación académica. En cuanto a las dimensiones, se determinó que el 60,22% presenta un nivel alto de autorregulación académica, mientras que el 29,03% de los estudiantes posee un nivel bajo de postergación de actividades; por otro lado, se determinó que las mujeres procrastinan más que los hombres, con un porcentaje de 67,9% mientras que los hombres posee un 60%.

Por último, se halló el aporte de Farfán y Muñoz (2018), quienes investigaron sobre la “Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII Ciclo de Educación Básica Regular

de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016”, teniendo como objetivo determinar los niveles de dependencia a videojuegos según la institución educativa privada o pública, sexo y características de uso. La muestra estuvo integrada por 401 estudiantes entre las edades de 13 a 16 años. Se utilizó el instrumento de Test de Dependencia de Videojuegos, construido por Chóliz y Marco (2011). La investigación fue de tipo descriptivo comparativo - no experimental. Los resultados obtenidos en la investigación indicaron que no existen diferencias entre los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes de ambas instituciones educativas; sin embargo, se encontraron cifras que indican la presencia de dependencia a videojuegos.

A nivel regional

En este contexto se halló vinculación con la labor de Villegas (2018), quien investigó sobre la “Procrastinación y autoeficacia académica en los estudiantes del nivel secundario del Colegio Simón Bolívar de Tarapoto”, asumiendo como objetivo establecer la relación entre procrastinación y autoeficacia académica en los estudiantes del nivel secundario. La muestra estuvo integrada por 117 estudiantes, que pertenecen al 4° y 5° de secundaria. Se utilizó los instrumentos de la Escala de Procrastinación Académica (EPA) de Busko adaptada por Álvarez (2010) y la Escala de Autoeficacia, basada en la teoría de Bandura, adaptada por Alegre (2013). La investigación fue de tipo no experimental, descriptivo correlacional. Los resultados mostraron que existe una correlación inversa significativa entre procrastinación académica y autoeficacia ($r = -.350^{**}$, $p = 0.00$), lo que indica que a mayor procrastinación académica menor será la autoeficacia en los estudiantes.

De igual modo, Cholán y Valderrama (2017) investigaron sobre la adicción a las redes sociales y la procrastinación académica en los estudiantes de la Universidad Peruana Unión, Filial de Tarapoto, planteándose como objetivo determinar la relación que existe entre la adicción a las redes sociales y la postergación de las actividades académicas en estudiantes universitarios. La muestra estuvo integrada por 400 estudiantes. Se utilizó los instrumentos de Inventario de Adicciones a las redes sociales creado por Noemí Mendoza y Eveling Vargas (2014), y la Escala de Procrastinación Académica de Josué Gonzales (2014) creadas en la Universidad Peruana Unión, en las ciudades de Tarapoto y Lima, respectivamente. La investigación fue de tipo correlacional. Los resultados obtenidos en la investigación mostraron que la relación entre adicción a las redes sociales y la procrastinación son altamente significativas ($r = .553$, $p = 0.01$), lo que indica que cuanto mayor sea la adicción a las redes sociales mayor será el nivel de procrastinación en los estudiantes.

A nivel local

En este caso, sólo se encontró el trabajo de Ugaz y Lizana (2019), quienes investigaron sobre la “Procrastinación académica y dependencia al móvil en los estudiantes del 4to y 5to grado del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Serafín Filomeno de Moyobamba”, proponiéndose como objetivo determinar la relación significativa entre procrastinación académica y dependencia al móvil en estudiantes de secundaria. La muestra estuvo integrada por 250 estudiantes cuyas edades oscilan entre 16 y 18 años de edad. Se utilizó los instrumentos de Escala de Procrastinación Académica (EPA) de Buscko y adaptada por Domínguez, Villegas y Centeno (2014) y el Test de Dependencia al Móvil (TDM) de Chóliz y Villanueva (2011). La investigación fue de tipo no experimental de corte transversal y alcance correlacional. Los resultados obtenidos en la investigación encontraron que existe una relación positiva y altamente significativa entre los niveles de procrastinación académica y la dependencia al móvil ($r = .275$, $p = 0.01$).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Dependencia a los Videojuegos.

2.2.1.1. Definición de videojuegos:

Moncada y Chacón (2012) indican que un videojuego es un programa informático donde el jugador puede interactuar a través de representaciones visuales, imágenes que aparecen en la pantalla de un dispositivo de diverso tamaño. Así también, presenta reglas y un premio, esta se encuentra de manera implícita que incita el deseo de conquista y logro.

Juul, citado por Olazábal y Zegarra (2017), define a los videojuegos como la interacción mediante una pantalla de video donde esta puede ser una computadora, teléfono móvil o una consola.

Frasca, citado por Sánchez y Silveira (2019), menciona que la expresión videojuegos se refiere a cualquier tipo de software de entretenimiento basado en computadora, ya sea textual o en imágenes, utilizando en un grupo de plataforma electrónica como las computadoras personales o consolas, donde este permite involucrar la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o en red.

2.2.1.2. Definición de Dependencia a los Videojuegos

La cuarta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (1995) define a la dependencia como un conjunto de síntomas cognoscitivos, comportamentales y fisiológicos que demuestran que el individuo sigue consumiendo una sustancia.

Marcos y Cholíz (2011) define la dependencia a los videojuegos cuando ésta llega a interrumpir significativamente cada aspecto de la vida del individuo, a causa de sus acciones excesivamente repetitivas sobre una actividad, este no puede dejarlo debido al malestar significativo que manifiesta al privarse del juego.

La Organización Mundial de la Salud (2024), la describe como un trastorno por el uso de los videojuegos, caracterizado por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ante juegos digitales o videojuegos, manifestado por un deterioro en el auto control sobre el juego, incremento de priorizar el juego ante actividades; a pesar de que tenga consecuencias negativas.

2.2.1.3. Adicciones no convencionales

Viñas (2009) hace mención sobre el empleo de internet, incluyendo a los videojuegos, en una de las actividades que gran parte de los adolescentes disfrutan. Cuando los consumidores dedican gran cantidad de tiempo al internet o los videojuegos tiende afectar las actividades, ocasionando alteraciones en el estado de ánimo, sueño, así como en la reducción de tiempo dedicadas a otras actividades como tareas académicas y recreativas.

Según Vallejos y Capa (2010) las adicciones no solo abarcan el consumo patológico de sustancias psicoactivas, también está integrado por toda interacción que tiene un individuo, siendo idéntica en la interacción entre naturaleza química o psicológica, ya que esta interrelación en el individuo genera obsesiones y pérdida del autocontrol,

derivando a consecuencias negativas. A pesar de los resultados perjudiciales, el individuo vuelve a retornar en conductas que deterioran su estabilidad propia y de relación con los demás.

La quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (2013) ha incluido la adicción a los videojuegos, agregado en el apartado de las Adicciones Conductuales como videojuegos en línea (aquellos juegos donde no se realizan apuestas, actividades recreacionales o sociales, de trabajo o sexuales). Es decir, que el individuo centra su búsqueda y dedicación a los videojuegos por encima de otras actividades.

Salas (2014) presenta una lista de adicciones no convencionales donde identifica los siguientes comportamientos:

- Adicción a internet.
- Adicción a tecnologías.
- Adicción a móviles.
- Adicción a los videojuegos.
- Adicción al trabajo.
- Adicción a los juegos de azar.
- Adicción al sexo.
- Adicción a redes sociales.
- Adicción a las compras, etc.

2.2.1.4. Modelos teóricos

Modelo de autocontrol

Zuckerman, citado por Laespada et al. (2004), señala que los jóvenes se sienten atraídos por el interés de experimentar nuevas y emocionantes sensaciones, sin importar las consecuencias.

Modelo de Griffiths

El modelo de adicción biopsicosocial desarrollado por Griffiths (2005) describe que los comportamientos excesivos presentan similares características a la adicción de sustancias donde esta presentan componentes como saliencia, cambios de humor, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.

Modelo de Chóliz y Marco

Respecto a la dependencia a los videojuegos, Chóliz y Marco (2011) afirman que es la práctica desmedida y descontrolada, donde el uso excesivo puede transformarse en abuso, generando en el individuo excesiva complicación para dejarlo. Como base para su descripción empleo de referencia los criterios de Trastornos por Dependencia del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos mentales (DSM-IV-TR), esta se refleja en 4 dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control.

2.2.1.5. Dimensiones de la dependencia a videojuegos

Chóliz y Marco (2011) describen 4 dimensiones:

- **Abstinencia:** Se presenta malestar debido a la privación del uso de los videojuegos, como al empleo de los mismos, con el propósito de calmar o reducir los conflictos.
- **Abuso y Tolerancia:** Corresponde a que se juega de forma sucesiva desde un comienzo y de modo exagerado.
- **Problemas asociados a los videojuegos:** Son las consecuencias perjudiciales que se obtiene al jugar de forma desmedida y que afecta particularmente en las relaciones sociales, así como en la modificación de los hábitos saludables, llegando a incidir en la privación de sueño y adecuada alimentación.
- **Dificultad de control:** Complicaciones para dejar de jugar en una oportunidad, ya estando absorto en el videojuego, así como el afán desenfadado de buscar diversas circunstancias para comenzar a jugar.

2.2.2. Procrastinación Académica

2.2.2.1. Definiciones de procrastinación académica

Según Ferrari, citado por Klassen et al. (2007), este fenómeno forma patrones cognitivos y conductuales asociados con la intención de realizar una tarea y la falta de cuidado para iniciar, desarrollar y completar la tarea. Y este proceso va acompañado de ansiedad, agitación o abatimiento.

De acuerdo con Garzón y Gil, citado por Bazán (2019), la procrastinación es un despilfarro de tiempo, el cual se realiza de forma intencional sobre alguna actividad que debería cumplirse.

Akerman y Gross, citado por Cunya (2020), describen que el estudiante posee una apreciación de rechazo o poco gratificante sobre condicionantes educativas, lo cual incrementa la tendencia a procrastinar, postergando el inicio o finalización de una tarea, dando prioridad a las actividades gratificantes distractoras de interés propio.

2.2.2.2. Modelos teóricos

Modelo psicodinámico

Baker, citado por Quant y Sánchez (2012), describe que la procrastinación se puede explicar cómo el temor al fracaso a causa del establecimiento de conexiones familiares patológicas, donde los padres propician en contribuir en incrementar las frustraciones, lo cual, repercute en la disminución de la autoestima de los hijos.

Modelo Cognitivo

Wolters, citado por Carranza y Ramírez (2013), señala que los procrastinadores tienen pobre procesamiento de información, donde habitualmente retrasan actividades, constantemente piensan sobre su comportamiento de postergación; de igual forma, presentan esquemas mentales negativos de impotencia y miedo al rechazo social en el momento de desempeñar una tarea; los pensamientos, al ser constantes, tienden a volverse obsesivos debido a no poder desempeñar o finalizar una actividad, entregando como resultado un lamentable desempeño en sus actividades, debido a la deficiente planeación y organización de tiempo.

