

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en
adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de
Tumbes-2023

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciada en Psicología

Autora:

Br. Dana Aylin Diaz Herrera

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en
adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de
Tumbes-2023

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dr. Eladio Vladimir Quintana Sandoval (presidente):

Mgtr. Elizabeth Edelmira Bravo Barreto (secretaria):

Mgtr. Glenda Garrido Zavala (vocal):

Tumbes, 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en
adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de
Tumbes-2023

Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido y
forma

Br. Diaz Herrera, Dana Aylin (Autora)

Dra. Calle Ramirez, Xiomara Miluska (Asesora)

Tumbes, 2024



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los veintidós días del mes agosto del dos mil veinticuatro, siendo las 10 horas, en la Sala de Usos Múltiples del Centro Académico de Investigación Psicológica de la Universidad Nacional de Tumbes - Ciudad Universitaria, se reunieron el Jurado Calificador de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, designado por Resolución Decanal N° 058-2023/UNTUMBES-FACSO-D, Dr. Eladio Vladimir Quintana Sandoval (presidente), Mg. Elizabeth Edelmira Bravo Barreto (secretaria) y Mg. Glenda Garrido Zavala (vocal), reconociendo en la misma resolución, además, a la Dra. Xiomara Miluska Calle Ramirez como asesora, se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis, titulada: "Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes-2023", para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN PSICOLOGÍA, presentado por la:


Br. Dana Aylin Diaz Herrera

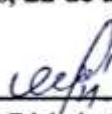
Concluida la sustentación y absueltas las preguntas, por parte de la sustentante y después de la deliberación, el jurado según el artículo N° 75. del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la Br. Dana Aylin Diaz Herrera, aprobado por unanimidad, con calificativo de bueno.


En consecuencia, queda expedita para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del título profesional de Licenciada en Psicología, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las once horas del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 22 de agosto del 2024


Dr. Eladio Vladimir Quintana Sandoval
DNI N° 45216370
Código de ORCID 0000-0002-9744-3400
Presidente


Mg. Elizabeth Edelmira Bravo Barreto
DNI N° 06231790
Código de ORCID 0000-0002-4246-6867
Secretaria


Mg. Glenda Garrido Zavala
DNI N° 00323889
Código de ORCID 0009-0003-7041-5738
Vocal

- C.c.
- Jurados (03).
 - Asesor.
 - Interesado.
 - Archivo (Decanato)

REPORTE TURNITIN



Dana Aylin DIAZ HERRERA

Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la pro...

- Semestre 2024-I
- Licenciados 2024
- Universidad Nacional de Tumbes

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:2992286835

Fecha de entrega

28 ago 2024, 10:09 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

28 ago 2024, 10:11 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

Uso_problemático_de_videojuegos_y_tolerancia_a_la_frustración_en_adolescentes_de_institucio....docx

Tamaño de archivo

15.7 MB

85 Páginas

14,818 Palabras

87,758 Caracteres

Dra. Xiomara Miluska Calle Ramirez

DNI: 72507299

ORCID: 0000-0002-7773-1800






24% Similitud general

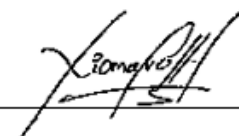
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

- 23%  Fuentes de Internet
 - 5%  Publicaciones
 - 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)
-



Dra. Xiomara Miluska Calle Ramirez
DNI: 72507299
ORCID: 0000-0002-7773-1800

Fuentes principales

- 23% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	hdl.handle.net	7%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes	4%
3	Internet	www.untumbes.edu.pe	2%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
5	Internet	repositorio.ucsm.edu.pe	1%
6	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	1%
8	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	1%
9	Internet	repositorio.continental.edu.pe	1%
10	Internet	repositorio.uct.edu.pe	1%
11	Internet	repositorio.upla.edu.pe	0%

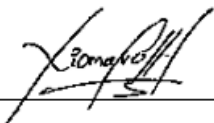
Dra. Xiomara Miluska Calle Ramirez
 DNI: 72507299
 ORCID: 0000-0002-7773-1800

12	Internet	www.researchgate.net	0%
13	Internet	dialnet.unirioja.es	0%
14	Internet	repositorio.uss.edu.pe	0%
15	Publicación	Óscar Bueno Sáinz. "El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los vi...	0%
16	Internet	repositorio.utelesup.edu.pe	0%
17	Internet	repositorio.autonoma deica.edu.pe	0%
18	Internet	proyectos.minam.gob.pe	0%
19	Internet	repositorio.upse.edu.ec	0%
20	Internet	rraae.cedia.edu.ec	0%
21	Internet	www.iperu.org	0%
22	Trabajos del estudiante	Universidad de Málaga - Tii	0%
23	Internet	repositorio.unapiquitos.edu.pe	0%
24	Internet	zenodo.org	0%
25	Internet	intra.uigv.edu.pe	0%



Dra. Xiomara Miluska Calle Ramirez
DNI: 72507299
ORCID: 0000-0002-7773-1800

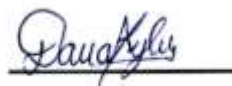
26	Trabajos del estudiante utn	0%
27	Internet uvadoc.uva.es	0%
28	Internet repository.unab.edu.co	0%
29	Internet www.coursehero.com	0%
30	Trabajos del estudiante Universidad Católica San Pablo	0%
31	Trabajos del estudiante Universidad Europea de Madrid	0%
32	Internet archive.org	0%
33	Internet documentop.com	0%
34	Trabajos del estudiante Universidad de Burgos UBUCEV	0%
35	Internet dspace.unach.edu.ec	0%
36	Internet pt.scribd.com	0%
37	Internet repositorio.autonoma.edu.pe	0%
38	Trabajos del estudiante uncedu	0%



Dra. Xiomara Miluska Calle Ramirez
 DNI: 72507299
 ORCID: 0000-0002-7773-1800

RESPONSABLES

Br. Díaz Herrera, Dana Aylin (Autora)

A handwritten signature in cursive script, appearing to read "Dana Aylin", written above a horizontal line.

Dra. Calle Ramirez Xiomara Miluska (Asesora)

A handwritten signature in cursive script, appearing to read "Xiomara Miluska", written above a horizontal line.

DEDICATORIA

A mis padres, Yessica Verónica Herrera Medina y Luis Fernando Díaz Linares, por su amor, dedicación y compromiso con mi educación.

A mi hermano Augusto Fernando Díaz Herrera por enseñarme que la vida es más divertida cuando hay compañía.

A mis abuelos, Ninfa Perpetua y Augusto Vitelio, quienes pese a la distancia me brindaron amor y apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía espiritual durante este proceso académico.

A mi amiga Diana Maryluna Silva Quispe, por el soporte emocional constante en la presentación de este propósito ansiado.

A la docente Xiomara Miluska Calle Ramirez, por la paciencia, compromiso y conocimiento que han sido fundamentales para mi éxito académico.

Finalmente, pero no menos importante agradezco a Jhon Barsenes Farias, por su amor, paciencia y solidaridad.

ÍNDICE

Dedicatoria	xi
Agradecimiento	xii
Resumen	xvi
Abstract	xvii
i. Introducción	18
ii. Revisión de la literatura	23
iii. Material y métodos	37
3.1. Tipo y diseño de investigación:.....	37
3.3. Criterios de inclusión y exclusión.....	41
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
3.5. Recolección de información.....	43
3.6. Procesamiento de análisis de datos	43
3.7. Aspectos éticos.....	44
iv. Resultados y discusión.....	45
v. Conclusiones	54
vi. Recomendaciones.....	55
vii. Referencias bibliográficas	56
viii. Anexos.....	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Adolescentes de las diferentes instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes divididos por distrito, año 2023.....	39
Tabla 2. Estrato poblacional	41
Tabla 3. Criterios de la investigación	41
Tabla 4. Correlación entre uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración.....	45
Tabla 5. Nivel de uso problemático de videojuegos	46
Tabla 6. Nivel de tolerancia a la frustración.....	47
Tabla 7. Correlación entre variable uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la variable tolerancia a la frustración	48

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.....	66
Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables.....	69
Anexo 3. Ficha técnica del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV).....	71
Anexo 4. Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV).....	72
Anexo 5. Ficha técnica de la escala de tolerancia a la frustración (TOFRU) ...	73
Anexo 6. Escala de tolerancia a la frustración (TOFRU).....	74
Anexo 7. Confiabilidad del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) según la prueba piloto.....	75
Anexo 8. Validez del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) según la prueba piloto.....	76
Anexo 9. Confiabilidad de la escala de tolerancia a la frustración (TOFRU) según la prueba piloto.....	77
Anexo 10. Validez de la escala de tolerancia a la frustración (TOFRU) según la prueba piloto.....	78
Anexo 11. Solicitudes de autorización para la aplicación de instrumentos en las diversas instituciones de la provincia de Tumbes.....	79
Anexo 12. Asentimiento informado.....	84
Anexo 13. Consentimiento informado.....	85
Anexo 14. Resolución de designación de jurados.....	86
Anexo 15. Resolución de aprobación de proyecto.....	88

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo principal determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia Tumbes, 2023. La metodología se basó en un diseño no experimental, tipo básica, de corte transversal con un enfoque cuantitativo, de un nivel descriptivo-correlacional. La población estuvo conformada de 14121 estudiantes y la muestra por 374 estudiantes. Asimismo, se utilizó como técnica de recolección de datos el cuestionario aplicando los siguientes instrumentos: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y Escala de tolerancia a la frustración (TOFRU). Según los resultados, se obtuvo que, existe correlación inversa y significativa con un ($\rho = -.208$ $p = .000$) entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración. En cuanto al nivel de uso problemático de videojuegos en los adolescentes de instituciones educativas públicas prevalece con un 56.1% el nivel sin problema, seguido del nivel con problemas potenciales con un 40.6% y el nivel con problemas severos con un 3.2%. Mientras que, en el nivel de tolerancia de frustración, el nivel bajo prevalece con un 72%, seguido del nivel medio con un 21.7% y el nivel alto con un 6.4%. También, se halló que existe una correlación inversa y significativa entre la variable de uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la variable tolerancia a la frustración, denominadas pensamientos racionales ($\rho = -.232$; $p = .000$), emociones apropiadas ($\rho = -.249$; $p = .000$) y conductas de autoayuda ($\rho = -.278$; $p = .000$). Se concluye que, a mayor uso problemático de videojuegos menor será la tolerancia a la frustración de los adolescentes de las instituciones educativas públicas de Tumbes.

Palabras clave: Uso problemático de videojuegos, tolerancia a la frustración, educación, adolescentes, estudiantes.

ABSTRACT

The main objective of the study was to determine the relationship between problematic use of video games and frustration tolerance in adolescents from public educational institutions in the province of Tumbes, 2023. The methodology was based on a non-experimental, basic, cross-sectional design with a quantitative approach, of a descriptive-correlational level. The population consisted of 14,121 students and the sample by 374 students. Likewise, the questionnaire was used as a data collection technique applying the following instruments: Questionnaire of experiences related to video games (CERV) and Frustration tolerance scale (TOFRU). According to the results, it was obtained that there is an inverse and significant correlation with a ($\rho = -.208$ $p = .000$) between the problematic use of video games and frustration tolerance. Regarding the level of problematic use of video games in adolescents from public educational institutions, the level without problems prevails with 56.1%, followed by the level with potential problems with 40.6% and the level with severe problems with 3.2%. Meanwhile, in the level of frustration tolerance, the low level prevails with 72%, followed by the medium level with 21.7% and the high level with 6.4%. Also, it was found that there is an inverse and significant correlation between the variable of problematic use of video games and the dimensions of the variable tolerance to frustration, called rational thoughts ($\rho = -.232$; $p = .000$), appropriate emotions ($\rho = -.249$; $p = .000$) and self-help behaviors ($\rho = -.278$; $p = .000$). It is concluded that, the greater the problematic use of video games, the lower the tolerance to frustration of adolescents from public educational institutions in Tumbes.