Modelo de Tuckman

Tuckman (2010, citado por Hernández, 2016) afirma que la fase de la procrastinación comienza cuando el individuo tiene que afrontar una situación potencialmente complicada. Al mismo tiempo, se suscita una serie de creencias o pensamientos de impotencia para conseguir resolver la tarea, de ahí que se produzcan sentimientos de ansiedad, ira, miedo o la combinación de las tres. Finalmente, estos sentimientos se proyectan en conductas de evitación o aplazamiento.

Modelo conductual

Skinner, citado por Alarcón y Córdova (2019), realizó estudios sobre el condicionamiento operante, donde indica que la conducta está gobernada por los estímulos reforzantes, es decir, las conductas permanecen debido a las consecuencias que presenta, lo cual motiva la probabilidad de que estas conductas se manifiesten en el futuro.

2.2.2.3. Dimensiones de la procrastinación académica

Busko (1998) se basó en dos modelos teóricos, modelo conductual y el modelo cognitivo, para realizar la Escala de Procrastinación Académica (EPA), que posteriormente fue adaptada en el Perú por Domínguez. A continuación, se describen las dimensiones de la procrastinación académica:

Dimensión 1: Autorregulación académica.

Valdez y Pujol (2012) definieron a la autorregulación académica como una estrategia activa y productiva donde los estudiantes planifican cuidadosamente cada aspecto que pueda interponerse sobre sus objetivos académicos.

De modo que los individuos con elevados niveles de procrastinación, muestran inferiores niveles de autorregulación; por otra parte, los niveles inferiores de procrastinación indican individuos con elevados niveles de autorregulación. De modo que la dimensión constituye un elemento de la responsabilidad, la cual se conecta de forma inversa con la procrastinación.

Zimmerman (2000) describe la capacidad de una persona para gestionar sus pensamientos, emociones y comportamientos en la búsqueda de objetivos a largo plazo para el éxito académico.

Dimensión 2: Postergación de actividades

Sáez, citado por Valle (2017), describe a la postergación académica como un hábito perjudicial que incide en que los estudiantes tengan un rendimiento inadecuado y no consigan cumplir sus metas. Es el elemento principal de la procrastinación académica, es decir, son las conductas visibles que realizan los estudiantes.

Aquellos estudiantes que obtienen niveles elevados, tienden a entregar sus trabajos después de la fecha de los cursos que les desagradan, no procuran enmendar sus hábitos, se sienten poco motivados, tienen dificultades para estructurar y organizar el tiempo, tienden a estar descontentos con su desempeño. Por otra parte, los estudiantes con puntuaciones bajas en la postergación de actividades presentan un buen nivel de desempeño y experimentan mayor regocijo en la elaboración de las actividades académicas.

CAPÍTULO III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación

Tipo

El presente estudio corresponde al tipo descriptivo correlacional (Hernández, 2014), ya que parte de la recolección de datos de las propiedades psicológicas usando el test de dependencia a los videojuegos (Salas y Merino, 2017) y la escala de procrastinación académica (Domínguez et al., 2014), administrada en una muestra de contexto específico, para, posteriormente, conocer la relación que existe entre las dos variables.

Diseño

El diseño es no experimental, indicando que no se manipularon las variables; se analizó los datos obtenidos de los participantes en un tiempo único, posteriormente se procesó la información a un programa estadístico (Hernández et al., 2014).

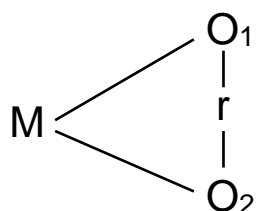
Enfoque

La investigación fue de enfoque cuantitativo, debido a que se empleó test psicométricos, con criterios comprobados de validez y confiabilidad, además, con ficha técnica verificada para la población objeto de estudio; con la finalidad de reunir características generales, ser procesados estadísticamente y presentados en tablas (Hernández et al., 2014).

Corte

La investigación fue de corte transversal, ya que los datos se recolectaron en un tiempo único, con la finalidad de especificar las variables y examinar su relación en un momento dado (Hernández et al., 2014).

Esquema:



Donde:

M = Alumnos

O1 = Dependencia a los videojuegos

O2 = Procrastinación académica

r = Relación de las variables de estudio

3.2. Población y muestra

La población estuvo conformada por 164 estudiantes de la Institución Educativa Serafín Filomeno de la ciudad de Moyobamba, región San Martín, encuestados en 2022.

3.2.1. Tamaño de la muestra

Para el tamaño de la muestra se usó el muestreo por conveniencia, siendo un total de 164 escolares del nivel secundaria, de 5to año, de ambos sexos, de 15 a 18 años.

3.2.2. Selección del muestreo

Tabla: *Distribución de estudiantes de I.E. Serafín Filomeno*

Quinto grado		
	Aulas	Estudiantes
	Sección B	25
	Sección C	30
	Sección D	24
	Sección E	32
	Sección F	29
	Sección G	24
Total	6	164

Fuente: Elaboración Propia

3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

- Escolares con el permiso de los padres, mediante el consentimiento informado.
- Estudiantes de edad entre 16 a 18 años.
- Estudiantes que cursan el 5to° año.
- Estudiantes que pertenezcan a la Institución Educativa Serafín Filomeno.
- Estudiantes que utilizan dispositivos (Smartphone, Consola y PC) para jugar videojuegos.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes ausentes el día de la evaluación.
- Estudiantes que hayan completado los test psicológicos incorrectamente.

3.3. Variables

3.3.1. Definición conceptual y operacionalización de variables

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual:

Según Marcos y Cholíz (2011), esta consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva en donde al individuo le resulta complicado dejar de realizarla; estas presentan las siguientes dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control.

Definición operacional:

La dependencia a los videojuegos es una variable cualitativa ordinal que mide la adicción a los videojuegos a través del instrumento Test de Dependencia a los Videojuegos de Marcos y Cholíz (2011), adaptada al Perú por Salas Edwin y Merino César (2017), conformada por 25 ítems, donde las puntuaciones por respuesta oscilan de 0 a 4 puntos. Los ítems que van del 1 al 14 se corresponden con la escala tipo likert que oscila entre 0 a 4 (0, Totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente desacuerdo); y los siguientes ítems, del 11 al 25, se presentan a través de escala tipo likert, que oscila entre 0 a 4 (0, nunca; 1, rara vez; 2, a veces; 3, con frecuencia y 4, muchas veces). El instrumento presenta las siguientes dimensiones: Abstinencia (Ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.), Abuso y tolerancia (Ítems 1, 5, 8, 9 y 12), Problemas asociados a los videojuegos (Ítems 16, 17, 19 y 23.) y Dificultad de control (Ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24).

La operacionalización se puede visualizar en el Anexo N°7

Variable 2: Procrastinación académica

Definición conceptual:

Como describen Domínguez, Villegas y Centeno (2014), la procrastinación es el comportamiento habitual de un individuo para retrasar, sin justificación, las tareas académicas o actividades programadas, propiciando el incremento de compromisos sin cumplir, repercutiendo en frustración que afecta la autoestima.

Definición operacional:

La variable Procrastinación académica fue medida por la Escala de Procrastinación Académica elaborada por Debora Ann Busko (1998), adaptada al Perú por Oscar Álvarez (2010), Domínguez, Villegas y Centeno (2014), conformada por 12 ítems que puntúan de la siguiente manera: para los ítems directos (1, 6 y 7) con nunca con 1, casi nunca con 2, a veces con 3, casi siempre con 4 y siempre con 5; y para los ítems inversos (2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11 y 12) se puntúa; nunca con 5, casi nunca con 4, a veces con 3, casi siempre con 2 y siempre con 1.

La operacionalización se puede visualizar en el Anexo N°8

Variable 3: Factores Sociodemográficos

Definición conceptual:

Rabines (2002) describe a las características sociodemográficas como el conjunto de atributos biológicos, sociales, económicos y culturales distintivos de una población de estudio donde se utilizan aquellas que pueden ser cuantificadas para medirse.

Definición operacional:

Se empleó una ficha Sociodemográfica para recopilar la información de los participantes estudiados, y para la adquisición de los datos complementarios de la población, con las siguientes características: edad, sexo, sección de aula, tipo de familia, número de hermanos, dispositivo para jugar videojuegos, preferencia para jugar, horas jugando videojuegos al día.

La operacionalización se puede visualizar en el Anexo N°9

3.4. Plan de recolección de datos e instrumentos

3.4.1. Plan de recolección de datos

Para la recolección de datos se establecieron las siguientes etapas:

- Presentar una solicitud de aplicación de instrumentos adjuntando la carta del Comité de Ética para la administración de pruebas psicométricas a estudiantes de quinto grado, con el objetivo de obtener la relación de alumnos en el semestre 2022 y el permiso de los tutores por sección para la administración de los instrumentos.
- Con la solicitud validada, se dio paso para hablar con la coordinadora de tutoría para comunicar a los docentes tutores y padres de familia de cada sección del quinto grado sobre la aplicación de los instrumentos en el día y hora de la clase de tutoría.
- Después del comunicado, se administraron los cuestionarios en los días de clase de tutoría del año 2022.
- En la hora de tutoría del quinto grado se habló con el docente para que brinde tiempo para la administración de los cuestionarios. Se explicó a los estudiantes mostrando las fichas que deben llenar, y se les planteó que si existía alguna duda podrían preguntar, además de garantizar que sus respuestas se manejarán con confidencialidad.

- Al culminar las evaluaciones, se prosiguió a la calificación de cada una de las pruebas para el traslado a una base de datos en el programa Excel y posterior análisis de las variables de estudio en el programa estadístico STATA 12.

3.4.2. Instrumentos

Se utilizaron dos instrumentos:

Test de dependencia a los videojuegos:

Creado en España por Chóliz y Marco (2011), empleando como base los criterios del DSM-IVTR (American Psychiatric Association, 2000) correspondiente a dependencia de sustancias. Adaptado al Perú por Edwin Salas y Cesar Merino (2017), quienes administraron a 476 escolares de educación básica regular de 5 diversas instituciones educativas de Lima, donde participaron 467 escolares de educación básica regular, cuyas edades eran de 11 a 18 años. La prueba es un instrumento diagnóstico de la dependencia a los videojuegos, de autorregistro, con tiempo aproximado de aplicación de 15 a 20 minutos, consta de 25 ítems y está compuesto por las siguientes 4 dimensiones: Abstinencia (Malestar presente cuando el individuo no puede jugar con videojuegos), abuso y tolerancia (Jugar continua y en aumento que al principio y de forma excesiva), problemas asociados por los videojuegos (Consecuencias negativas como resultado del uso excesivo de los videojuegos) y dificultad de control (Dificultad para dejar de jugar, aun cuando no es útil ni oportuno hacerlo en ese momento o situación). Todos los reactivos se puntúan con respuestas que oscilan de 0 a 4 puntos. Para los ítems de 1 al 14 se responden con la escala tipo likert que oscila entre 0 a 4 (0, Totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente desacuerdo), y los siguientes ítems de 11 al 25 se presenta a través de escala tipo likert que oscila entre 0 a 4 (0, nunca; 1, rara vez; 2, a veces; 3, con frecuencia y 4, muchas veces). Para la corrección del test se debe considerar que los 25 ítems estén contestados.

La calificación general se obtiene sumando todas las respuestas de los 25 enunciados:

Para la escala total: se obtiene mediante la suma de todos los ítems del instrumento. PD (TDV): Ítem 1 + ítem 2 + ítem 3 + ítem 4 + ítem 5 + ítem 6 + ítem 7 + ítem 8 + ítem 9 + ítem 10 + ítem 11 + ítem 12 + ítem 13 + ítem 14 + ítem 15 + ítem 16 + + ítem 17 + ítem 18 + ítem 19 + ítem 20 + ítem 21 + ítem 22 + ítem 23 + ítem 24 + ítem 25. Donde el puntaje oscila de 0 a 100 puntos.

La calificación por dimensión se obtiene de la siguiente forma:

Para la dimensión de Abstinencia: se obtiene mediante la suma de 10 ítems del instrumento. PD (A): Ítem 3 + ítem 4 + ítem 6 + ítem 7 + ítem 10 + ítem 11 + ítem 13 + ítem 14 + ítem 21 + ítem 25. Donde el puntaje oscila de 0 a 40 puntos.

Para la dimensión Abuso y Tolerancia: se obtiene mediante la suma de 5 ítems del instrumento. PD (AT): Ítem 1 + ítem 5 + ítem 8 + ítem 9 + ítem 12. Donde el puntaje oscila de 0 a 20 puntos.

Para la dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos: se obtiene mediante la suma de 4 ítems del instrumento. PD (PAV): Ítem 16 + ítem 17 + ítem 19 + ítem 23. Donde el puntaje oscila de 0 a 16 puntos.

Finalmente, la dimensión Dificultad de Control: se obtiene mediante la suma de 6 ítems del instrumento. PD (DC): Ítem 2 + ítem 15 + ítem 18 + ítem 20 + ítem 22 + ítem 24. Donde el puntaje oscila de 0 a 24 puntos.

La puntuación final obtenida se traslada a un baremo validado en el contexto peruano para identificar el nivel de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones (Villena, 2019).

Confiabilidad

En cuanto a la Confiabilidad, para el Perú se llevó a cabo en la ciudad de Lima donde se obtuvo un coeficiente de alfa de Cronbach de 0,94 evidenciando una elevada confiabilidad (Salas, Merino, Cholíz y Marco, 2017).

Validez

En cuanto a la Validez en Perú, se aplicó un análisis factorial confirmatorio, donde la organización factorial fue proveniente de un estudio de componentes, por el cual se obtuvieron en los 4 factores: Abstinencia que representa el (40.43% de la varianza), Abuso y Tolerancia que representa el (5.49% de la varianza), Problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de la varianza) y Dificultad en el control que representa el (4% de la varianza) (Salas, Merino, Cholíz y Marco, 2017).

Escala de procrastinación académica

La escala fue elaborada por Deborah Ann Busko (1998), adaptada al contexto peruano por Oscar Álvarez (2010), Alexis Domínguez, Gabriela Villegas y Brigitte Centeno (2014), este último aplicó el cuestionario a una población de 16 a 40 años, el instrumento puede ser aplicado de forma individual o colectiva, en un tiempo promedio de 10 minutos. Está elaborada por 12 ítems, los cuales evalúan la tendencia hacia la procrastinación académica. El instrumento está compuesto por dos dimensiones: Autorregulación académica (autocontrol, organización del tiempo) y Postergación de actividades (Aplazamiento de inicio, postergación de los trabajos que no me gustan, postergación de lecturas). Todos los reactivos se puntúan mediante una escala de tipo Likert de 1 a 5 puntos, los ítems directos (1, 6 y 7) se puntúan de la siguiente manera; nunca = 1, casi nunca = 2, a veces = 3, casi siempre = 4 y siempre = 5; y para los ítems inversos (2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11 y 12) se puntúa; nunca = 5, casi nunca = 4, a veces = 3, casi siempre = 2 y siempre = 1. Para la corrección de la escala se debe considerar que los 12 ítems sean contestados.

La calificación general se obtiene sumando todas las respuestas de los 12 enunciados: En la Escala total: PD (EPA): Ítem 1 + ítem 2 + ítem 3 + ítem 4 + ítem 5 + ítem 6 + ítem 7 + ítem 8 + ítem 9 + ítem 10 + ítem 11 + ítem 12. Donde el puntaje mínimo es 12 puntos y el máximo de 60 puntos.

La calificación por dimensión se obtiene de la siguiente forma:

Para la dimensión Autorregulación Académica: se obtiene mediante la suma de 9 ítems del instrumento. PD (AA): ítem 2 + ítem 3 + ítem 4 + ítem 5 + ítem 8 + ítem 9 + ítem 10 + ítem 11 + ítem 12. Donde el puntaje oscila de 9 a 45 puntos.

Para la dimensión postergación de actividades: se obtiene mediante la suma de 3 ítems del instrumento. PD (PA): Ítem 1 + ítem 6 + ítem 7. Donde el puntaje oscila de 3 a 15 puntos.

La puntuación final obtenida se traslada a un baremo validado en el contexto peruano donde se identifica el nivel de Procrastinación académica y sus dimensiones (Tapia, 2020).

Confiabilidad

Para evaluar la confiabilidad del instrumento, Domínguez et al. (2014) llevaron a cabo una evaluación en la ciudad de Lima donde, mediante el coeficiente omega, se obtuvo como resultado .829 para el factor autorregulación académica y .794 para el factor postergación de actividades, siendo los dos valores aceptables de confiabilidad.

Validez

La evidencia fue reportada en Perú por Domínguez et al. (2014) a través del análisis factorial confirmatorio, donde se expone los índices de bondad de ajuste: (CFI=1.00, GFI=.92, AGFI=.88, RMSEA=.11). Los valores que representan al ajuste global del análisis factorial confirmatorio indicaron que las evidencias reportadas producto del análisis de las puntuaciones con la estructura de dos dimensiones de manera independiente presentan un ajuste válido.

3.5. Plan de análisis e interpretación de la información

Para el análisis de datos de esta investigación, se realizó una base de datos con los resultados obtenidos, mediante las evaluaciones, que permitieron medir a las variables principales, dependencia a los videojuegos y procrastinación académica. Para el análisis e interpretación de la información se utilizó el programa estadístico STATA12, para el análisis descriptivo de las frecuencias y porcentajes de las variables cualitativas. A nivel inferencial, para hallar la relación entre las variables categóricas se empleó el Chi – Cuadrado, con un nivel de significancia de 0.05.

El procesamiento de datos y el análisis de resultados se realizaron a través de distribución de frecuencias, para la comprobación de hipótesis se utilizó la prueba de chi-cuadrado. Además, los resultados se presentan en tablas.

Con respecto al análisis e interpretación de la información, en el análisis descriptivo se buscó calcular los porcentajes y frecuencias para las variables cualitativas; Dependencia a los Videojuegos y Procrastinación Académica en alumnos de quinto año del colegio Serafin Filomeno y analizar la relación entre las variables sociodemográficas.

Al mismo tiempo, se utilizó la prueba de Chi cuadrado para evaluar la relación de las dos variables cualitativas, en las variables sociodemográficas también se empleó la prueba de Chi cuadrado debido a que los datos se categorizaron. Tanto para el análisis descriptivo como para el correlacional, se usaron un nivel de significancia estadística de 0.05.

3.6. Ventajas y limitaciones

Ventajas:

- Será el primer proyecto de investigación que abarca dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en Moyobamba.
- Aporta a futuras investigaciones información, dado que, en la actualidad, a nivel nacional, no existen muchos estudios sobre estas variables.
- Este estudio tiene bajos costos de elaboración.
- Los instrumentos cuentan con confiabilidad y validez en el Perú.
- El tipo o alcance de estudio, al ser correlacional, permite asociar ambas variables, generando predicciones a través de cuantificaciones; lo que amplía el panorama para investigaciones futuras para otros estudiantes.
- Gracias al diseño transversal, se podrá analizar el efecto que tiene una variable sobre otra en un tiempo determinado.

Limitaciones:

- Al ser una investigación de alcance correlacional, esta no puede brindar información sobre la causa y efecto de las variables a investigar.
- Los resultados obtenidos serán de información actual de la población, lo cual hace que no podamos generalizar el contenido.
- Algunos estudiantes faltantes no podrán participar en el proyecto.

- Debido a que los instrumentos son de autoevaluación, se presenta la posibilidad de verse afectado por la deseabilidad social que proyecta el estudiante.

3.7. Aspectos éticos

El presente estudio se realizó únicamente con la aprobación del Comité de Ética de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Católica Sedes Sapientiae. La participación en el proyecto es gratuita y no hay riesgo para la integridad y salud de los participantes, solo deben llenar los instrumentos de investigación, los cuales se aplicaron a estudiantes bajo la aprobación de la misma institución educativa y de los padres de familia. Para asegurar los aspectos éticos, se utilizan los siguientes principios y estándares:

Consentimiento de la participación

La presente investigación brinda la solicitud del consentimiento y aprobación de los padres para la participación de sus hijos, donde se describe las características de la investigación y sus fines.

La información entregada es clara y ordenada. Aquellas personas que no llenen debidamente el consentimiento informado no procederán a realizar las pruebas. Al mismo tiempo, se informó de la posibilidad de elegir abandonar la prueba en cualquier momento.

Confidencialidad

La presente investigación mantiene el respeto por la confidencialidad de la recolección de datos personales de la población aplicada, debido a que solo serán utilizados para los fines propuestos y, como ejemplo de ética profesional, la información será resguardada en un ambiente propio y seguro, donde solo el tesista y asesor tiene acceso.

Veracidad

Los procedimientos empleados para la adquisición de información y el estudio son desarrollados con esquemas profesionales, los cuales permiten destacar la importancia de la investigación, dando así precisión en cada uno de los resultados que se puedan conseguir y emplear medidas correctivas, según corresponda el desarrollo de la investigación.