Keywords: problematic Use of video games, frustration tolerance, education, adolescents, students.

I. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la integración y el avance de la tecnología se realizó de forma gradual, convirtiéndose en un elemento útil para la vida (Rodríguez & García, 2021), sin embargo, a causa de la situación de confinamiento durante pandemia por la COVID-19 y las medidas de bioseguridad de parte del estado para evitar la propagación del virus, la tecnología se transformó en un requisito imprescindible para la vida cotidiana y, por consiguiente, un componente de entretenimiento en tiempos de ocio, principalmente en personas jóvenes (Ochoa & Barragán, 2022). De tal forma que, dicha situación obligó a que la mayoría de adolescentes buscaran una nueva forma de socializar y distraerse (Montoro Lara, 2021).

La adolescencia es considerada una etapa de alta vulnerabilidad, en la que prevalece un bajo control del comportamiento y emociones. Asimismo, es una fase que presenta un alto dominio en la tecnología, particularmente en el uso de videojuegos (Palmucci, 2019).

En la actualidad, el uso de videojuegos es uno de los pasatiempos más populares entre adolescentes que, al mantener un uso excesivo de tiempo destinado a jugar ha generado un uso problemático (Rojas, 2022).

En este sentido, el uso problemático a los videojuegos es un comportamiento de riesgo, cuya alta exposición está relacionada a diversos trastornos (Gonzálvez, Espada, & Tejeiro, 2017). Que indudablemente, generan una afectación a nivel familiar, escolar, social, conductual y psicológico del adolescente (Rojas, 2022).

A nivel psicológico, diferentes estudios indican que el uso excesivo de videojuegos genera una mala higiene del sueño, estrés y agresividad (Capafons Sosa, 2021). Además de presentar dificultad en gestionar adecuadamente las emociones, evidenciándose que, al momento de jugar y perder para los participantes se convierta en algo terrible, produciendo frustración; tal es así que, la mayoría al estar frente a una derrota, corran apresuradamente a desconectar

el ordenador, debido a que, con solo pensar en volver nuevamente al inicio del juego desarrollan un agotamiento mental (Avacedo, 2014).

En este marco, la tolerancia a la frustración hace referencia a la capacidad que presenta un individuo para mantenerse tranquilo y calmado ante situaciones emocionales adversas (Sequeiros, 2021).

A nivel mundial, un estudio mencionó que, en los países de Asia oriental existe mayor incidencia, en el uso problemático de videojuegos online en comparación de otros como, Europa occidental y Norteamérica (en un 30 %) y Asia en un (en un 50%) (Andrade y otros, 2018; OMS (2022).

Asimismo, está la investigación por (Lin, Yen, Lin, & Ko, 2021) en Taiwán, quienes realizaron un estudio para evaluar la intolerancia a la frustración en 207 participantes relacionados con trastornos a los juegos de internet, regulares y no jugadores. Se demostró que, el 33% participantes presentan indicadores relacionados con en el trastorno de juegos de internet, lo cuales, obtuvieron puntuaciones altas en las subescalas de intolerancia al malestar, emocional, derecho y logro.

A nivel nacional, las estadísticas del Ministerio de Salud evidenciaron que, en el año 2018 se atendieron un total de 2,233 casos de adicción a videojuegos y que, dicha cifra incrementó significativamente en el año 2019, con un total de 3,099 casos atendidos por diversos centros de salud públicos, cuyo efecto a generar según los especialistas en psiquiatría en el Perú está relacionado con niveles altos de ansiedad e ira y, niveles bajos en frustración (Acuña, 2020).

Además, según el Ministerio de cultura en el Perú, la adquisición de videojuegos y la frecuencia del consumo poblacional aumentó en el año 2020, a causa de la pandemia por la COVID-19, revelando que, en el año 2016 solo 11,9% de población accedía de forma diaria a videojuegos online, mientras que, en el año 2020 este aumento en un 16%. Asimismo, en relación a la frecuencia del consumo de videojuegos online este se elevó en un 17,5% (Pichihua, 2020).ro

A nivel local, en la región de Tumbes, la cuarentena y el aumento del uso de la virtualidad, generó que la mayoría de adolescentes utilicen diversos videojuegos como formas de distracción, de tal forma que, en la actualidad los padres de las

diferentes instituciones educativas nacionales consideren que los videojuegos son dispositivos poco saludables, puesto que, manifiestan generar adicción describiendo que sus menores hijos dedican demasiado tiempo a jugar dichos videojuegos, asimismo, comentaron que durante el juego experimentan emociones y reacciones desagradables, tales como, la ira, agresividad, entre otros.

Por lo visto anteriormente, los videojuegos online representan una gran influencia sobre el comportamiento humano, en relación a la tolerancia a la frustración, diversos autores afirman que existe una relación con los videojuegos online, debido a que, según estudios uno de los comportamientos exaltantes por parte de los jugadores, ante una sensación de incompetencia en el juego, es la agresión (Torregrosa, Lara Cabrera, Bello Orgaz, & Chun Shih, 2018). Según algunos autores las emociones relacionadas con la agresión en videojuegos se vinculan precisamente con la frustración, es decir, esta emoción se evoca previamente antes de una conducta agresiva (Rodríguez y otros, 2017).

Cabe recalcar que, la baja tolerancia a la frustración, no solo emite reacciones relacionadas con la agresión, sino también, genera una activación emocional múltiple, pero ello, dependerá del tipo aprendizaje que haya desarrollado previamente el sujeto (Rodríguez, 2016).

Por otra parte, la frustración es una emoción que presenta interés de estudio, incluso, en ámbitos como la industria de videojuegos, ya que, se ha demostrado que ayuda a medir el compromiso y su nivel de implicación de los jugadores en los videojuegos online (Calvo & Castellanos, 2021)

Debido a los acontecimientos mencionados anteriormente, resulta importante estudiar la relación sobre el uso problemático de videojuegos y tolerancia frustración, en vista que, representan una alta probabilidad de desencadenar conductas nocivas en los adolescentes de las diferentes instituciones educativas públicas.

Asimismo, por lo expuesto anteriormente, la importancia de indagar acerca de esta problemática, se formuló la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación que existe entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023?

La presente investigación se justificó desde los siguientes aspectos:

Desde el aspecto teórico, esta investigación logró adquirir una literatura actual acerca del uso problemático de los videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de Tumbes. Asimismo, llenó un vacío de conocimiento, en vista a que, no existen antecedentes de algún estudio en el interior de la región de Tumbes que, revele nuevos conocimientos e información que permita visualizar dicha problemática. Además, permitió reafirmar la postura del Aprendizaje Social de Bandura.

Desde el punto de vista metodológico, puesto que, dicha investigación brindó fiabilidad y validez de los instrumentos empleados en el estudio, precisamente en la muestra, además, logró realizar métodos estadísticos que determinen la relación entre el uso problemático de videojuegos y la tolerancia a la frustración, de tal forma que, los resultados obtenidos colaboren como antecedentes en investigaciones futuras.

Desde el punto de vista social, los resultados de esta investigación permitieron que las instituciones educativas en conjunto con los progenitores o padres de familia, establezcan talleres de gestión emocional, a fin de fortalecer la salud mental de los adolescentes, como también, intervenciones psicológicas a fin enseñar la importancia del uso adecuado de la distribución del tiempo en los videojuegos online.

Desde el punto de vista práctico, los resultados obtenidos de la investigación ayudaron a conocer una nueva realidad derivada al uso de videojuegos, además concientizó a la población sobre las consecuencias del uso problemático y relación que existe con los aspectos emocionales a fin de elaborar propuestas de intervención psicológica para disminuir conductas.

Desde el punto de vista institucional, la elaboración de la presente investigación permitió que la universidad nacional de Tumbes se posicione como aquella institución que se preocupa por el bienestar mental en beneficio de los

adolescentes trabajando desde un aspecto preventivo y de intervención a fin que, aquellas autoridades encargadas de supervisar y evaluar a las distintas instituciones educativas públicas, brinden soporte y estrategias de acción psicológica frente a dicha problemática.

El objetivo general de la presente investigación fue determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia Tumbes, 2023. Asimismo, se establecieron objetivos específicos, tales como: describir los niveles del uso problemático de videojuegos, detallar los niveles de frustración y establecer la relación entre la variable uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la variable tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia Tumbes, 2023.

Finalmente, esta investigación se resume en cinco capítulos, en el primer capítulo se detalla la introducción, justificación, objetivos propuestos descritos en la introducción, en el segundo capítulo se visualiza la revisión de la literatura (elementos teóricos y los antecedentes tanto internacionales como nacionales), en el tercer capítulo se detallan los materiales y métodos (tipo y diseño de investigación, variable, población, muestra, muestreo, criterios de selección, técnicas, procesamiento de análisis de datos y aspectos éticos), en el cuarto capítulo se evidencian los resultados y discusión encontradas y por último se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

En relación al uso problemático de videojuegos es importante conocer como algunos autores lo definen, encontrando a González, Espada, & Tejeiro (2017), quien manifiesta que, es aquel uso de forma persistente y recurrente asociado a videojuegos, cuya consecuencia de dicho uso origina un trastorno clínico.

En ese sentido, el trastorno de adicción a videojuegos es una enfermedad mental que se caracteriza porque el individuo presenta un patrón de comportamiento de juego persistente con dificultad para el control sobre este mismo y, malestar clínicamente significativo por un tiempo de 12 meses. Además, otra característica que corresponde a estos individuos es que anteponen el uso de los videojuegos en lugar de otros intereses y actividades de la vida cotidiana, de tal forma que, mantienen un uso excesivo e influye de manera negativa a diversas áreas vitales, tales como, el área social, académica, laboral y familiar (Bueno Sáinz, 2021).

Por otra parte, Espejo (2015), define al uso problemático de videojuegos como una conducta repetitiva cuyo efecto es inicialmente agradable, sin embargo, presenta un efecto transformador puesto que con el transcurso del tiempo tiene la posibilidad de generar una pérdida de control conductual en el individuo, interfiriendo de manera peligrosa en aspecto sociales, familiares y laborales de la vida diaria.

Además, García, Piqueras, & Marzo (2017), en su estudio sobre el uso problemático de las TICS (internet, móvil y videojuegos), menciona que, la adicción conductual a videojuegos es aquel uso excesivo de tiempo destinado jugar que el individuo utiliza en lugar de realizar acciones de más relevancia. Asimismo, menciona que, otra característica perteneciente a esta conducta es que la persona en el tiempo en el que no atribuye a jugar, este lo está deseando hacerlo.

Por otra parte, existen algunos factores que predisponen a que los individuos generen este tipo de problema, uno de estos es la alta disponibilidad de los participantes para jugar, asimismo, el acceso fácil que estos presentan a los videojuegos también, la difusión amplia que mantienen los videojuegos, esto quiere decir que, tienen una distribución de datos pública, como también, la falta de restricción legal por parte de los videojuegos lo cual lo hace permisivo. Otros de los factores asociados a este uso provienen de aquellos individuos que tienen un desajuste en cuanto a su estilo de vida (González, Espada, & Tejeiro, 2017).