Profesionalismo

El comportamiento del investigador hacia los entrevistados es de mucho respeto y sensible ante situaciones no deseadas que afectan la susceptibilidad emocional, brindando confianza y seguridad para mejorar la situación que se encuentre.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

En la Tabla 1, la edad de los encuestados que más se repite es de 16 años, siendo el 89.02% del total de la muestra de 164; en cuanto al sexo, el 56.10% representa al masculino; un 19.51% se encuentra en la sección E; el 46.95% pertenece al tipo de familia nuclear; en número de hermanos, 32.32% tiene dos hermanos; sobre el dispositivo para jugar, se aprecia que 57.32% emplea el Smartphone/Tablet; la preferencia para jugar con amigos es del 59.15%; finalmente, las horas al día que emplean para jugar videojuegos es 1 hora, correspondiendo al 59.15%.

Tabla 1: Descripción de la muestra

	n	(%)
Edad		
16 años	146	89.02
17 años	16	9.76
18 años	2	1.22
Sexo		
Femenino	72	43.90
Masculino	92	56.10
Sección de aula		
B	25	15.24
C	30	18.29
D	24	14.63
E	32	19.51
F	29	17.68
G	24	14.63
Tipo de familia		
Nuclear	77	46.95
Monoparental	38	23.17
Reconstruida	14	8.54
Extensa	35	21.34
Adoptiva	-	-
Número de hermanos		
Hijo único	12	7.32
Un hermano	47	28.66
Dos hermanos	53	32.32
Más de dos hermanos	52	31.71
Dispositivo para jugar videojuegos		
Smartphone/Tablet	94	57.32
Consola	4	2.44

Pc	66	40.24
Preferencia para jugar		
Solo	67	40.85
Con Amigos	97	59.15
Horas jugando videojuegos al día		
1 hora	97	59.15
2 horas	40	24.39
3 horas	11	6.71
Más de 3 horas	16	9.76

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 2, se encontró relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica ($p=0.002$), ya que 49.37% presenta dependencia a los videojuegos de nivel de uso normal y procrastinación académica nivel bajo.

Tabla 2: Relación entre la Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica

	Dependencia a los Videojuegos				p-valor
	Adicción crónica	Moderada adicción	Leve adicción	Uso normal	
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	
Procrastinación académica					0.002
Alto	6 (15.38)	5 (12.82)	20 (51.28)	8 (20.51)	
Medio	5 (10.87)	8 (17.39)	22 (47.83)	11 (23.91)	
Bajo	2 (2.53)	3 (3.80)	35 (44.30)	39 (49.37)	

En la Tabla 3, se observa que los estudiantes presentan 46.95% de nivel de leve adicción de dependencia a los videojuegos; en cuanto a los niveles por dimensión, se aprecia lo siguiente: abstinencia, con un nivel 41.46% de uso normal; en abuso y tolerancia, un nivel de 50.61% de uso normal; en problemas asociado a los videojuegos, un nivel de 34.15% de uso normal; mientras que en dificultad de control, un nivel de 43.29% con leve adicción.

Tabla 3: Descripción de la variable Nivel Dependencia a los videojuegos

	n	(%)
Dependencia a los videojuegos		
Adicción crónica	13	7.93
Moderada adicción	16	9.76
Leve adicción	77	46.95
Uso normal	58	35.37
Dimensiones		
Abstinencia		
Adicción crónica	17	10.37
Moderada adicción	18	10.98
Leve adicción	61	37.20
Uso normal	68	41.46
Abuso y tolerancia		
Adicción crónica	3	1.83
Moderada adicción	23	14.02
Leve adicción	55	33.54
Uso normal	83	50.61
Problemas asociados a los videojuegos		
Adicción crónica	20	12.20
Moderada adicción	55	33.54
Leve adicción	33	20.12
Uso normal	56	34.15
Dificultad de control		
Adicción crónica	13	7.93
Moderada adicción	32	19.51
Leve adicción	71	43.29
Uso normal	48	29.27

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 4, se encontró un nivel bajo de procrastinación académica con 48.17%; en cuanto a las dimensiones, se aprecia en autorregulación académica un nivel alto de 67.68% y, en postergación de actividades, se muestra un nivel bajo de 51.83%.

Tabla 4: Descripción de la variable Nivel Procrastinación académica

	n	(%)
Procrastinación académica		
Alto	39	23.78
Medio	46	28.05
Bajo	79	48.17
Dimensiones		
Autorregulación académica		
Alto	111	67.68
Medio	53	32.32
Bajo	-	-
Postergación de actividades		
Alto	10	6.1
Medio	69	42.07
Bajo	85	51.83

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla 5, se encontró relación significativa entre la dimensión abstinencia de dependencia a los videojuegos con la procrastinación académica ($p=0.010$), puesto que 53.16% presenta uso normal de la dimensión abstinencia. Así mismo, se encontró relación significativa en la dimensión abuso y tolerancia con la procrastinación académica ($p=0.037$), debido a que 60.76% presenta uso normal de abuso y tolerancia. Se encontró relación significativa entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos con la procrastinación académica ($p=0.000$), ya que 48.10% presenta uso normal en problemas asociados a los videojuegos. Igualmente, se encontró relación significativa entre la dimensión dificultad de control y la procrastinación académica ($p=0.001$), donde 44.30% presenta uso normal de dificultad de control.

Tabla 5: Relación entre las Dimensiones Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica

	Dimensión Abstinencia					Dimensión Abuso y Tolerancia					Dimensión Problemas Asociados a los Videojuegos					Dimensión Dificultad de Control				
	Adicción crónica	Moderada adicción	Leve adicción	Uso normal	p-valor	Adicción crónica	Moderada adicción	Leve adicción	Uso normal	p-valor	Adicción crónica	Moderada adicción	Leve adicción	Uso normal	p-valor	Adicción crónica	Moderada adicción	Leve adicción	Uso normal	p-valor
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)		n (%)	n (%)	n (%)	n (%)		n (%)	n (%)	n (%)	n (%)		n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	
Procrastinación académica					0.010					0.037					0.000					0.001
Alto	6 (15.38)	8 (20.51)	15 (38.46)	10 (25.64)		1 (2.56)	7 (17.9)	14 (35.9)	17 (43.5)		8 (20.51)	21 (53.85)	4 (10.26)	6 (15.38)		7 (17.9)	9 (23.08)	18 (46.15)	5 (12.82)	
Medio	8 (17.39)	5 (10.87)	17 (36.96)	16 (34.78)		2 (4.35)	11 (23.91)	15 (32.61)	18 (39.13)		7 (15.22)	19 (41.30)	8 (17.39)	12 (26.09)		4 (8.70)	12 (26.09)	22 (47.83)	8 (17.39)	
Bajo	3 (3.80)	5 (6.33)	29 (36.71)	42 (53.16)		-	5 (6.33)	26 (32.91)	48 (60.76)		5 (6.33)	15 (18.99)	21 (26.58)	38 (48.10)		2 (2.53)	11 (13.92)	31 (39.24)	35 (44.30)	

En la tabla 6, se encontró relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y el sexo masculino ($p=0.000$), 53.26% presenta leve adicción; en preferencia para jugar con amigos ($p=0.005$), 52.58% presenta leve adicción; mientras que en las horas jugando videojuegos al día con 1 hora ($p=0.000$), 55.67% presenta uso normal.

Tabla 6: Relación entre la Dependencia a los Videojuegos y los Factores Sociodemográficos

	Dependencia a los Videojuegos				p-valor
	Adicción crónica	Moderada adicción	Leve adicción	Uso normal	
	n (%)	n (%)	n (%)	n (%)	
Edad					0.583
16	11 (7.53)	14 (9.59)	66 (45.21)	55 (37.67)	
17	2 (12.50)	2 (12.50)	9 (56.25)	3 (18.75)	
18	-	-	2 (100)	-	
Sexo					0.000
Femenino	2 (2.78)	-	28 (38.89)	42 (58.33)	
Masculino	11 (11.96)	16 (17.39)	49 (53.26)	16 (17.39)	
Sección de aula					0.153
B	2 (8.00)	-	11 (44.00)	12 (48.00)	
C	3 (10.00)	2 (6.67)	10 (33.33)	15 (50.00)	
D	4 (16.67)	2 (8.33)	11 (45.83)	7 (29.17)	
E	-	2 (6.25)	20 (62.50)	10 (31.25)	
F	2 (6.90)	6 (20.69)	13 (44.83)	8 (27.59)	
G	2 (8.33)	4 (16.67)	12 (50.00)	6 (25.00)	
Tipo de familia					0.887
Nuclear	5 (6.49)	8 (10.39)	35 (45.45)	29 (37.66)	
Monoparental	5 (13.16)	2 (5.26)	20 (52.63)	11 (28.95)	
Reconstruida	1 (7.14)	2 (14.29)	7 (50.00)	4 (28.57)	
Extensa	2 (5.71)	4 (11.43)	15 (42.86)	14 (40.00)	
Adoptiva	-	-	-	-	
Número de hermanos					0.563
Hijo único	-	1 (8.33)	4 (33.33)	7 (58.33)	
Un hermano	5 (10.64)	6 (12.77)	25 (53.19)	11 (23.40)	
Dos hermano	3 (5.66)	4 (7.55)	26 (49.06)	20 (37.74)	
Más de dos hermanos	5 (9.62)	5 (9.62)	22 (42.31)	20 (38.46)	

Dispositivo para jugar					0.825
Smartphone/Tablet	8 (8.51)	7 (7.45)	44 (46.81)	35 (37.23)	
Consola	-	-	2 (50.00)	2 (50.00)	
PC	5 (7.58)	9 (13.64)	31 (46.97)	21 (31.82)	
Preferencia para jugar					0.005
Solo	4 (5.97)	3 (4.48)	26 (38.81)	34 (50.75)	
Con amigos	9 (9.28)	13 (13.40)	51 (52.58)	24 (24.74)	
Horas jugando videojuegos al día					0.000
1 hora	2 (2.06)	3 (3.09)	38 (39.18)	54 (55.67)	
2 horas	1 (2.50)	10 (25.00)	25 (62.50)	4 (10.00)	
3 horas	2 (18.18)	-	9 (81.82)	-	
Más de 3 horas	8 (50.00)	3 (18.75)	5 (31.25)	-	

Por último, en la tabla 7 no se observa resultados significativos entre la procrastinación académica y los factores sociodemográficos; para el presente estudio se consideraron valores de significancia estadística menores a 0.05.