Además, de aquellos que presentan relaciones afectivas frágiles con los padres, debido a la ausencia de estos, el divorcio, conflictos frecuentes, la poca comunicación, la falta de reglas en el hogar, el abuso y la violencia; dichas situaciones predisponen que los individuos generen un refugio en los videojuegos en busca de tranquilidad, distracción y placer (Ramos, 2019).

Asimismo, Garcia, Piqueras, & Marzo (2017), mencionan que, otro factor que predispone a un uso problemático es la edad, recalcando que la adolescencia es una faceta de alta vulnerabilidad para desarrollar un trastorno de adicción a los videojuegos. Puesto que, según Buiza (2018), la adolescencia es una etapa en la que existe una falta de madurez en diversas regiones del cerebro socioemocionales lo que conduce a que la mayoría de adolescentes mantengan un menor control cognitivo sobre la conducta y una inclinación por la búsqueda de sensaciones y emociones.

Otro de los factores que generan un uso problemático, es el tipo de videojuego y dispositivo que utilizan los participantes para jugar, mencionando que, el tipo de videojuego que mayor predisposición presenta para generar adicción es el de tipo online, debido a la accesibilidad que presenta debido a la presencia de videojuegos gratuitos y además que, se pueden utilizar en cualquier contexto mientras haya internet, también, porque presentan un componente de interacción social, es decir, estos tipos videojuegos brindan la oportunidad a los jugadores de crear equipos de forma online (Buiza, 2018).

Valido (2019) , refiere que, otra característica que genera un mayor uso de este tipo de videojuegos online es que los participantes no presentan una

vulnerabilidad para ejecutar conductas de riesgo, asimismo, presentan una impunidad frente a acciones que en la vida real implican castigos y además, estos presentan la facilidad de ser cambiantes, por lo tanto, los jugadores tienen esa característica de impulso u obligación para jugar nuevamente y descubrir las diversas novedades que ofrece el videojuego, lo que permite que encuentren nuevos incentivos para jugar.

Asimismo, en relación al dispositivo este dependerá de la cantidad de dispositivos que tenga el individuo, sin embargo, menciona que las consolas u ordenadores son los que más uso presentan, debido a que, la mayoría de estos aparatos se encuentran en el dormitorio, siendo esto un predictor para desarrollar un uso inadecuado (Buiza, 2018). También, según Valido (2019), menciona que, el uso problemático a videojuegos dependerá del motivo o razón del participante para jugar, entre ellos, está la interacción social; la disociación, es decir, el interés que presente el individuo por evadir la realidad, también, la exploración que presenta el individuo y que involucra a tener un interés por el área virtual y por la participación en la mitología del videojuego.

Asimismo, el uso problemático a videojuegos dependerá también del tipo de género del videojuego y su interacción con el jugador, es así que, el autor Chamarro et al. (2014), menciona que, el tipo de género con mayor predisposición a generar un uso problemático a diferencia de otros, son los videojuegos de tipo shooter; estos se definen como aquellos videojuegos de acción cuyo objetivo principal es el de disparar y matar a los jugadores enemigos, mediante armas de fuego (Ibáñez, 2017). Asimismo, otro dato importante a destacar es que este tipo de género son los que conducen a un mayor aumento de emociones, pensamientos y comportamientos agresivos (Chamarro, y otros, 2014).

Según Chamarro et al. (2014), los tipos de género o contenido que tienden a desencadenar un uso problemático de videojuegos, en una menor propensión son los videojuegos de género aventura, estrategia y simulación los cuales describiremos detalladamente.

- a) Los videojuegos de tipo aventura: Son aquellos cuya característica primordial es la investigación, exploración e interacción con los personajes, asimismo, estos se enfatizan en el relato o historia del videojuego, en lugar de los desafíos (Ling, 2020).
- b) Los videojuegos de tipo estrategia: Hacen referencia a aquellos videojuegos que presenta como factor primordial para ganar, la inteligencia del jugador, como también, las habilidades técnicas, el despliegue y la planificación (Torrejón, 2019).
- c) Los videojuegos de tipo de simulación: Hacen referencia a aquellos videojuegos que aspiran en recrear lo más exactamente posible las situaciones de la realidad (Márquez, 2019).

En cuanto a la interacción, el autor Chamarro et al. (2014), menciona que, los juegos de rol multijugador masivo en línea conocido por sus siglas en inglés (MMORPG) son los que mayor uso problemático generan a diferencia de los juegos tradicionales, esto se debe a que, se desarrollan de forma individual y en grupo; cabe recalcar que, lo que más destaca es que permiten a los participantes una mayor interacción con otros jugadores, asimismo, permite crear distintos personajes y son de tipo abierto porque permiten al jugador seleccionar su propia ruta. Además, son juegos que a pesar que el clan o el jugador no esté conectado, estos siguen evolucionando, lo cual compromete u obliga al individuo a jugar.

Por otro lado, al existir factores que inclinan a un uso problemático es de relevancia recalcar que dicho uso se ha vinculado con generar problemas a nivel social, escolar, psicológico, física, y familiar. A nivel social, tiende a producir en los jugadores, sentimientos de soledad, ansiedad social, aislamiento, como también una disminución en las habilidades sociales (Buiza, 2018).

Mientras que, según López Fernández et al. (2020) a nivel escolar tiende a producir un bajo rendimiento académico, debido al tiempo excesivo dedicado a jugar, como también, a nivel psicológico genera dependencia psicológica, abstinencia psicológica, depresión, ansiedad, baja autoestima, una mala gestión emocional, puesto que, desarrollan un aumento en conductas agresivas e impulsivas y trastornos de adicción.

A nivel físico, el uso problemático de videojuegos desarrolla obesidad abdominal, dolor de cuello, muñeca y codo, alucinaciones visuales y auditivas, ataques epilépticos, encopresis y enuresis, patrones irregulares de sueño y de comida, entumecimiento de los dedos, callosidades y ampollas, por último, altos niveles de presión arterial y triglicéridos (Rodríguez & García, 2021). Finalmente, Valido (2019), menciona que, a nivel familiar genera conflictos familiares, menor comunicación y una mayor preocupación por parte de los padres para saber cómo abordar dicha problemática.

Por último, en relación a las teorías basadas sobre el uso problemático de videojuegos se encontró a la teoría de Young en el año 1998, quién se interesó en investigar sobre el trastorno de adicción a internet, refiriendo que, es aquel trastorno que se caracteriza por un uso anormal de internet con tiempos de conexión prominentes, aislamiento social y un desinterés por cumplir con las obligaciones académicas, sociales y labores (Fodor, 2020).

Asimismo, Young observó que el internet presenta características que facilitan a satisfacer las necesidades psicológicas como sociales de los individuos, uno de ellos es que, la mayoría de usuarios de internet adoptan una identidad que simboliza su “yo ideal” a pesar que, su yo real representa características que son opuestas a ello, por lo que concluye que sirve para satisfacer las necesidades emocionales. También, facilita para desarrollar un vínculo emocional con otras personas, a través chats, de tal manera que, posibilita de forma más fácil la libertad de expresarse. Por último, menciona que la persona que presenta un uso anormal utiliza al internet como una herramienta psicológica para afrontar dificultades de la vida cotidiana, por lo tanto, es de destacar que dichas situaciones se asemejan al uso problemático de videojuegos online, dichos videojuegos que, para desarrollarse necesitan el uso de internet (Araujo, 2015).

En este sentido, la estructura factorial validada por CERV, demuestra que los adolescentes que presentan un uso problemático de videojuegos generan dos factores denominados, las cuales se denominan como, dependencia psicológica y evasión de problemas, la primera la define como aquel estado de cambio de ánimo, como también, de pérdida de control y focalización. Mientras que, la segunda en abstenerse física y emocionalmente del problema. Por lo tanto, se

comprueba la teoría de Young al utilizarse como modelo del cuestionario, puesto que, demostró que las personas utilizan los videojuegos o internet como una herramienta psicológica para afrontar dificultades y satisfacer necesidades psicológicas. Sin embargo, presenta consecuencias negativas, tales como, la disminución en el rendimiento académico, dificultad para las relaciones interpersonales, conflictos con personas adultas, agitación y habituación, es por ello que, Young en su investigación demostró que, las áreas afectadas por dicha adicción afectan en el área académica, social, emocional y laboral (Chamarro, y otros, 2014).

Otra de las teorías vinculadas al uso problemático de videojuegos es la teoría de las necesidades propuesta por McClelland en el año 1989, quien enfatiza su teoría en básicamente tres tipos de motivación, los cuales son: el logro, el poder y la afiliación. Por lo tanto, el autor menciona que, las personas que son altamente motivadas son aquellos que perciben sus metas o incentivos como algo valioso para ellos mismos, asimismo, estos perciben de sí mismos una alta probabilidad de poder lograr dichas metas (Balbuena, 2020).

En la industria de videojuegos los diseñadores emplean la gramificación, es decir, uso de mecánicas para desarrollar la motivación humana e incentivar el uso del juego, por ejemplo, las mecánicas relacionadas con los tipos de motivación propuestas por McClelland se reflejan de la siguiente manera: en logros están los niveles, puntos, retos y desafíos, mientras que, en poder están las clasificaciones, bienes virtuales y regalos; por último, en afiliación están los puntos que ganan por colaborar con otro jugador (Cueva, 2018).

El siguiente punto, hace referencia a la tolerancia a la frustración. Para conocer más a profundidad se iniciará tomando en cuenta el término frustración. Las investigaciones sobre la frustración iniciaron alrededor del año 1950, durante ese año diversos investigadores enfocaban su interés en realizar estudios de laboratorio a fin de evidenciar ciertas hipótesis, estas enfatizaban en que, la frustración era capaz de generar una regresión, agresión, fijación y conflicto en el individuo. Por lo dicho anteriormente, los inicios del término, se vinculaban precisamente con el psicoanálisis de Sigmund Freud, quien consideraba que la frustración se originaba por un bloqueo u obstáculo que interfería en aquella

conducta motivada, de tal forma que, la persona tenga la necesidad de adaptarse a dicha situación, para luego, buscar su objetivo de otra forma. Dicho esto, el psicoanálisis propuso la teoría de los mecanismos de defensa (Gómez, Aguirre, & Borges, 2022).

Sin embargo, el término frustración obtuvo un mayor auge en el año de 1992 a través del autor Amsel en su teoría sobre la frustración, quien explicaba que la frustración era aquella respuesta negativa por parte del organismo que se originaba cuando un individuo recibe una devaluación en la calidad y cantidad de un reforzador apetitivo, puesto que, antes se estudiaba la frustración en animales. En dicha teoría, Amsel distingue a dos clases de efectos que genera la frustración, estos son los efectos paradójicos y no paradójicos (Gómez, Aguirre, & Borges, 2022).

Por otra parte, cuando se hace referencia a tolerancia se define como aquella capacidad que presenta una persona para resistir o soportar algo, por lo tanto, la tolerancia a la frustración es la capacidad que tiene un individuo para soportar eventos adversos y estresantes, como también, es aquella capacidad que presenta una persona para continuar pese a dichas contrariedades (González & Landero, 2020).

Asimismo, la tolerancia a la frustración se define como aquel estado conductual y emocional positivo del organismo, que revela la capacidad de paciencia, espera y calma, ante un acontecimiento en la que un proyecto, ilusión, necesidad o deseo no se cumple o no se satisface (González & Landero, 2020). En este sentido, Pérez & Rodríguez (2019), mencionan que, la tolerancia a la frustración es aquella habilidad que presenta un individuo para cambiar o aceptar una realidad que involucra ser una molestia para sí mismo.