Tabla 7: Relación entre la Procrastinación Académica y los Factores Sociodemográficos

	Procrastinación Académica			p-valor
	Alto n (%)	Medio n (%)	Bajo n (%)	
Edad				0.855
16	34 (23.29)	41 (28.08)	71 (48.63)	
17	5 (31.25)	4 (25.00)	1 (50.00)	
18	-	1 (50.00)	1 (50.00)	
Sexo				0.052
Femenino	12 (16.67)	18 (25.00)	42 (58.33)	
Masculino	27 (29.35)	28 (30.43)	37 (40.22)	
Sección de aula				0.479
B	9 (36.00)	3 (12.00)	13 (52.00)	
C	8 (26.67)	8 (26.67)	14 (46.67)	
D	7 (29.17)	5 (20.83)	12 (50.00)	

E	4 (12.50)	10 (31.25)	18 (56.25)	
F	6 (20.69)	11 (37.93)	12 (41.38)	
G	5 (20.83)	9 (37.50)	10 (41.67)	
Tipo de familia				0.622
Nuclear	14 (18.18)	21 (27.27)	42 (54.55)	
Monoparental	11 (28.95)	10 (26.32)	17 (44.74)	
Reconstruida	5 (35.71)	3 (21.43)	6 (42.86)	
Extensa	9 (25.71)	12 (34.29)	14 (40.00)	
Adoptiva	-	-	-	
Número de hermanos				0.644
Hijo único	4 (33.33)	4 (33.33)	4 (33.33)	
Un hermano	15 (31.91)	11 (23.40)	21 (44.68)	
Dos hermano	10 (18.87)	16 (30.19)	27 (50.94)	
Más de dos hermanos	10 (19.23)	15 (28.85)	27 (51.92)	
Dispositivo para jugar				0.756
Smartphone/Tablet	23 (24.47)	25 (26.60)	46 (48.94)	
Consola	-	1 (25.00)	3 (75.00)	
PC	16 (24.24)	20 (30.30)	30 (45.45)	
Preferencia para jugar				0.549
Solo	13 (19.40)	20 (29.85)	34 (50.75)	
Con amigos	26 (26.80)	26 (26.80)	45 (46.39)	
Horas jugando videojuegos al día				0.218
1 hora	21 (21.65)	22 (22.68)	54 (55.67)	
2 horas	10 (25.00)	12 (30.00)	18 (45.00)	
3 horas	3 (27.27)	5 (45.45)	3 (27.27)	
Más de 3 horas	5 (31.25)	7 (43.75)	4 (25.00)	

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión

Los resultados demuestran que existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica. Asimismo, se encontró correlación entre las dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control con la procrastinación académica. Además, se observó una relación entre la dependencia a los videojuegos y las variables sexo, preferencia para jugar y horas jugando videojuegos al día. Por otra parte, se determinó que no existe correlación entre la procrastinación académica y los factores sociodemográficos.

Los estudiantes que reportaron uso normal de dependencia a los videojuegos también obtuvieron bajos niveles de procrastinación académica. No existen investigaciones previas que consideren las dos variables estudiadas en la población de estudiantes que permitan contrastar los resultados. Esto podría explicarse dado que los estudiantes que pudieron utilizar los videojuegos de manera moderada y saludable equilibraron sus responsabilidades académicas con sus actividades recreativas, evitando la procrastinación académica. Esta respuesta de autorregulación académica en los estudiantes, como una estrategia proactiva de planificación cuidadosa, al identificar y eliminar los obstáculos que pudieran comprometer su rendimiento, permitió alcanzar sus metas académicas (Valdez y Pujol, 2012). Ferrari (citado por Klassen et al., 2007) señala que la procrastinación está asociada a patrones cognitivos y conductuales que afectan negativamente el inicio y la finalización de las tareas. Según Wolters (citado por Carranza y Ramírez, 2013), los procrastinadores tienden a tener una deficiente planeación y organización del tiempo, lo cual contrasta con los estudiantes que muestran buenos niveles de autorregulación.

Así mismo se encontró que 46.95 % de los estudiantes presentó un nivel de leve adicción a los videojuegos. Los resultados se asemejan a los estudios donde se encontró prevalencia de adicción a los videojuegos; por otra parte, los resultados de Farfan y Muñoz (2018), Gozme y Uracahua (2019) y Artezano (2020), evidenciaron un nivel medio de adicción a los videojuegos. Se debe tener en cuenta que los videojuegos ofrecen una gran variedad de retos y recompensas, lo cual mantiene al jugador interesado y comprometido con el juego (González y Igartua, 2018). Debido a que están diseñados para brindar constantes reforzadores que mantienen la atención en el juego al ser desafiantes, entretenidos y gratificantes, los estudiantes los tomarán como una actividad interesante de realizar (Chóliz y Marco, 2011).

Se encontró que 48.17% de los estudiantes presenta un nivel bajo de procrastinación académica. Estos resultados difieren de los encontrados por Quispe (2018), Espinoza (2018), y Ugaz y Lizana (2019), donde presentan un alto nivel de procrastinación académica. Esto puede atribuirse al empleo de diversos métodos eficientes de estudio por parte de los estudiantes hacia los exámenes, tareas, proyectos finales y asistencia a clases, lo que les permite manejar puntualmente sus actividades importantes y evitar la procrastinación (Garzón y Gil, citado por Bazán, 2019). Además, al emplear el retraso en la obtención de recompensas, puede prevenir el reforzamiento de la procrastinación, como se menciona en el condicionamiento operante, donde las acciones están influenciadas por resultados gratificantes, ya que este aumenta la probabilidad de que esas acciones se repitan en el futuro (Skinner, citado por Alarcón y Córdova, 2019).

Se establece una relación entre la variable de procrastinación académica y la dimensión abstinencia con un nivel de uso normal. No se encontraron estudios previos que permitan contrastar los resultados entre las dos variables. El bajo nivel de dependencia a los videojuegos, y en particular la dimensión de abstinencia, puede indicar una capacidad óptima en habilidades de autorregulación. La incapacidad para resistir la tentación de jugar puede llevar a una pobre gestión del tiempo y, por ende, a la procrastinación académica. La abstinencia es definida como el malestar y la ansiedad que se experimenta al no poder jugar videojuegos (Chóliz y Marco, 2011), también puede llevar a los estudiantes a usar los videojuegos como una forma de escape. La evasión permite evitar el estrés académico y las responsabilidades asociadas con sus estudios (King y Delfabbro, 2019). La correcta autorregulación permite gestionar los pensamientos, emociones y comportamientos en la búsqueda de objetivos a largo plazo, crucial para el éxito académico (Zimmerman, 2000).

Se establece una relación entre la variable de procrastinación académica y la dimensión abuso y tolerancia con un nivel de uso normal. No se encontraron estudios previos que permitan contrastar los resultados entre las dos variables. Una posible explicación propone Olazábal y Zegarra (2017) al plantear que cuando el uso excesivo de los videojuegos se prolonga durante largos periodos, los adolescentes pueden desarrollar una tolerancia, lo que significa que necesitarán jugar más tiempo para obtener los mismos efectos de gratificación. Si el adolescente no puede reducir su uso, esto puede llevar al abuso. Además, si el uso de videojuegos se detiene por completo, pueden desarrollarse síntomas de abstinencia, que incluyen ansiedad, irritabilidad, insomnio y trastornos del estado de ánimo, los cuales pueden ser difíciles de superar. King, Delfabbro y Griffiths (2010) proponen que los videojuegos tengan características estructurales que promuevan una experiencia equilibrada y no propicien la compulsión o el abuso, premien el progreso gradual, que tengan pausas integradas, que ofrezcan múltiples formas de disfrute más allá de la recompensa inmediata, y que no fomenten el juego continuo sin descanso.

Se establece una relación entre la variable procrastinación académica y la dimensión problemas asociados a los videojuegos con un nivel de uso normal. No se encontraron estudios previos que permitan contrastar los resultados entre las dos variables. La procrastinación académica se refiere a la tendencia a postergar tareas importantes a favor de actividades más placenteras, pero menos urgentes (Steel, 2007). Así mismo, los estudiantes que pasan demasiado tiempo jugando videojuegos pueden experimentar dificultades para concentrarse, organizar su tiempo y completar tareas académicas, lo cual podría afectar negativamente sus resultados académicos (Anderson y Dill, 2000). Además, el uso excesivo de videojuegos puede llevar a la desconexión social, el aislamiento y la falta de comunicación efectiva con amigos y familiares (Jackson et al., 2007), generando un impacto en las relaciones interpersonales, especialmente en el ámbito familiar y social; lo que puede propiciar conflictos y tensiones en las relaciones personales, contribuyendo a un deterioro en la calidad de vida de los estudiantes.

Se establece una relación entre la variable de procrastinación académica y la dimensión dificultad de control con un nivel de uso normal. No se encontraron estudios previos que permitan contrastar los resultados entre las dos variables. Una posible explicación propone Kwon et al. (2013), al sugerir que la dependencia a los videojuegos está asociada con problemas de autocontrol y regulación emocional, factores que también contribuyen a la procrastinación académica. Esta idea es respaldada por estudios previos que han demostrado que el uso excesivo de videojuegos puede afectar negativamente la capacidad de una persona para manejar

su tiempo y sus emociones de manera efectiva (Granic et al., 2014; Gentile et al., 2011). Achtziger et al. (2015) han destacado la importancia de los factores emocionales en la procrastinación académica, señalando que las emociones negativas, como la ansiedad y el estrés, pueden influir en la tendencia a posponer tareas importantes.

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la variable sociodemográfica con el sexo, la preferencia para jugar y horas jugando videojuegos al día. Los resultados se asemejan a los encontrados por Farfan y Muñoz (2018), Andrade y Moscoso (2019) y Artezano (2020). Con respecto a la preferencia para jugar con amigos, los videojuegos presentan situaciones gratificantes y retadoras que incentivan la competitividad frente al juego y hacia otros jugadores, de ahí que se utilice como un medio para la interacción social (Echeburúa y Corral, 1994; González y Igartua, 2018). Los videojuegos hoy en día tienen la opción de ejecutarse en línea contra otros jugadores, esto permite conectarse con todo el mundo para jugar y competir, lo que puede ser muy divertido para los estudiantes que tengan preferencia por jugar con amigos, brindando la oportunidad de conocer y relacionarse con otros jugadores, lo que puede ser una experiencia muy satisfactoria. En cuanto a por qué se encuentra mayor frecuencia de jugadores de videojuegos en el sexo masculino, la respuesta se encuentra en el estudio de Moncada y Chacón (2012), quienes afirman que los videojuegos ofrecen un entorno de aprendizaje y desafío, lo cual produce fuertes respuestas fisiológicas, generando el aumento de los niveles de testosterona cuando se gana un juego; a diferencia de los que pierden, ya que esto provoca que los hombres se sientan más motivados a jugar, puesto que al ganar sienten una gran satisfacción. Así mismo, la cultura popular también juega un papel importante al promover la idea de que los hombres son más aptos para los videojuegos; además, los medios de comunicación a menudo refuerzan estereotipos masculinos, de modo que el mercado produce videojuegos para una población mayormente masculina (Bastos, 2020). Por último, la relación entre la dependencia a los videojuegos y el tiempo dedicado a jugar, es compleja y multifacética; aunque existe una correlación entre ambos, es importante destacar que no todas las personas que juegan videojuegos durante mucho tiempo desarrollan una adicción, y no todos los individuos adictos a los videojuegos pasan necesariamente mucho tiempo jugando, pero se tiene en cuenta que el uso de gran parte del tiempo libre dedicado a los videojuegos es un factor de riesgo para el desarrollo de un trastorno adictivo (Andrade y Moscoso, 2019).