De tal forma que, una baja tolerancia a la frustración, término designado por Ellis a mitad del siglo XX, quien también lo llamo hedonismo a corto plazo, refiere que, consiste en la búsqueda de placer de forma inmediata que se consigue a través del estrés, en otras palabras, está sucede cuando la persona al querer dejar de sentirse mal utiliza al estrés como una forma de justificar su acción; y dicha

acción consiste en desistir o rendir. Asimismo, define a la frustración como una creencia irracional (Cortés, 2021).

Por lo tanto, una persona con una baja de tolerancia a la frustración es aquella que se caracteriza por tener una sensibilidad excesiva hacia aquello que no le resulta agradable. Asimismo, su forma de interpretar las situaciones mayormente es de forma rígida y con creencias erradas esto hace que influya en su emocionalidad y, por consiguiente, le impida buscar alternativas de solución. También, son personas que, no toleran la incomodidad, los problemas, los contratiempos y no soportan la demora de alguna respuesta que desean lograr o satisfacer. Además, reaccionan impulsivamente, tienden a agredir o agredirse, presentan estados de estrés, de resentimiento y tristeza (Rea & Segura, 2021).

En cuanto a las causas de una baja tolerancia a la frustración esto dependerá de diversos factores, tales como, el temperamento, la experiencia, el modelo educativo, las expectativas por parte de los individuos que se caracterizan por ser demasiado elevadas y la sobreprotección de los padres en la infancia (Molina, 2017).

Sin embargo, cabe destacar que, para que un individuo atravesase por un estado de frustración dependerá también de diversos factores internos, externos y de conflicto. Las frustraciones externas son aquellas que son impuestas por el medio, mientras que, las frustraciones internas son aquellas que involucran la capacidad tanto mental, emocional y física del individuo para lograr una meta, finalmente, las frustraciones de conflictos son aquellas que suceden cuando la persona presenta dos a más motivaciones para satisfacer, no obstante, está no puede lograr satisfacer ambas, por lo tanto, la esencia del conflicto consistiría en que si satisface una de las motivaciones dejaría de satisfacer a otras (Molina, 2017).

Por último, en cuanto a las teorías referidas a la tolerancia a la frustración encontramos a la teoría de Rosenzweig en el año de 1954, quién mencionaba que la frustración se producía cuando el organismo encontraba un obstáculo u obstrucción en una meta o necesidad vital. Asimismo, diferenciaba dos tipos de frustración, denominadas frustración primaria y secundaria. Rosenzweig,

mencionaba que, aquella situación que genera un bloqueo puede ser catalogada como estresante, por lo que, según la naturaleza de dichos obstáculos se pueden dividir en grupos de carácter activo o pasivo, como también, externos o internos pero, cabe destacar que, la combinación de dichos grupos presentan el poder de influenciar en como el sujeto experimente la frustración y la respuesta que desarrolle, la cual tiende a ser agresiva, esta respuesta agresiva se puede dividir en extrapunitiva e intrapunitiva (García, Morón, & Echarte, 2019).

Otra de ellas es la Teoría agresión y frustración propuesta por Dollard, Miller, Doob, Mowrer y Sears en el año de 1939, quienes proponían que, la agresión es un comportamiento que surge cuando la obtención de una meta es interferida o bloqueada. Por lo tanto, definen a la frustración como una emoción previa a la agresión, es decir, establecen que no hay agresión que exista sin la frustración. Sin embargo, años posteriores Miller reformulaba dicha hipótesis manifestando que, la frustración generaba diferentes tipos de respuestas, siendo una de estas también, la agresión, no obstante, para obtener este tipo de respuesta dependerá de ciertos estímulos (Rodríguez, 2016).

Asimismo, esta la teoría de Frustración de Albert Ellis, asignada en el siglo XX de la cual se basa la escala de Tolerancia a la Frustración (Tofru), dicho autor mencionaba que, existen creencias o pensamientos irracionales primarios en las personas que se relacionan con la frustración y su tolerancia, los cuales los denominado como aprobación, éxito o habilidad personal y bienestar. En este sentido, demostró que aquellas personas que presentan una baja tolerancia a la frustración presentan pensamientos como merecer todo excluyendo el sufrimiento de conseguir lo que desean como el ser aprobado, sentir ser competentes y conseguir los objetivos propuestos. Asimismo, en su teoría señaló que la baja tolerancia a la frustración genera también, emociones inapropiadas las cuales las define como emociones no sanas y conductas destructivas cuya definición se basa en acciones que realiza el individuo contraproducente para la persona misma y socialmente perjudiciales (Alvarez, 2018).

Mientras que, una persona con una adecuada tolerancia a la frustración, presentará pensamientos racionales que se evidencian de la realidad, emocionados apropiadas, es decir, emociones sanas y conductas de autoayuda

como aquellas acciones que se realizan a fin de intensificar la felicidad y la supervivencia.

La postura teórica de la investigación se fundamentará en la teoría del Aprendizaje Social de Bandura, este autor señalaba que, una forma de aprender en los seres humanos es través de la observación de una persona modelo, por ello menciona que, los seres humanos son seres capaces de elaborar sus propios modelos y guías para la acción, demostrando su postura mediante el experimento de los muñecos de bobo. En relación al uso de videojuegos, su evolución ha permitido que los participantes elaboren sus propios modelos mediante los personajes que se reflejan en los videojuegos, produciendo en ellos, una sensación de identificación, específicamente en videojuegos violentos, lo cual ha desencadenado una serie de emociones y conductas, tales como, intolerancia a la frustración que bajo ciertos estímulos tienden a generar agresión, entre otros aspectos.

Asimismo, para la realización de la presente investigación se revisaron diversos estudios internacionales, nacionales y regionales, relacionados con las variables de estudio. En este sentido, como antecedentes internacionales:

Andrade, Carbonell y López (2018) en su investigación denominada variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes en Ecuador, propuso como objetivo comprender la prevalencia del uso problemático de videojuegos y la relación con algunas variables sociodemográficas. La investigación comprende un diseño no experimental, comparativo-transversal, ex-posfacto. La muestra conformada por 3178 alumnos del nivel secundario a quienes se le administró el cuestionario sociodemográfico y la Escala de adicciones a los juegos en internet. Se concluyó que, presentan una baja prevalencia en relación al uso problemático de videojuegos con un 1.13%.

Buiza (2018) en su estudio denominada uso problemático de videojuegos y factores asociados en España tuvo como propósito investigar las características relacionadas al uso problemático de videojuegos y precisar la relación entre otros factores. La investigación comprende un diseño observacional-transversal. La muestra se conformó por 707 personas de 12 a 18 años a los cuales se les

administro la escala Internet Gaming Disorder de nueve ítems (IGD-9) y cinco escalas internacionalizadas basadas en evaluar la salud psicosocial. Se concluyó que, solo 97 adolescentes del total de la muestra presentan un uso problemático, y que 58 adolescentes del total de la muestra presentan cumplen con los criterios para el trastorno de juego por internet.

Pedrero, y et al. (2018) en su investigación sobre el uso problemático de los videojuegos, internet, telefonos, mensajería y redes sociales (tics), propuso conocer la relación entre los problemas psicológicos que presentan los individuos y el uso de las tics. El estudio comprende un diseño no experimental. La muestra se conformó por 1276 personas de diversos países de hispana, comprende todas las edades desde adolescente y adultos, a los cuales se les administro el cuestionario MULTICAGE-TIC y el Inventario de Síntomas Prefrontales, la Escala de estrés percibido y el Cuestionario de salud general. Se concluyó que, el 10,9% de la población presenta un uso problemático de videojuegos.

Vaca (2020) en su investigación denominado estudio del uso problemático de videojuegos y su relación con el apoyo social en adolescentes en Huaquillas-Ecuador, propuso conocer el uso problemático de videojuegos y su relación con el apoyo social. El estudio tiene una naturaleza de tipo exploratorio, descriptivo, correlacional-transversal. La muestra se estableció por 100 adolescentes de 15 a 17 años a quienes se le administro los instrumentos denominados cuestionario AD-HOC, cuestionario MOS y cuestionario IGD-201. Se concluyó que, el 89% de adolescentes presentan un uso problemático a los videojuegos.

Burbano (2020) en su estudio denominado uso problemático de videojuegos y su relación con el estrés en Guayaquil, Ecuador. Propuso como objetivo saber la cantidad de adolescentes que presentan un uso problemático con los videojuegos, asimismo, conocer la relación de ello con el estrés. El estudio comprendió un diseño no experimental, descriptivo correlacional. La muestra se estableció por 97 adolescentes a quienes se le administró la prueba (IGD-20) relacionada al uso de videojuegos y la escala de estrés (PSS-14). Se determinó que, el 1% de la muestra presenta un uso problemático a videojuegos.

Alvarez y et. al. (2021) elaboraron una investigación denominada Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos en Chile. Propuso como objetivo explicar las características de la muestra en función de la impulsividad, inteligencia emocional y el uso problemático de videojuegos. La investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, ex–posfacto retrospectivo. La muestra estuvo conformada por 258 personas de 18 a 30 años a quienes se le administró el la escala de impulsividad de Barrat, prueba de trastorno de juegos de Internet y la Escala de estado de ánimo de rasgo. Se determinó que, el 4,3% de personas presentan un uso problemático.

Ramírez y Martínez (2022) elaboraron un estudio denominado asociacion del estado de frustracion con indicadores in game de un videojuego con diversos niveles de dificultad en Medellin-Colombia. El estudio propuso analizar los estados de frustracion mientras aumentaban de nivel de dificultad del videojuego. El estudio comprendio un diseño experimental, enfoque cuantitativo, tipo correlacional-descriptivo. La muestra se estableció por 14 participantes mayores a 18 años, para la evaluacion se aplico la tecnica de observacion y se elaboro una escala subjetiva de frustración. Se concluyó que, a mayor dificultad de nivel en el videojuego, mayor es la frustracion en los participantes.

Ortiz y Oviedo (2022) elaboraron un estudio denominado uso de videojuegos y habilidades en Bucaramanga, Colombia. La investigacion propuso detallar la relacion entre las habilidades sociales y los habitos de uso de los videojuegos. La investigación comprendió un diseño no experimental, enfoque cuantitativo, correlacional, de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 35 alumnos entre 12 a 17 años a quienes se les administró el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2002). Se determinó que, el 29% equivalente a 10 alumnos presentan dependencia a videojuegos, puesto que, cumplen con los criterios diagnosticos del test, por lo que, mantienen un hábito de uso excesivo.

Asimismo, como Antecedentes Nacionales:

Varas (2018) en su estudio denominado adicción a videojuegos y agresividad en alumnos en Lima, Perú. Propuso conocer la relación la adicción a videojuegos y agresividad. Se realizó bajo un diseño. La muestra se estableció por 306 alumnos de 13 a 17 años a quienes se le administró el Test de Dependencia a los Videojuegos y el Cuestionario de Agresión. Se determinó que, el 26,1% equivalente a 80 alumnos presentan un leve riesgo a generar adicción y el 24,8% equivalente a 76 alumnos presentan un nivel de adicción crónica.

Ramos (2019) en su investigación denominado uso problemático de videojuegos y agresión en alumnos en Lima, Perú. Propuso como objetivo establecer la relacion entre el uso problemático de videojuegos y agresión. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tipo correlacional. La muestra del estudio se estableció por 271 alumnos de 1er a 5to de secundaria a quienes se le administro dos instrumentos denominados cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y escala de agresión para adolescentes (ADAS). Se concluyó que, el 49,9% estudiantes presentan problemas potenciales y el 27,3% presentan problemas severos referidos al uso de videojuegos.