Por último, no se encontró relación entre la procrastinación académica y los factores sociodemográficos, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula. Una posible explicación podría ser que el número de estudiantes que participaron fue muy limitado, abarcando solo al 5° grado. Esto significa que los resultados obtenidos podrían no representar a la población general. Además, la limitada variedad de características de los participantes pudo tener implicaciones en la correlación con respecto al análisis. Por ejemplo, un estudio con una muestra más grande podría permitir un mejor análisis estadístico, lo que posibilitaría encontrar una correlación entre las variables.

5.2. Conclusiones

Esta investigación ha examinado diversos aspectos vinculados con la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes, con el objetivo de obtener conclusiones significativas y profundizar en la comprensión de estos temas. En este proceso, se recopilaron y analizaron una variedad de datos, se revisaron estudios previos relevantes y se aplicaron metodologías específicas para responder a las interrogantes planteadas. A partir de los resultados obtenidos, se reflexiona sobre los hallazgos y se extraen conclusiones fundamentadas que pueden contribuir al conocimiento existente sobre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en el ámbito estudiantil, además de ofrecer orientación para futuras investigaciones en este campo. A continuación, se presentan las conclusiones del estudio:

En esta tesis se determinó que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica. Los estudiantes que usan videojuegos de manera moderada y saludable tienden a tener bajos niveles de procrastinación académica, al logran equilibrar sus responsabilidades académicas y recreativas, evitan la procrastinación. Su capacidad de autorregulación y planificación cuidadosa les permite alcanzar sus metas académicas, en contraste con los procrastinadores que suelen tener una deficiente organización del tiempo en actividades.

La prevalencia significativa de adicción leve a los videojuegos entre los estudiantes puede deberse al atractivo de los videojuegos por su capacidad para ofrecer desafíos y recompensas constantes, manteniendo el interés de los jugadores. Esto puede llevar a que los estudiantes consideren los videojuegos como una actividad atractiva, lo que podría incrementar la posibilidad de desarrollar una adicción.

La procrastinación académica puede ser mitigada mediante el empleo de métodos del estudio eficiente y la aplicación del retraso en la obtención de recompensas. Estas estrategias permiten a los estudiantes gestionar mejor las actividades importantes, evitando así la tendencia a postergar tareas y proyectos. Esto destaca la importancia de desarrollar habilidades de organización, planificación y autodisciplina para mejorar el desempeño académico y reducir la procrastinación.

La relación entre la procrastinación académica y diversas dimensiones relacionadas con el uso de videojuegos, muestra un panorama complejo en el cual la falta de autorregulación y el manejo inadecuado del tiempo y las emociones pueden contribuir a la procrastinación. La necesidad de encontrar un equilibrio saludable en el uso de videojuegos, evitando la dependencia y fomentando estrategias efectivas de autorregulación emocional, se presenta como un desafío clave para mejorar el rendimiento académico y la calidad de vida de los estudiantes.

La preferencia por jugar con amigos refleja la función social y competitiva de los videojuegos, mientras que la predominancia de jugadores masculinos se explica por factores como respuestas fisiológicas al ganar y la influencia de estereotipos promovidos por la cultura popular y los medios de comunicación. Si bien existe una correlación entre la dependencia y el tiempo de juego, no todos los jugadores desarrollan adicción, aunque el uso excesivo del tiempo libre en videojuegos sigue siendo un factor de riesgo importante.

Después de examinar la relación entre la procrastinación académica y los factores sociodemográficos, se encontró que no existe una relación significativa entre estas

variables. Esto lleva a rechazar la hipótesis alterna planteada en la investigación. Es posible que la falta de relación entre la procrastinación académica y los factores sociodemográficos se deba a la limitada diversidad en la edad de los participantes de la muestra.

5.3. Recomendaciones

A partir de los hallazgos de este estudio, se plantean varias recomendaciones para reforzar las políticas y programas que abordan la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa. Estas sugerencias están diseñadas para enfrentar las áreas problemáticas detectadas durante la investigación, con el fin de mejorar la comprensión y el apoyo en la promoción y aplicación de estrategias efectivas para gestionar estos factores. Además, se busca impulsar la creación de entornos más adecuados que favorezcan una comprensión apropiada de estos aspectos, promoviendo prácticas y políticas que respalden la toma de decisiones bien informadas y la implementación efectiva de estrategias de intervención. A continuación, se detallan las recomendaciones:

- Se recomienda a los directivos de la institución educativa gestionar convenios con la Universidad Católica Sede Sapientiae, específicamente del departamento de psicología, para brindar orientación a los estudiantes de la I.E. Serafín Filomeno para el desarrollo de habilidades de autocontrol, toma de decisiones saludables al momento de jugar videojuegos y bienestar digital.
- Se recomienda a los directivos de la I.E. Serafín Filomeno propiciar espacios para el desarrollo de actividades alternativas a los videojuegos, como talleres, charlas, deportes, manualidades; abordando diversas temáticas que incentiven la motivación, el desarrollo de habilidades y talentos de los estudiantes.
- Se recomienda a toda la plana docente y a los padres de familia de la I.E. Serafín Filomeno a la participación activa y compromiso en la implementación de programas de concientización y sensibilización, guías y recursos educativos, y programas de seguimiento individualizado, con el objetivo de promover el uso saludable y responsable de los videojuegos, enfocando en la prevención de los problemas relacionados con la dependencia a los videojuegos y los límites ante las actividades de ocio.
- A los futuros investigadores, realizar investigaciones longitudinales que permitan conocer el comportamiento de las variables durante un periodo de tiempo. Asimismo, se recomienda realizar estudios multidisciplinarios que permitan considerar una mayor variedad de factores que influyen en los resultados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achtziger, A., Gollwitzer, P., & Sheeran, P. (2015). Implementation intentions and shielding goal striving from unwanted thoughts and feelings. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 41(2), 273-286.
- Alarcón, A., & Córdova, P. (2019). *Hábitos de estudio y procrastinación académica en estudiantes de educación en Lima Norte*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/637>
- Álvarez Blas, Ó. R. (2010). Procrastinación general y académica en una muestra de estudiantes de secundaria de Lima metropolitana. *Persona* (13), 159-177. <https://doi.org/10.26439/persona2010.n013.270>
- American Psychiatric Association. (1995). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.).
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.).
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/psp784772.pdf>
- Andrade, A., y Moscoso, J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular La Asunción. Cuenca, 2018*. [Tesis de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador] . <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31759>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*. [Tesis de progrado, Universidad Peruana de los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Bazán, Z. (2019). *Procrastinación académica según rol de género en estudiantes de un instituto superior de la ciudad de Lima*. [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/6830>
- Carranza, R., y Ramírez, A. (2013). Procrastinación y Características Demográficas Asociados en Estudiantes Universitarios. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*, 3(2), 95-108. <https://www.redalyc.org/pdf/4676/467646127006.pdf>
- Castro, S., y Rodríguez, M. (2017). Procrastinación Académica y Adicción a Internet en Estudiantes Universitarios de Lima Metropolitana. *Avances En Psicología*, 25(2), 189-197. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/354>
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de Octavo año de la Unidad Educativa "Victoria Vascones Cuvi" del cantón Latacunga Provincia Cotopaxi*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29513>
- Cevallos, E. (2019). *Relación entre la edad, año escolar y procrastinación académica en una muestra de adolescentes de una institución educativa en la ciudad de Salcedo*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2727>
- Cholán, A., y Valderrama, K. (2017). *Adicción a las redes sociales y procrastinación académica en los estudiantes de la Universidad Peruana Unión Filial Tarapoto, 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/895?show=full>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 7(2), 418-426.

- Cunya, M. (2020). *Evidencia de los procesos psicométricos de la escala de procrastinación académica en estudiantes de universidades de la ciudad de Piura*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/47286>
- Dominguez, S., Villegas, G., y Centeno, S. (2014). Procrastinación académica: validación de una escala en una muestra de estudiantes de una universidad privada. *Revista Peruana de Psicología*, 20(2), 293-304. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272014000200010&script=sci_abstract
- Echeburúa, A., y Corral, E. (1994). Adicciones psicológicas: Más allá de la Metáfora. *Clínica y salud*, 5(3), 251-258. <https://journals.copmadrid.org/clysa/art/07e1cd7dca89a1678042477183b7ac3f>
- Elvira, M., y Pujol, L. (2012). Autorregulación y rendimiento académico en la transición secundaria–universidad. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez Y Juventud*, 10(1). <http://revistaumanizales.cinde.org.co/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/612>
- Espinoza, O. (2018). *Procrastinación académica en estudiantes de 4to y 5to año de secundaria del colegio ingenieros uni sede la Molina, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. <http://repositorio.uiqv.edu.pe/handle/20.500.11818/3065>
- Farfan, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1146>
- Gestión. (3 de Diciembre de 2019). *Perú mejora en prueba PISA 2018, pero sigue último entre los países de la región*. <https://gestion.pe/peru/peru-mejora-en-prueba-pisa-2018-pero-sigue-ultimo-entre-los-paises-de-la-region-nndc-noticia/>
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Griffiths, M. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Gómez, F., Devis, J. y Molina, J. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar* (Huelva, Spain), 28(65), 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- González, A., y Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, 42, 135-146. <https://dx.doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- Gozme, Y., y Uracchagua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10307>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. ed.). McGraw-Hill.
- Hernández, G. (2016). *Procrastinación académica, motivos de procrastinación y bienestar psicológico en alumnos de Ingeniería Industrial de una universidad de*