Cadillo (2020) en su estudio uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en alumnos de la Institucion Bellavista en Callao, Lima-Perú. El estudio tuvo como objetivo establecer la relacion entre el uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar. Se realizó bajo un diseño no experimental-transeveral, enfoque cuantitativo, tipo descriptivo-correlacional. La muestral del estudio estuvo conformada por 171 alumnos de 4to y 5to del nivel secundario, a quienes se le administró el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y la Escala Apgar familiar. Se pudo concluir que, el 48,5% de alumnos presentó problemas potenciales referidos al uso de videojuegos.

Atachagua, Mayta y Piñas (2021) en su investigación denominada inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en Huancayo, Perú, propuso determinar la relación existente entre ambas variables. El estudio realizó con un diseño no experimental transversal correlacional. La muestra estuvo constituida por 170 alumnos de 11 y 14 años, a los cuales se les administro el Inventario de inteligencia emocional de Baron ICE- NA abreviado y el Test de dependencia a

los videojuegos (TDV). Se concluyó que, a mayor capacidad de tolerar la frustración, menor será el nivel de dependencia a los videojuegos. Asimismo, el 21,4 % de alumnos presentan un nivel alto y el 3,4 % presenta un nivel muy alto de dependencia a videojuegos.

Estrada y et al. (2022) en su estudio uso problemático de videojuegos en adolescentes peruanos: prevalencia estimada y asociación con variables sociodemográficas en Cusco, Perú. Propuso evaluar la prevalencia del uso problemático de videojuegos e indicar que variables sociodemográficas se asocian a la prevalencia. Se realizó bajo un enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tipo descriptivo transversal. La muestra se estableció por 331 alumnos de 3ero, 4to y 5to del nivel secundario a quienes se le aplicó la Escala de Adicciones a los Juegos en Internet. Se concluyó que, presentan una baja prevalencia del uso problemático de videojuegos (14,2%).

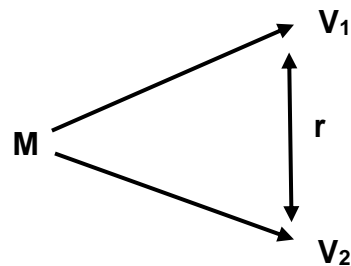
(Lopez Garcia & Suclupe Herrera, 2022) en su investigación uso problemático de videojuegos y agresividad en Lima, Perú. Propuso saber la relación el uso problemático de videojuegos y la agresividad. Se ejecutó bajo un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional. La muestra se estableció por 235 adolescentes de 12 a 17 años a quienes se le administró el cuestionario de agresividad de (Buss y Perry) y el inventario de adicción a videojuegos para adolescentes de nombre GASA. Se determinó que, el 71,9% equivalente a 169 alumnos presentan un nivel moderado de uso de videojuegos y el 15,7% equivalente a 37 alumnos presenta un uso problemático de videojuegos.

Rojas (2022) en su estudio denominado adicción a videojuegos y agresividad, en Chiclayo, Perú. Propuso comprender la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad. El estudio se realizó bajo un diseño no experimental-correlacional. La muestra se estableció por 56 estudiantes de 1ero de secundaria a quienes se le administró el Test de Dependencia de Videojuegos y el Cuestionario de agresividad. Se determinó que, el 44.64% de alumnos presenta un nivel regular y el 17,9% un nivel alto de adicción a los videojuegos

III. MATERIAL Y MÉTODOS

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

El presente estudio fue de tipo básico, bajo un diseño no experimental, puesto que, buscó observar o medir los fenómenos y variables, tal y como se presentan en su ambiente natural a fin de analizarlos. Asimismo, se desarrolló de corte transversal, debido a que, la recopilación de datos se desarrollará en un tiempo único. También, de un nivel descriptiva-correlacional, ya que, buscó indagar y establecer una relación entre una o más variables en un momento determinado. Por último, de enfoque cuantitativa, ya que, se encargó de explicar los fenómenos sociales, buscó ser objetiva y presentó como función principal recopilar datos a fin de probar una hipótesis basándose en un análisis estadístico (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). El diseño del esquema de investigación, fue el siguiente:



Donde:

M: Muestra (adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes).

V₁: Uso problemático de videojuegos.

V₂: Tolerancia a la frustración.

r: Relación.

3.2. HIPÓTESIS Y DEFINICIÓN DE VARIABLES

El estudio presentó la siguiente hipótesis general:

Hi: Existe una relación significativa inversa entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023.

H0: No existe una relación significativa inversa entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023.

Vi: Uso problemático de videojuegos

Definición conceptual:

(González, Espada, & Tejeiro, 2017), refiere que, es aquel uso de forma persistente y recurrente asociado a videojuegos, cuya consecuencia de su uso problemático da origen a un trastorno clínico.

Definición operacional:

Para la evaluación de la variable de estudio se empleará el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV). Se medirá a través de dos dimensiones, denominadas dependencia y evasión; y consecuencias negativas, asimismo, el instrumento consta con 17 ítems (González, Espada, & Tejeiro, 2017).

Vii: Tolerancia a la frustración

Definición conceptual:

Álvarez (2018), refiere que, es aquel estado racional, conductual y emocional positivo que una persona experimenta y que consiste en otorgarse a sí mismo como a las demás el derecho a poder equivocarse sin la necesidad de atormentarse, además de ello, cambiar aquellos acontecimientos adversos que pueden modificarse y a su vez, aceptando aquellas que no.

Definición operacional:

Para la evaluación de la variable de estudio se empleará la escala de Tolerancia a la Frustración (TOFRU). Se medirá a través de seis dimensiones, denominadas pensamientos racionales, irracionales, emociones apropiadas, emociones

inapropiadas, conductas de autoayuda y conductas autodestructivas; el instrumento consta con 28 ítems (Alvarez, 2018).

POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO

Población

La población hace referencia a un conjunto de todos los casos que cumplen con una serie de características similares, cuya relación según el marco de investigación es contribuir en la elección de una cantidad de elementos para más adelante, integrar parte de la muestra (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Tabla 1.

Adolescentes de las diferentes instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes divididos por distrito, año 2023

Distritos de la Provincia de Tumbes	N° de Adolescentes
Distrito de Tumbes	8389
Distrito de Corrales	2253
Distrito La cruz	1086
Distrito de Pampas de Hospital	583
Distrito de San Jacinto	750
Distrito de San Juan de la Virgen	1060
Total	14121

Nota: Fuente estadística de la escala educativa (Escale, 2023).¹

Muestra

La muestra hace referencia a un subconjunto de la población sobre la cual se recogerán los datos pertinentes y, cuyo valor representativo deberá de ser de dicha población (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Por lo mencionado anteriormente, la muestra del estudio se calculó mediante la fórmula de muestra finita cuyo con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, asimismo, estuvo constituida por 374 adolescentes que cursan el nivel de secundario de las diferentes instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes. Para dicho calculo, se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \times Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2 \times p \times q}{e^2 \times (N - 1) + Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2 \times p \times q}$$

Donde:

- n : Tamaño de la muestra.
- N : Tamaño de la población.
- $Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2$: Valor relacionado al nivel de confianza $(1 - \alpha)$. Utilizando el 95% cuyo valor en la tabla z es de 1.96
- α : Nivel de significancia.
- p : Proporción de casos de éxito, cuyo valor es de 0.5
- q : Proporción de casos de fracaso, cuyo valor es de 0.5
- e : Error máximo tolerable. Utilizando el 5% cuyo valor es de 0.05

Muestreo

El muestreo de la investigación se realizó de tipo probabilístico, puesto que, todos los elementos del subconjunto de la población presentan la misma contingencia de ser elegidos, asimismo, se empleó la técnica de muestreo estratificado, ya que, la población se divide en segmentos o estratos, por consiguiente, se seleccionó una muestra a cada uno de los segmentos ya sea forma proporcional o no proporcional (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). De este modo, la investigación consideró para la correcta realización del estudio aquellos estratos según el tipo de institución educativa pública, debido a que, durante la selección de individuos se consideró una muestra representativa por tipo de institución.

Tabla 2.*Estrato poblacional*

Distritos	Estrato
Distrito de Tumbes	222
Distrito de Corrales	60
Distrito de La Cruz	29
Distrito de Pampas de Hospital	15
Distrito de San Jacinto	20
Distrito de San Juan de la Virgen	28
Total	374

Nota: Fuente: Elaboración propia**3.3. CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN****Tabla 3.***Criterios de la investigación*

Criterios de inclusión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adolescentes de 12 a 17 años. 2. Adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes con matrícula vigente en el año 2023. 3. Adolescentes que hayan respondido correctamente las preguntas de los test. 4. Adolescentes de ambos sexos de la provincia de Tumbes que deseen participar voluntariamente en el estudio.
Criterios de exclusión	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adolescentes que presenten dificultades de lectura y escritura. 2. Adolescentes que no hayan respondido correctamente las preguntas de los test.

Nota: Fuente: Elaboración propia**3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS****Técnica:**

La técnica que se empleó es la encuesta según (Hernandez, Argüelles, & Palacios, 2021) es aquel método empírico complementario de investigación cuya

aplicación permitirá conocer las valoraciones y opiniones de los individuos seleccionados en la muestra.

Instrumentos:

Como instrumento de recolección de datos para la investigación se empleó el cuestionario según (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018) hace referencia a un conjunto de preguntas redactadas de manera coherente y estructurada sobre una o más variables a medir.

Para medir el uso problemático de videojuegos se aplicó el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV); elaborado por los autores Andrés Chamarro y et al. en el año 2014 en España y adaptado en Perú en el año 2019 por la autora Vanesa Yesenia Ramos Quintana; contiene dos dimensiones denominadas dependencia y evasión; y consecuencias negativas, presenta una duración de 10 minutos aproximadamente y su aplicación es individual como colectiva.

En cuanto a la adaptación del instrumento en Perú, se ejecutó una prueba piloto con un total de 100 estudiantes procedentes de una institución educativa pública en Comas, Lima; cuyos grados corresponden a 1° y 5° de secundaria entre 12 a 17 años; los resultados de dicha prueba piloto son de un alfa de Crombach de 0.902, por lo cual, significa que es un instrumento correctamente confiable (Ramos, 2019).

Además, en la provincia de Tumbes, se ejecutó una prueba piloto con adolescentes de 12 a 17 años a fin de evaluar la confiabilidad del instrumento, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.957, de tal forma que, es un instrumento correctamente confiable.

Asimismo, para medir la tolerancia a la frustración se aplicó el instrumento denominado escala de tolerancia a la frustración (TOFRU), elaborado por Evelyn Rocio Álvarez Izaguirre, en el año 2018 en Perú; contiene seis dimensiones denominadas pensamientos racionales, pensamientos irracionales, emociones inapropiadas, emociones apropiadas, conductas de autoayuda y conductas destructivas. Presenta una duración de 10 a 15 minutos y su aplicación es individual y colectiva.

Para ello, se realizó una prueba con 1000 alumnos del nivel secundario, cuyas edades fluctuaban entre los 11 y 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas en Lima, lo cual, como resultados de dicha aplicación se obtuvo un alfa de Crombach de 0,881, esto quiere decir que es un instrumento confiable, también, se utilizó el método de dos mitades mediante las pruebas de Guttman y el coeficiente de Omega, de tal forma que, los resultados de dichos valores alcanzaron un puntaje de 0,797 mayor a 0,70, demostrando una confiabilidad correcta (Alvarez, 2018).

Además, en la provincia de Tumbes, se ejecutó una prueba piloto con adolescentes de 12 a 17 años a fin de evaluar la confiabilidad del instrumento, obteniendo un alfa de Cronbach 0.959, de tal forma que, es un instrumento correctamente confiable.

3.5. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la recolección de información se solicitó la autorización a los directores de las respectivas instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, cuyo documento estará destinado a precisar de manera detallada el objetivo de estudio, a fin que los alumnos colaboren participando en la aplicación de los instrumentos, de tal forma que, se ejecutó correctamente el estudio.

Además, ambos instrumentos de evaluación se desarrollaron en modalidad presencial, esto quiere decir que, se imprimieron los instrumentos para posteriormente ser aplicados en las instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes y de esa forma, el estudiante pueda contribuir con su participación. Por último, la información recolectada fue transferida a Excel 2019 y se procesó en el programa estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

3.6. PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS

Terminado el proceso de recolección de información, se trasladó de forma manual la información recolectada por cada instrumento; cabe recalcar que, se apartaran aquellos instrumentos resueltos que no se ajusten a los criterios de inclusión mencionados anteriormente, asimismo, como herramientas de apoyo para el procesamiento de información se utilizó el programa estadístico

Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) y Excel 2019, con el objetivo de adquirir resultados exactos y verídicos.

Por otro lado, se aplicó la estadística inferencial, ya que, aparte de describir la distribución de las variables, está aspira en probar hipótesis, para posteriormente generalizar los datos alcanzados a la muestra, lo mencionado anteriormente, se alcanzó a través del coeficiente de correlación R de Spearman, por último, se discutieron los resultados y se brindaron las respectivas conclusiones.

3.7. ASPECTOS ÉTICOS

Para efectuar la investigación se tuvo como aspecto esencial el uso del del código nacional de integridad científica por parte del Concytec, haciendo énfasis en el Capítulo II denominado integridad científica, enfatizando en el apartado 2.2 denominado buenas prácticas en la actividad científica destinado a sustentar que tanto la producción, como la recopilación de datos y los resultados de dicho estudio, deberán ser objetivos y no influenciados por intereses económicos, personales, políticos y financieros. Asimismo, se hizo uso del apartado 2.3 denominado guía para la realización de las actividades científicas del presente capítulo, destinado a sustentar que todo proceso de estudio deberá proporcionar un consentimiento informado a los participantes (Concytec, 2019).

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentan los resultados del procesamiento de información y análisis de datos obtenidos en relación con los objetivos.

4.1. RESULTADOS

Tabla 4.

Correlación entre uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración

		Tolerancia a la frustración
Uso problemático	Rho	-.208
de videojuegos	p	.000

Nota: Fuente de datos de uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes (Elaboración propia).

En la tabla 5 se observa la una correlación inversa media ($\rho = -.208$) y un nivel de significancia altamente significativo ($p = .000$), entre las variables de estudio (Mondragón Barrera, 2014). Ello implica que, mientras mayor sea el uso problemático de los videojuegos, menor será la tolerancia a la frustración en los adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes.

Tabla 5.*Nivel de uso problemático de videojuegos*

Nivel	F	%
Sin problemas	210	56.1
Problemas potenciales	152	40.6
Problemas severos	12	3.2
Total	374	100.0

Nota: Fuente de datos de uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes (Elaboración propia).

En la tabla 6 se observa que la mayoría de adolescentes se ubican en el nivel Sin problemas en el uso de videojuegos (56.1%), seguido del nivel problemas potenciales en el uso de videojuegos (40.6%) y, finalmente, el nivel problemas severos en el uso de videojuegos (3.2%). Lo cual implica una tendencia de presentar pocos problemas asociados al uso de videojuegos en los adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes.

Tabla 6.

Nivel de tolerancia a la frustración

Nivel	f	%
Bajo	269	71.9
Medio	81	21.7
Alto	24	6.4
Total	374	100.0

Nota: Fuente de datos de uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes (Elaboración propia).

En el Cuadro 7 se observa que la mayoría de adolescentes se ubican en el nivel bajo de tolerancia a la frustración (71.9%), seguido del nivel medio en tolerancia a la frustración (21.7%) y, finalmente, el nivel alta tolerancia a la frustración (6.4%). Lo cual implica una escasa tolerancia a la frustración por parte de los adolescentes de las instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes.

Tabla 7.

Correlación entre variable uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la variable tolerancia a la frustración

		Pensamientos racionales	Pensamientos irracionales	Emociones apropiadas	Emociones inapropiadas	Conductas de autoayuda	Conductas auto destructivas
Uso problemático de videojuegos	Rho	-.232	-.002	-.249	-.020	-.278	-.049
	p	0.000	0.975	0.000	0.695	0.000	0.343

Nota: Fuente de datos de uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes (Elaboración propia).

En la tabla 8 se observa la una correlación inversa media y estadísticamente significativa entre la variable uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la variable tolerancia a la frustración, en esencial en pensamientos racionales ($\rho = -.232$; $p = .000$), emociones apropiadas ($\rho = -.249$; $p = .000$) y conductas de ayuda ($\rho = -.278$; $p = .000$) (Mondragón Barrera, 2014). Ello implica que mientras mayor sea el uso problemático de los videojuegos, menor serán los pensamientos racionales, emociones apropiadas y conductas de autoayuda en los adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes.

4.2. DISCUSIÓN

A continuación, se presenta la discusión según los resultados obtenidos en el presente estudio. El objetivo general planteado fue determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia Tumbes, 2023. Según el resultado obtenido, se aprobó la hipótesis general, hallando una correlación inversa media de $(r=-208)$ (Mondragón Barrera, 2014).

Estos resultados son similares a los reportados por Lin, Yen, Lin, & Ko, (2021) en Taiwán, quienes hallaron que, aquellos estudiantes que cumplen con cinco o más criterios para un trastorno de videojuegos (IGD) presentan puntajes altos en la variable de intolerancia a la frustración con un equivalente del 33% de estudiantes.

De tal forma que, según (González, Espada, & Tejeiro, 2017), dichos sucesos han desencadenado una serie de problemas emocionales en los adolescentes, los cuales se encuentran en una etapa en que empiezan a buscar su identidad, como también, la formación de hábitos y relaciones interpersonales.

De este modo, se desprende la teoría de Bandura, dicho autor señala que, una forma de aprender conductas es través de la observación, de una persona modelo, por ello menciona que, los seres humanos son seres capaces de elaborar sus propios modelos y guías para la acción. Por lo que, en relación al uso de videojuegos, su evolución ha permitido que los participantes elaboren sus propios modelos mediante los personajes que se reflejan en los videojuegos, produciendo en ellos, una sensación de identificación generando consecuencias de realizar esos comportamientos en acción (Bandura, 1977).

Es por ello que, a través de los resultados obtenidos en el estudio, se ha demostrado que, en la provincia de Tumbes existe un uso problemático hacia los videojuegos y como consecuencia existe también repercusiones negativas en las diferentes áreas del desarrollo adolescente. En lo que respecta al punto de vista psicológico, se evidencia una inadecuada gestión emocional, comprendiendo en una baja tolerancia a la frustración, impulsividad, como también conductual comprendiendo con alta agresividad, y evasión a la realidad.

Continuando con los objetivos específicos del presente estudio, se consideró describir los niveles del uso problemático de videojuegos en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023. Se halló que, existe una tendencia de presentar pocos problemas asociados al uso de videojuegos en un (56.1%), seguido del nivel medio en un (40.6%) y, finalmente, el nivel severo en un (3.2%), dichos resultados fluctúan entre el nivel leve y moderado.

Estos resultados presentan similitud al estudio reportado por Rojas De la cruz & Gonzales Castro (2023) en Huancavelica, quienes hallaron que, el 55 % de estudiantes se encuentran en un nivel leve, el 15 % en el nivel moderado y el 30 en el nivel severo. Dicho resultados fluctúan entre el nivel leve y moderado.

Estos resultados no presentan similitud al estudio reportado por Ramos (2019), quienes hallaron que el 27% presentan problemas severos en el uso de videojuegos, seguido del nivel moderado en un 49% y sin problemas en un 23%.

En este mismo sentido, está el estudio reportado por Cadillo (2020) quienes hallaron que, el 34,5 no presenta problemas con el uso de videojuegos, seguido del nivel medio en un 48,9% y el nivel severo en un 17%, por lo que, los resultados fluctúan entre el nivel moderado y severo.

De este modo, según los resultados se desprende la teoría de las necesidades propuesta por McClelland en el año 1989, quién enfatiza su teoría en básicamente tres tipos de motivación, los cuales son: el logro, el poder y la afiliación (McClelland, 1989). Por lo tanto, el autor menciona que, las personas que son altamente motivadas son aquellos que perciben sus metas o incentivos como algo valioso para ellos mismos, asimismo, estos perciben de sí mismos una alta probabilidad de poder lograr dichas metas (Balbuena, 2020).

En la industria de videojuegos los diseñadores emplean la gramificación, es decir, uso de mecánicas para desarrollar la motivación humana e incentivar el uso del juego, por ejemplo, las mecánicas relacionadas con los tipos de motivación propuestas por Mc Clelland se reflejan de la siguiente manera: en logros están los niveles, puntos, retos y desafíos, mientras que, en poder están

las clasificaciones, bienes virtuales y regalos; por último, en afiliación están los puntos que ganan por colaborar con otro jugador (Cueva, 2018).

Debido a ello, es importante señalar que según Jiménez, Massa, Rodríguez, & Bacino (2020) los adolescentes crecen con nuevas herramientas tecnológicas y con una nueva forma distinta para disfrutar sus espacios de ocio. El autor señala que, dentro de estas nuevas herramientas tecnológicas se encuentran los videojuegos.

Por lo tanto, el crecer bajo un ambiente diferente con diversas herramientas tecnológicas y nueva forma de disfrutar los tiempos de ocio, según Sans (2019), se abrirá un camino a una nueva percepción por parte de los adolescentes o jóvenes frente a un uso saludable o no saludable de los videojuegos, lo cual añade una adhesión.

Es por ello que, a través de los resultados obtenidos en el estudio, se ha demostrado que en la provincia de Tumbes, los adolescentes presentan un alto dominio en el uso de videojuegos generando un uso problemático y una nueva percepción de dicha problemática, lo que ha permitido una nueva adherencia y normalización.

En términos diferentes, como segundo objetivo se planteó detallar los niveles de frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023. Según el resultado obtenido, se halló que, el 71.9% presentan una baja tolerancia a la frustración, seguido del 21.7% con un nivel moderado y con 6.4% con un nivel alto.

Asimismo, se halló un estudio similar por T'ng, Ho, & Pau (2022) en Malasia, quienes elaboraron un estudio con jóvenes para examinar el papel predictivo de la frustración de la necesidad en el trastorno del juego de forma online. De tal forma que, se obtuvo que los participantes con mayor frustración por necesidad son aquellos que, presentan un alto nivel de experimentar un trastorno de juegos online. Debido a que, a medida que los individuos luchan por satisfacer sus necesidades psicológicas básicas desarrolladas en la vida real y no logran ser satisfechas, mayor incurrancia existe en el uso del juego excesivo, a causa que estas necesidades se logran satisfacer en el mundo del videojuego online.