- Trujillo. [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. <http://hdl.handle.net/11537/10716>
- Instituto Nacional de Estadístico de Informática. (2020). *Informe Técnico Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación de Hogares*. <https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-tic-iv-trimestre-2020.pdf>
- Instituto Nacional de Estadístico e Informática. (2021). *Las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares: Ene-Feb-Mar 2021*. <https://www.inei.gov.pe/biblioteca-virtual/boletines/tecnologias-de-la-informacion/1/>
- Jackson, L., von Eye, A., Biocca, F., Barbatsis, G., Zhao, Y., & Fitzgerald, H. (2007). Does home Internet use influence the academic performance of low-income children? *Developmental Psychology*, 43(3), 633-646. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/dev-423429.pdf>
- Kim, H., Hong, S., & Lee, S. (2018). The Impact of Video Game Addiction on Procrastination and Academic Performance: A Mediated Moderation Model. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 333-340. doi:10.1556/2006.7.2018.24.
- King, D. & Delfabbro, P. (2019). Video game addiction. In *Handbook of behavioral addictions* (pp. 401-433). Springer, Cham. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B9780123983367000826?via%3DIhub>
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90-106. <https://www.scrip.org/reference/referencespapers?referenceid=1516159>
- Klassen, R., Krawchuk, L., & Rajani, S. (2008). Academic procrastination of undergraduates: Low self-efficacy to self-regulate predicts higher levels of procrastination. *Contemporary Educational Psychology*, 33(4), 915-931. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2007.07.001>
- Laespada, T., Iraurgi, I., y Aróstegi, E. (2004). *Factores de riesgo y de protección frente al consumo de drogas: Hacia un modelo explicativo del consumo de drogas en jóvenes de la CAPV*. Universidad de Deusto. <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Factores%20CAPV.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Resultados de la Evaluación Muestral 2022*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados2022/>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos*, 21, 43-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Newzoo. (12 de Mayo de 2021). *How Brands Can Use Data to Be Successful in Games & Sports*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-brands-can-use-data-to-be-successful-in-games-esports/>
- Nordby, K., Løkken, R., & Pfuhl, G. (2019). Playing a video game is more than mere procrastination. *BMC Psychology*, 7(33). <https://doi.org/10.1186/s40359-019-0309-9>
- Olazábal, R., y Zegarra, V. (2017). *Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la Escuela de Psicología de la Universidad Señor de Sipán - Chiclayo- 2016*. [Tesis de posgrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/415>
- Özgür, H. (2019). *Online game addiction among Turkish adolescents: The effect of internet parenting style*. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1201641>

- Paredes, A. (2019). *Adicción A Las Redes Sociales Y Procrastinación Académica En Estudiantes De Una Institución Educativa Del Distrito De Paiján*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37872>
- Quant, M., y Sánchez, A. (2012). Procrastinación, procrastinación académica: Concepto e implicaciones. *Revista Vanguardia Psicológica Clínica Teórica y Práctica*, 3(1), 45-59.
- Quispe, G. (2018). *Niveles de autoeficacia percibida y frecuencia de procrastinación académica en estudiantes de secundaria de la I.E. No 1263*. [Tesis de posgrado, Universidad de San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/3538>
- Rabines, A.(2002). *Factores de riesgo para el consumo de tabaco en una población de adolescentes escolarizados*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/Rabines_J_A/Rabines_J_A.htm
- Salas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura*, 28(28), 11-146.
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13.
- Sánchez, P., y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Steel, P. (2007). The Nature of Procrastination: A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65-94.
- Tapia, M. (2020). "Evidencias psicométricas de una versión de la Escala de Procrastinación Académica (EPA) en adolescentes de 15 a 17 años de Lima, 2020". [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejos].
- Ugaz, Y., y Lizana, D. (2019). *Procrastinación académica y dependencia al móvil en los estudiantes del 4to y 5to grado del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemático Serafín Filomeno, Moyobamba, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1835>
- Valle, M. (2017). *Procrastinación académica en estudiantes de secundaria de la institución educativa n°126 "Javier Pérez de Cuéllar", Lima - 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <http://repositorio.uiqv.edu.pe/handle/20.500.11818/1671>
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictivos. 18(1), 103-110. <https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>
- Villegas, M. (2018). "Procrastinación y autoeficacia académica en los estudiantes del nivel secundario del Colegio Simón Bolívar de Tarapoto, 2018". [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejos]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/25462>
- Villena, C. (2019). "Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas de Chorrillos, 2019". [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/25462>

- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109 - 122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>
- Yalin, K. & Ozlem, D. (2021). Digital addiction and academic procrastination among adolescents. *Participatory Educational Research*, 8(2), 124-142. <https://doi.org/10.17275/per.21.46.8.2>
- Zimmerman, B. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In: M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>

ANEXOS
TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)
(Adaptada por Salas y Merino, 2017)

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala.

Nº	Ítem	RESPUESTAS				
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 parientes 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 a los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (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 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, 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

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

	0	1	2	3	4
	Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	Ítem	RESPUESTAS				
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

ANEXO 2.

ESCALA DE PROCRASTINACION ACADEMICA

(Deborah Ann Busko, 1998)

(Adaptada por Domínguez, S., Villegas, G. y Centeno, S., 2014)

Por favor, sea lo más sincero y preciso que pueda. Trate de que no le influyan sus respuestas de una afirmación a otra. No hay respuestas correctas o incorrectas. Responda según su criterio en lugar de como cree que la mayoría de la gente respondería. Marque con un aspa (X).

Opciones de respuesta:

- N** = Nunca
- CN** = Casi Nunca
- AV** = A veces
- CS** = Casi Siempre
- S** = Siempre

N°	Ítem	N	CN	AV	CS	S
1	Cuando tengo que hacer una tarea, normalmente la dejo para el último.					
2	Generalmente me preparo por adelantado para los exámenes.					
3	Cuando tengo problemas para entender algo, inmediatamente trato de buscar ayuda.					
4	Asisto regularmente a clases.					
5	Trato de completar el trabajo asignado lo más pronto posible.					
6	Postergo los trabajos de los cursos que no me gustan.					
7	Postergo las lecturas de los cursos que no me gustan.					
8	Constantemente intento mejorar mis habilidades de estudios.					
9	Invierto el tiempo necesario en estudiar aun cuando el tema sea aburrido.					
10	Trato de motivarme para mantener mi ritmo de estudio.					
11	Trato de terminar mis trabajos importantes con el tiempo de sobra.					
12	Me tomo el tiempo de revisar mis tareas antes de entregarlos.					

ANEXO 3:

Ficha sociodemográfica

Instrucciones: A continuación, te presentaré una serie de preguntas de las cuales deberás responder marcando con una (x). Las fichas son confidenciales y anónimas, por lo cual te pido que respondas con mucha sinceridad.

Edad: **Sexo:** Femenino Masculino

Sección de aula:

1. **¿A qué tipo de familia pertenece?**
 - a) Nuclear (Padre y Madre)
 - b) Monoparental (Solo con la madre o solo con el padre)
 - c) Reconstruida (Padrastra y madre, hermanos, hermanastros o madrastra y padre, hermanos, hermanastros)
 - d) Extensa (Padres, abuelos, tíos, primos y otros parientes consanguíneos o afines)
 - e) Adoptiva
2. **¿Tienes hermanos?**
 - a) Hijo único
 - b) Un hermano
 - c) Dos hermanos
 - d) Más de dos hermanos
3. **¿Qué dispositivo utilizas mayormente para jugar videojuegos?**
 - a) Smartphone/Tablet
 - b) Consola
 - c) PC
4. **¿Mayormente cómo prefieres jugar videojuegos?**
 - a) Solo
 - b) Con amigos
5. **¿Cuántas horas juegas videojuegos al día?**
 - a) 1 hora
 - b) 2 horas
 - c) 3 horas
 - d) Más de 3 horas

ANEXO 4:

Consentimiento informado

Institución: Universidad Católica Sedes Sapientiae

Investigador: Víctor Hugo Muñoz Lozada

Título: “Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa, Moyobamba, 2022”

Objetivo: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa, Moyobamba.

Procedimiento: Si usted acepta participar del estudio, deberá responder el Test de dependencia a los videojuegos (TVD) y Escala de procrastinación académica (EPA). Es importante aclarar que no existen respuestas correctas ni incorrectas, solamente queremos que responda con la mayor sinceridad posible.

Participantes: Estudiantes de nivel secundario del quinto grado, de ambos sexos.

Riesgos del estudio: La participación en esta investigación no conlleva ningún riesgo para usted.

Beneficios del estudio: Usted se beneficiará con la satisfacción de contribuir con el conocimiento científico.

Costo e incentivos: Usted no deberá realizar pago alguno ni recibirá ningún incentivo económico por participar del estudio, sólo obtendrá la satisfacción de colaborar con un mejor entendimiento de la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica.

Confidencialidad: Toda la información obtenida en el estudio es completamente confidencial. La información de su hijo(a) será resguardada mediante códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Derechos del participante: La participación en este estudio es absolutamente voluntaria. Usted está en plena libertad de negarse o de retirar de la participación a su hijo(a) en el estudio en cualquier momento que así lo decida sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, puede llamar a Víctor Muñoz al teléfono 972747461. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o considera que ha sido tratado injustamente, puede contactar al Comité Institucional de Ética de la Universidad Católica Sedes Sapientiae, teléfono 533-0079.

CONSENTIMIENTO

Como padre de familia acepto que mi hijo(a) participe voluntariamente del estudio, comprendo el procedimiento del proyecto, además entiendo que puedo retirarlo en cualquier momento, aunque haya aceptado. En tal sentido, doy mi consentimiento a que mi hijo(a) pueda participar en el proyecto.

N° DNI: _____

Fecha y hora: _____

Firma

ANEXO 5:

Asentimiento informado

Institución: Universidad Católica Sedes Sapientiae

Investigador: Víctor Hugo Muñoz Lozada

Título: “Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa, Moyobamba, 2022”

Objetivo: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa, Moyobamba.

Procedimiento: Si usted acepta participar del estudio, deberá responder el Test de dependencia a los videojuegos (TVD) y escala de procrastinación académica (EPA). Es importante aclarar que no existen respuestas correctas ni incorrectas, solamente queremos que responda con la mayor sinceridad posible.

Participantes: Estudiantes de nivel secundario del quinto grado, de ambos sexos.

Riesgos del estudio: La participación en esta investigación no conlleva ningún riesgo para usted.

Beneficios del estudio: Usted se beneficiará con la satisfacción de contribuir con el conocimiento científico.

Costo e incentivos: Usted no deberá realizar pago alguno ni recibirá ningún incentivo económico por participar del estudio, sólo obtendrá la satisfacción de colaborar con un mejor entendimiento de la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica.

Confidencialidad: Toda la información obtenida en el estudio es completamente confidencial. La información será resguardada mediante códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Derechos del participante: La participación en este estudio es absolutamente voluntaria. Usted está en plena libertad de negarse o retirarse de participar del estudio en cualquier momento que así lo decida, sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, puede llamar a Víctor Muñoz al teléfono 972747461. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o considera que ha sido tratado injustamente, puede contactar al Comité Institucional de Ética de la Universidad Católica Sedes Sapientiae, teléfono 533-0079.

CONSENTIMIENTO

Participo voluntariamente del estudio, comprendo el procedimiento del proyecto, además entiendo que puedo retirarme en cualquier momento, aunque haya aceptado. En tal sentido, doy mi consentimiento para participar en el proyecto.