La teoría de Young en 1988, dicho autor observó que, internet presenta características que facilitan a satisfacer las necesidades psicológicas como sociales de los individuos, uno de ellos es que, la mayoría de usuarios de internet adoptan una identidad que simboliza su “yo ideal” a pesar que, su yo real representa características que son opuestas a ello, por lo que concluye que sirve para satisfacer las necesidades emocionales. Asimismo, menciona que la persona que presenta un uso anormal utiliza al internet como una herramienta psicológica para afrontar dificultades de la vida cotidiana y partiendo del uso excesivo de videojuegos a través del internet, refiere que, causa síntomas negativos tanto cognitivos, conductuales y fisiológicos (Fodor, 2020).

Es por ello que, a través de los resultados obtenidos en el estudio, se ha demostrado que en la provincia de Tumbes, los adolescentes presentan una baja tolerancia a la frustración frente a la circunstancia de la vida real.

Finalmente, el tercer objetivo específico se enfatizó en establecer la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones, tales como, pensamientos racionales, pensamientos irracionales, emociones inapropiadas, emociones apropiadas, conductas de autoayuda y conductas destructivas de la variable tolerancia a la frustración. El resultado obtenido, implica que a mayor sea el uso problemático de videojuegos menor serán los pensamientos racionales, emociones apropiadas y conductas de autoayuda en los adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes.

Estos resultados similares en los estudios reportados por Chávez Alva (2019), quienes elaboraron un estudio con estudiantes para conocer la relación entre las variables de tolerancia a la frustración y dependencia al celular. Se halló la existencia de una correlación significativa moderada entre las dimensiones: emociones apropiadas, pensamientos racionales, y las conductas autoayuda con las dimensiones: abuso y dificultad en controlar el impulso y problemas ocasionados por el uso excesivo del móvil.

Es por ello que, a través de los resultados obtenidos en el estudio, se ha demostrado que, en la provincia de Tumbes los adolescentes que presentan un uso problemático a los videojuegos evidencian una baja tolerancia a la

frustración, lo cual conlleva a un bajo control de sus emociones, pensamientos y conductas.

V. CONCLUSIONES

1. Existe correlación inversa entre uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en los adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia Tumbes, 2023. Esto se demostró mediante un $\rho = -0.208$.
2. Los adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes presentan un nivel sin problemas en el uso problemático de videojuegos con un 56.1%, seguido de un nivel con problemas potenciales con un 40.6% y con un 3.2% perteneciente al nivel con problemas severos. Se concluye que, existen adolescentes en la provincia de Tumbes con presencia de un uso no saludable a los videojuegos interfiriendo de forma peligrosa en la salud mental, física, educacional y de ocio de los adolescentes.
3. Los adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes presentan un nivel bajo de tolerancia a la frustración con un 72%, seguido del nivel medio con un 21.7% y un 6.4% con un nivel alto. Se concluye que, existen adolescentes en la provincia de Tumbes con presencia de una inadecuada capacidad para tolerar la frustración ante situaciones de fracaso, conllevando a respuestas emocionales inadecuadas.
4. Existe una correlación inversa entre la variable de uso problemático de videojuegos y las dimensiones de la variable tolerancia a la frustración, específicamente en las dimensiones de pensamientos racionales ($\rho = -.232$; $p = .000$), emociones apropiadas ($\rho = -.249$; $p = .000$) y conductas de ayuda ($\rho = -.278$; $p = .000$).

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la Unidades de Gestión Educativa Local UGEL - Tumbes, encargadas de gestionar la atención de las necesidades y requerimientos de las instituciones educativas públicas de Tumbes, diseñar programas preventivos y de intervención a fin de promover actividades saludables para disminuir las conductas de riesgo relacionadas con el uso constante de videojuegos y fortalecer la tolerancia a la frustración.
2. Se recomienda a las instituciones educativas de la provincia de Tumbes, en el esencial al plan directivo, destinar un presupuesto económico con el fin de contar con profesionales de la salud mental, lo cual permitirá contribuir a la mejora continua a través de la acción tutorial brindado un soporte socioemocional a estudiantes como directivos y docentes.
3. Se recomienda a los psicólogos educativos, encargados de evaluar las necesidades emocionales y de aprendizaje en los estudiantes, promover acciones de prevención destinado a disminuir los factores de riesgo que predisponen al uso excesivo de videojuegos y la baja tolerancia la frustración.
4. Se recomienda desarrollar actividades de sensibilización a los padres de familia o apoderados con el fin de psicoeducar e instruir sobre el uso adecuado del tiempo de ocio, brindando también un soporte emocional.
5. Se recomienda promover actividades saludables para los adolescentes a fin de disminuir el uso continuo a los videojuegos, utilizando interactivos sanos en el cual el componente visual no altere los pensamientos, emociones y conductas de los adolescentes, disminuyendo la baja tolerancia a la frustración.
6. El presente estudio presentó limitaciones en escasez en antecedentes o estudios previos que involucren a las variables correspondientes, por lo que se sugiere realizar investigaciones a futuro.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, J. S. (2020). *Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos*. Obtenido de Ministerio de salud: <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Alvarez Cabrera, P., Lagos Lazcano, J. P., Carlos Ríos, M. A., & Urtubia Medina, Y. (2021). Microtransacciones y su relación con la impulsividad, inteligencia emocional y uso problemático de videojuegos. *Scielo*, 39 - 60. Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2022000200004&script=sci_arttext
- Alvarez, E. R. (2018). *Diseño de una Escala de Tolerancia a la Frustración en estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Comas*. Comas: Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo . Obtenido de Repositorio Universidad Cesar Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25305/Alvarez_IER.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Andrade, L., Carbonell, X., & Lopez, V. M. (2018). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Salud y Drogas*, 19(1), 1-10. Obtenido de Readcube: <https://www.readcube.com/articles/10.21134%2Fhaaj.v19i1.391>
- Araujo, E. D. (2015). Teoría adicción al internet. *Rev Psicol Hered*, 10, 1-2. Obtenido de Revista Psicol: <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RPH/article/view/3023/2921>
- Atachagua Bravo, E., Mayta Chirinos, S., & Piñas Huarcaya, J. (2021). *Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes*. Huancayo: Repositorio de la Universidad Continental . Obtenido de Repositorio Universidad Continental: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11053/1/IV_FHU_501_TE_Atachagua_Mayta_%20Pi%c3%b1as_2021.pdf
- Avacedo, A. (2014). *El perder en los videojuegos y tolerancia a la frustración*. Obtenido de ZehnGames:

https://www.researchgate.net/publication/320297267_El_perder_en_los_videojuegos_y_la_tolerancia_a_la_frustracion

Balbuena, F. (2020). *Teoría de McClelland*. Obtenido de Cluster mexicano: <https://www.cmdc.com.mx/post/teor%C3%ADa-de-mcclelland>

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. España. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12365/17422>

Bueno Sáinz, O. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia covid-19. *ScienceDirect*, 28, 1-3. Obtenido de National library of medicine: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8486692/>

Buiza Aguado, C. (2018). *Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados*. España: Repositorio de la Universidad de Málaga. Obtenido de Repositorio Universidad de Malaga: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/17265>

Buiza, C. (2018). *Videojuegos uso problematico y factores asociados*. Malaga: Repositorio de la Universidad de Málaga. Obtenido de Psicosol: <https://psicosol.es/wp-content/uploads/2018/11/FACTORES-ASOCIADOS.pdf>

Burbano Jurado, V. (2020). *Uso problemático de los videojuegos y su relación con el estrés en adolescentes*. Guayaquil: Repositorio de la Universidad UTPL. Obtenido de Repositorio Institucional UTPL: <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/26664>

Cadillo , A. (2020). *Uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria Institución Educativa, Bellavista, 2020*. Bellavista: Repositorio de la universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55462/Cadillo_JA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cadillo Javier, A. (2020). *Uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria Institución*

Educativa, Bellavista. Bellavista: Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de Repositorio ucv: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55462/Cadi_llo_JA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Calvo, J., & Castellanos, F. J. (Mayo de 2021). *Análisis audiovisual para el reconocimiento de la frustración en videojuegos*. Obtenido de Grado en Ingeniería Multimedia: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/116005/1/Analisis_audiovisual_para_el_reconocimiento_de_la_de_la_Fuente_Torres_Carlos.pdf

Capafons Sosa, J. I. (2021). *Factores relacionados con la adicción a los videojuegos*. España: Repositorio de la Universidad de Laguna. Obtenido de Universidad de la Laguna: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23980>

Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz, R., Ortega González, R., Lopez Morron, R., . . . Toran, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos (CERV). *Adicciones*, 26(4), 303-311. Obtenido de Revista adicciones: <https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/345784/31-61-1-SM.pdf?sequence=1>

Chávez Alva, H. (2019). *Tolerancia a la frustración y dependencia al celular en estudiantes*. Chachapoyas: Repositorio de la universidad Señor de Sipan. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/91117/Ch%C3%A1vez%20Alva%2C%20Hel%C3%AD%20Alexander.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Concytec. (2019). *Código Nacional de la Integridad Científica*. Obtenido de concytec: https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1425738/codigo_nacional_integridad_cientifica.pdf.pdf?v=1604600213

- Corral, Y. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación*. Obtenido de Revista ciencias de la educación: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Cortés, R. (2021). *Baja tolerancia a la frustración*. Obtenido de Psiquion: <https://www.psiquion.com/blog/baja-tolerancia-frustracion>
- Cueva, S. (2018). *Estudio de la teoría de motivación de mccllland y el desempeño laboral*. Lima: Repositorio de la Universidad San Martin de Porres. Obtenido de Repositorio de la Universidad San Martin de Porres: https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4341/cueva_cs.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Escale. (2023). *Estadística de calidad Educativa*. Obtenido de Ministerio de educación Perú: <https://escale.minedu.gob.pe/padron-de-ieee>
- Espejo Gárces, T. (2015). Analisis descriptivo del uso problematico y habitos de consumo de los videojuegos con relacion al genero de estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Tecnologia Educativa*, 14, 1-10. Obtenido de https://dehesa.unex.es/flexpaper/template.html?path=https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/4142/1/1695-288X_14_3_85.pdf#page=1
- Estrada Araoz, E., Paricahua Peralta, J., Velásquez Giersch, L., Paredes Valverde, Y., Quispe Herrera, R., Farfan Latorre, M., . . . Zuloaga Araoz, M. (25 de Mayo de 2022). Uso problematico de videojuegos en adolescentes peruanos: prevalencia estimada y asociacion con variables demograficas. *Revistaavft*, 1-7. Obtenido de Revistaavft: https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/11_uso_problematico_videojuegos.pdf
- Fodor, J. (2020). *Kimberly Young: Pionera en la investigación contra la adicción al internet*. Obtenido de PosperPoints: <https://prosperpoints.cl/kimberly-young-pionera-en-la-investigacion-contra-la-adiccion-al-internet/>
- Garcia Oliva, C., Piqueras, J., & Juan Carlos, M. (2017). Uso problematico de internet, movil y los videojuegos en una muestra de adolescentes

alicantinos. *Redalyc*, 17, 189-200. Obtenido de Redalyc:
<https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052018.pdf>

García, C., Morón, I., & Echarte, L. E. (15 de Octubre de 2019). *Efectos de la frustración en seres humanos*. España: Repositorio de la Universidad de Navarra. Obtenido de Repositorio de la Universidad de Navarra:
https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/58946/1/Tesis_GarciaRoda19.pdf

Gómez, M., Aguirre, T., & Borges, M. d. (2022). Tolerancia a la frustración en niñez con altas capacidades. *Redalyc*, 46, 1-17. Obtenido de Redalyc:
<https://www.redalyc.org/journal/440/44068165036/44068165036.pdf>

González, M. T., & Landero, R. (2020). Diferencias en tolerancia a la frustración entre Baby Boomers, Generación X y Millennials. *Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y el Estrés - SEAS*, 27, 89-94. Obtenido de Órgano de expresión de la Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS):
<https://www.ansiedadestres.es/sites/default/files/rev/2021/anyes2021a12.pdf>

González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Redalyc*, 29, 180-185. Obtenido de Redalyc:
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

Hernandez, A., Argüelles, V., & Palacios, R. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca*, 9, 33-34. Obtenido de Repositorio uaeh:
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/view/6701/7600>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de Mexico: Mc Graw Hill Education.