Nº DNI: _____

Fecha y hora: _____

Firma

ANEXO 6:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la investigación: Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Población y Muestra	Alcance y Diseño	Instrumentos	Análisis Estadístico
------------------	------------------	------------------	--------------------------------	----------------------------	-------------------------	---------------------	-----------------------------

<p>Problema general: ¿Cuál es la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de una Institución</p>	<p>Hipótesis general: HG1: Existe relación entre Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>Hipótesis específica: HE1: Existe relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la</p>	<p>V1: Dependencia a los Videojuegos: Naturaleza: Cualitativa. Escala de medición: Ordinal Categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso normal (Menor de 25 puntos) • Leve adicción (26 a 50 puntos) • Moderada adicción (51 a 75 puntos) • Adicción crónica (76 a más puntos) <p>V2: Procrastinación Académica:</p>	<p>Para el tamaño de la muestra se usó el muestreo por conveniencia, siendo un total de 164 escolares del nivel secundaria, de 5to año, de ambos sexos, de 15 a 18 años del semestre 2022, proveniente de la Institución Educativa Serafín Filomeno de la ciudad de Moyobamba, región San Martín.</p> <p>Criterios de</p>	<p>Alcance: El presente estudio corresponde al tipo descriptivo correlacional (Hernández et al., 2014), partiendo de la recolección de datos de las propiedades psicológicas del test de dependencia a los videojuegos, Salas y Merino (2017) y la escala de procrastinación académica, Domínguez</p>	<p>Test de Dependencia de Videojuegos Creado en España por Chóliz y Marco (2011) empleando como base los criterios del DSM-IVTR (American Psychiatric Association, 2000) correspondiente a dependencia de sustancias. Adaptada al Perú por Edwin Salas y Cesar Merino (2017),</p>	<p>Análisis descriptivo: Se utilizará el programa STATA 12 para la realización del análisis descriptivo aquí se calcularán los porcentajes y frecuencias para las variables categóricas que son dependencia a los videojuegos, procrastinación académica y variables sociodemográficas en estudiantes de nivel secundario.</p> <p>Estadística</p>
---	---	--	--	--	--	--	---

<p>Moyobamba, 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de</p>	<p>Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>Identificar el nivel de Procrastinación Académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>Establecer la relación entre las dimensiones de la Dependencia a los Videojuegos y la Procrastinación Académica en estudiantes de</p>	<p>procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>H01: No existe relación entre las dimensiones de Dependencia a los Videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>HE2: Existe relación entre la dependencia a los</p>	<p>Naturaleza: Cualitativa.</p> <p>Escala de medición: Ordinal</p> <p>Categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel alto (Más de 32 puntos). • Nivel medio (27 a 31 puntos) • Nivel bajo (Menos de 26 puntos) <p>V3: Sociodemográfica</p> <p>Naturaleza: Cualitativa.</p> <p>Escala de medición: Nominal.</p> <p>Categorías: Mixta.</p>	<p>inclusión:</p> <p>Escolares con el permiso de los padres, mediante el consentimiento o informado.</p> <p>Estudiantes de edad entre 16 a 18 años.</p> <p>Estudiantes que cursan el 5to° año del semestre 2022.</p> <p>Estudiantes que pertenezcan a la Institución Educativa Serafín Filomeno.</p> <p>Estudiantes que utilizan dispositivos (Smartphone, Consola y PC)</p>	<p>et al. (2014), administrada en una muestra de contexto específico, posteriormente tiene como objetivo conocer la relación que existe entre las dos variables.</p> <p>Diseño:</p> <p>No experimental, indicando que no se manipulará las variables; se analizará los datos obtenidos de los</p>	<p>administraron a 476 escolares de educación básica regular de 5 diversas instituciones educativas de Lima, donde participaron 467 escolares de educación básica regular, cuyas edades eran de 11 a 18 años. La prueba es un instrumento diagnóstico de la dependencia a los videojuegos, de autorregistro, con tiempo de aplicación</p>	<p>Inferencial:</p> <p>Se utilizará la prueba de Chi cuadrado para la realización del análisis inferencial que evaluará las dos variables categóricas, para medir la relación entre las variables estudiadas. Para las variables sociodemográficas, se utilizó también la prueba de Chi cuadrado debido a que estos datos se han categorizado. El nivel de significación estadística fue</p>
--	--	--	---	---	--	---	---

<p>Moyobamba, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la Procrastinación Académica y los factores sociodemográficos en estudiantes de</p>	<p>una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la Dependencia a los Videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la Procrastinación Académica y los factores</p>	<p>videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>H02: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>HE3: Existe relación entre la</p>		<p>para jugar videojuegos.</p> <p>Criterios de exclusión:</p> <p>Estudiantes ausentes el día de la evaluación.</p> <p>Estudiantes que hayan completado los test psicológicos incorrectamente.</p>	<p>participantes en un tiempo único, posteriormente se procesa la información a un programa estadístico (Hernández et al., 2014).</p>	<p>aproximada de 15 a 20 minutos, consta de 25 ítems y está compuesto por las siguientes 4 dimensiones: Abstinencia (Malestar presente cuando el individuo no puede jugar con videojuegos), abuso y tolerancia (Jugar continua y en aumento que al principio y de forma excesiva), problemas asociados por los</p>	<p>entre 0.05.</p>
--	--	---	--	--	---	--	--------------------

<p>una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022?</p>	<p>sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p>	<p>Procrastinación Académica y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p> <p>H03: No existe relación entre la Procrastinación Académica y los factores sociodemográficos en estudiantes de una Institución Educativa de la ciudad de Moyobamba, 2022.</p>			<p>videojuegos (Consecuencias negativas como resultado del uso excesivo de los videojuegos) y dificultad de control (Dificultad para dejar de jugar, aun cuando no es útil ni oportuno hacerlo en ese momento o situación).</p> <p>Para la Validez en Perú, se aplicó un análisis factorial confirmatorio, donde la organización</p>	
---	---	---	--	--	---	--

						<p>factorial fue proveniente de un estudio de componentes, por el cual se obtuvieron 4 factores, Abstinencia que representa el (40.43% de la varianza), Abuso y Tolerancia que representa el (5.49% de la varianza), Problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de la varianza) y Dificultad en el control que representa el</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>(4% de la varianza) (Salas, Merino, Cholíz y Marco, 2017).</p> <p>La Confiabilidad se realizó en la ciudad de Lima presentando un coeficiente de alfa de Cronbach de 0,94 para el cuestionario en su conjunto, respecto a las subescalas, donde abstinencia el valor de alfa es de 0,89, para abuso y tolerancia de 0,78,</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

					<p>problemas ocasionados por los videojuegos obtuvo 0,79 y finalmente la dimensión dificultad en control el coeficiente de alfa es de 0,68 (Chóliz y Marco, 2011).</p> <p>Escala de Procrastinación Académica</p> <p>La escala fue elaborada por Deborah Ann Busko (1998), validada en el contexto peruano por Oscar Álvarez (2010), Alexis Domínguez,</p>	
--	--	--	--	--	---	--

						<p>Gabriela Villegas y Brigitte Centeno (2014), este último aplico el cuestionario a una población de 16 a 40 años, el instrumento puede ser aplicado de forma individual o colectiva, en un tiempo promedio de 10 minutos. Está compuesta por 12 ítems, los cuales evalúan la tendencia hacia la procrastinació</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>n académica. El instrumento está compuesto por dos dimensiones: Autorregulación académica (autocontrol, organización del tiempo, estrategias de aprendizaje poco confiable) y Postergación de actividades (Aplazamiento de inicio, postergación de los trabajos que no me gustan, postergación de lecturas). En cuanto a validez, la evidencia</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>reportada en Perú por Domínguez et al. (2014) a través del análisis factorial confirmatorio, donde se expone los índices de bondad de ajuste: (CFI=1.00, GFI=.92, AGFI=.88, RMSEA=.11). Los valores que representan al ajuste global del análisis factorial confirmatorio, indicó que las evidencias reportadas producto del</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

					<p>análisis de las puntuaciones con la estructura de dos dimensiones de manera independiente presentan un ajuste válido.</p> <p>Para la confiabilidad se llevó a cabo en la ciudad de Lima donde Domínguez et al. (2014) mediante el coeficiente omega, obtuvo como resultado .829 para el factor autorregulación académica</p>	
--	--	--	--	--	--	--

						y .794 para el factor postergación de actividades, siendo los dos valores aceptables de confiabilidad.	
--	--	--	--	--	--	--	--

ANEXO 7:

Tabla de operacionalización de la variable Dependencia a los videojuegos

Variable 1	Clasificación según su naturaleza	Escala de medición	Indicadores generales	Categorías generales	Dimensiones	Indicadores	Categoría
Dependencia a los videojuegos	Cualitativa politémica	Ordinal	52 – 86 37 – 75 13 – 36 2 – 12	Adicción crónica Moderada adicción Leve adicción Uso normal	Abstinencia	23 – 40	Adicción crónica
						17 – 22	Moderada adicción
						7 – 16	Leve adicción
						0 – 6	Uso normal
					Abuso y tolerancia	14 – 20	Adicción crónica
						8 – 13	Moderada adicción
						3 – 7	Leve adicción
						0 – 2	Uso normal
					Problemas asociados a los videojuegos	9 -16	Adicción crónica
						4 – 8	Moderada adicción
						2 – 3	Leve adicción
						0 – 1	Uso normal
					Dificultad de control	12 -22	Adicción crónica
						7 – 11	Moderada adicción
						3 – 6	Leve adicción
						0 – 2	Uso normal

ANEXO 8:

Tabla de operacionalización de la variable Procrastinación académica

Variable 2	Clasificación según su naturaleza	Escala de medición	Indicadores generales	Categorías generales	Dimensiones	Indicadores	Categoría
Procrastinación académica	Cualitativa politómica	Ordinal	32 – 49 27 – 31 15 – 26	Alto Medio Bajo	Autorregulación académica	24 – 38	Alto
						20 – 23	Medio
						11 – 19	Bajo
					Postergación de actividades	9 – 14	Alto
						7 – 8	Medio
						3 – 6	Bajo

ANEXO 9:

Tabla de operacionalización de la variable Sociodemográfico

Variable	Clasificación según la naturaleza	Escala de medición	Categorías
Edad	Cualitativa Politómica	Nominal	16 años 17 años 18 años
Sexo	Cualitativa Dicotómica	Nominal	Masculino Femenino
Sección de aula	Cualitativa Politómica	Nominal	B C D E F G
Tipo de familia	Cualitativa Politómica	Nominal	Nuclear Monoparental Reconstruida Extensa Adoptiva
Número de hermanos	Cualitativa Politómica	Nominal	Hijo único Un hermano Dos hermanos Más de dos hermanos
Dispositivo para jugar videojuegos	Cualitativa Politómica	Nominal	Smartphone/Tablet Consola Pc
Preferencia para jugar	Cualitativa Dicotómica	Nominal	Solo Con Amigos
Horas jugando videojuegos al día	Cualitativa Politómica	Ordinal	1 hora 2 horas 3 horas Más de 3 horas