Ibáñez, E. M. (2017). 'First-Person Shooter' o juegos de disparos en primera persona. *Telos*, 1-14. Obtenido de Revista de Telos:

<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero107/first-person-shooter-o-juegos-de-disparos-en-primera-persona/?output=pdf>

Jiménez, J. F., Massa, S., Rodríguez, G. F., & Bacino, G. (2020). Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones. *ResearchGate*, 7-101. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/340933291>

Lin, H., Yen, J., Lin, P., & Ko, C. (2021). The frustration intolerance of internet gaming disorder and its association with severity and depression. *Kaohsiung J Med Sci*, 903-907. doi:<https://doi.org/10.1002/kjm2.12394>

Ling, Z. (2020). *Personalización, valores neoliberales e identidades líquidas: La rolificación de los videojuegos*. Barcelona: Repositorio de la universidad Pompeu Fabra. Obtenido de Repositorio de la universidad Pompeu Fabra: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/52286/Ling_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López Fernández, J., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita Guillamón, L., & Ibáñez Ribes, M. I. (2020). *Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de los videojuegos*. Obtenido de Ágora de salud: https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186996/15_Lopez%2c_Etkin.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lopez Garcia, I., & Suclupe Herrera, H. (2022). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino*. Lima: Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de Repositorio UCV: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93514/Lopez_GIM-Suclupe_HHO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marín Ramírez, A., & Martínez Mera, R. (2022). *Asociación del estado de frustración con indicadores in game de un videojuego*. Medellín: Repositorio Universidad Antioquia. Obtenido de Repositorio Universidad Antioquia: https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/30156/13/Mar%C3%ADnAlejandro_2022_Frustraci%C3%B3nDificultadVideojuegos.pdf

- Márquez, R. (2019). *Videojuegos de simulación*. Obtenido de Videojuegos Xataka: <https://www.xataka.com/videojuegos/asi-hemos-pasado-ciencia-detras-simcity-a-campeonatos-tractores-virtuales>
- McClelland, D. (1989). *Estudio de la motivación humana*. Obtenido de <https://psicuagtab.files.wordpress.com/2012/06/mcclelland-david-estudio-de-la-motivacion-humana.pdf>
- Molina, V. (2017). *La frustración*. Obtenido de Centro San camilo vida y salud: <http://cscbiblioteca.com/Psicologia%20OK/La%20Frustracion.pdf>
- Mondragón Barrera, M. A. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *iberoamericano*, 8(1), 98-104.
- Montoro Lara, J. (Mayo de 2021). *Actividad física y repercusiones psicológicas psicológicas y físicas en los jóvenes durante la pandemia de Covid19*. Andalucía: Universidad de Jaén. Obtenido de Universidad de Jaén: https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/17252/1/PORTADA_TFG.pdf
- Ochoa, F. Z., & Barragán, M. (2022). El uso en exceso de las redes sociales en medio de la pandemia. *Revista de Investigación en ciencias sociales y humanidades*, 9, 85-92. Obtenido de Revista de Investigación en ciencias sociales y humanidades: <http://scielo.iics.una.py/pdf/academo/v9n1/2414-8938-academo-9-01-85.pdf>
- Oms. (Febrero de 2022). *La oms clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental*. Obtenido de Made for minds : <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>
- Ortiz Villamizar, A. F., & Oviedo Martínez, M. G. (2022). *Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en adolescentes*. Bucaramanga: Repositorio Universidad Autónoma de Bucaramanga. Obtenido de Repositorio Universidad Autónoma de Bucaramanga: https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/16809/2022_Tesis_Andres_Felipe_Ortiz_.pdf?sequence=1

Palmucci, D. (2019). *Las humanidades en el siglo xxi debates emergentes y luchas irrenunciables*. Obtenido de Jordanada de investigacion en humanidades:

<https://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/5870>

Pedrero Pérez, E., Ruiz Sánchez de León, J., Rojo Mota, G., Llanero Luque, M., Pedrero Aguilar, J., Morales Alonso, S., & Puerta García, C. (2018). *Tecnologías de la informacion y la comunicacion TICS*. Obtenido de Adicciones: <https://www.pressdigital.es/file/download/2710.pdf>

Pérez Hernández, N., & Rodríguez Naveiras, E. (2019). *Programa de intervencion para la mejora de la tolerancia a la frustracion* . Obtenido de Portal de investigación : <https://portalciencia.ull.es/documentos/618cfea773746f034fb1a7e5>

Pichihua, S. (2020). *Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia*. Obtenido de ENAPRES: <https://andina.pe/agencia/noticia-dia-del-gamer-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>

Ramos, V. Y. (2019). *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas*. Comas: Repositorio Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de Repositorio Universidad Cesar Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38071/Ramos_QVY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rea, P. A., & Segura, D. d. (2021). *Estilos de crianza y tolerancia a la frustración en estudiantes*. Ecuador: Repositorio de la Universidad de Chimborazo. Obtenido de Repositorio de la Universidad de Chimborazo: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7885/1/7.%20TESIS%20Rea%20Chacha%20Piedad%20Abigail%20Y%20Segura%20Guerrero%20Daysi%20-PSC.pdf>

Rodríguez. (2016). La teoria de la Frustracion y agresion. *Revista Cleu*, 1-10. Obtenido de Revista Cleu:

https://revista.cleu.edu.mx/new/descargas/1603/articulos/Articulo11_Revisi%00n_criminologica_a_la_teoria_de_la_frustracion_agresion.pdf

Rodríguez, M., & García, F. M. (Abril de 2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Scielo*, 20, 62-65. Obtenido de Scielo: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017

Rojas De la cruz, P., & Gonzales Castro, A. (2023). Uso problemático de videojuegos y rendimiento académico en una institución pública de huancavelica. *Limpi*, III, 01-07. doi:<https://doi.org/10.54943/lree.v3i2.275>

Rojas Roncal, F. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad de estudiantes de primero de secundaria*. Obtenido de Repositorio de la Universidad de Cesar Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93523/Rojas_RFK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rojas, F. K. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad*. Nasca: Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de Repositorio Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63311>

Sans, D. (2019). Adolescencia y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. *Redalyc.org*, 171-181. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3691/369163433017/369163433017.pdf>

Sequeiros, M. (2021). *Tolerancia a la frustracion en desempleados de la poblacion juvenil del distrito de Wanchaq*. Cusco: Repositorio de la Universidad andina del Cusco. Obtenido de Universidad andina del Cusco: https://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12557/3983/Mariela_Tesis_bachiller_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

T'ng, S., Ho, K., & Pau, K. (2022). Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena (moba) Games: Through the Lens of Self-Determination Theory. *Int J Ment Health Addict*, 1-21. doi:10.1007/s11469-022-00825-x

- Torregrosa, J., Lara Cabrera, R., Bello Orgaz, G., & Chun Shih, P. (2018). *Inducción de emociones a través del diseño de videojuegos*. Obtenido de Conferencia de la Asociación Española para la Inteligencia Artificial: https://sci2s.ugr.es/caepia18/proceedings/docs/CAEPIA2018_paper_232.pdf
- Torrejón, R. (2019). *Videojuegos de estrategia*. Obtenido de Errekgamer: <https://erregamer.com/2020/12/01/videojuegos-de-estrategia-reportaje/>
- Vaca Valle, E. E. (2020). *Estudio del uso problemático de los videojuegos y su relación con el apoyo social en adolescentes*. Huaquillas: Repositorio Institucional UTPL. Obtenido de Repositorio Institucional UTPL: <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/26710?mode=full>
- Valido Castellano, A. M. (2019). *Factores asociados a la adicción de videojuegos en adolescentes*. España: Repositorio de la Universidad de La Laguna. Obtenido de Repositorio de la Universidad de La Laguna: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804>
- Varas Salas, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria*. Villa el Salvador: Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú. Obtenido de Universidad Autónoma del Perú: <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558?show=full>

VIII. ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿Cuál es la relación que existe entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023?	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Describir los niveles del uso problemático de videojuegos en adolescentes de</p>	<p>Hi: Existe una relación significativa inversa entre el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de Instituciones Educativas Públicas de la provincia de Tumbes, 2023.</p> <p>Ho: No existe una relación significativa inversa entre el uso</p>	<p>Variable 1: Uso problemático de videojuegos.</p> <p>Variable 2: Tolerancia a la frustración.</p>	<p>Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV).</p> <p>Escala de tolerancia a la frustración (TOFRU).</p>	<p>Según su enfoque Cuantitativo</p> <p>Según el tipo de estudio Básica.</p> <p>Según el nivel Descriptivo correlacional</p> <p>Según su diseño No experimental de corte transversal</p>	<p>La población estará constituida por 14121 adolescentes de las diferentes instituciones educativas públicas de Tumbes.</p> <p>La muestra estará constituida por 374 adolescentes de las diferentes instituciones educativas públicas de Tumbes, cuyas edades se comprenden por 12 a 17 años.</p>

instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023.	problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de
Detallar los niveles de frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023.	instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes, 2023.
Establecer la relación entre el uso problemático de videojuegos y las dimensiones, tales como, pensamientos racionales, pensamientos irracionales, emociones	

inapropiadas,
emociones
apropiadas,
conductas de
autoayuda y
conductas
destruktivas de
la variable
tolerancia a la
frustración.

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Uso problemático de videojuegos	Es aquel uso de forma persistente y recurrente asociado a videojuegos, cuya consecuencia de su uso problemático da origen a un trastorno clínico (Gonzálvez, Espada, & Tejeiro, 2017).	Para la evaluación de la variable de estudio se empleará el cuestionario de experiencias relacionadas con los Videojuegos (CERV).	Dependencia y Evasión	Evasión de problemas, pérdida de control, cambios del estado de ánimo y focalización.	1,2,3,1 0,11,1 5,16	Escala Likert
		Se medirá a través de dos dimensiones y consta con 17 ítems (Gonzálvez, Espada, & Tejeiro, 2017).		Consecuencias negativas	Disminución del rendimiento académico, dificultades en las relaciones interpersonales, conflictos con personas adultas, habituación y agitación.	
Tolerancia a la frustración	Es aquel estado racional, conductual y emocional positivo que una persona	Para la evaluación de la variable de estudio empleará la	Pensamientos racionales	Piensa en resolver los problemas con tranquilidad, piensa que es capaz de resolver las cosas o hacer bien las cosas.	1, 2, 3,5	Escala Ordinal

<p>experimenta y que consiste en otorgarse a sí mismo como a las demás el derecho a poder equivocarse sin la necesidad de atormentarse, además de ello, cambiar aquellos acontecimientos adversos que pueden modificarse y a su vez, aceptando aquellas que no (Alvarez, 2018).</p>	escala de tolerancia a la frustración (TOFRU). Se medirá a través de seis dimensiones y consta con 28 ítems (Alvarez, 2018).	Pensamientos irracionales	Piensa que es incapaz de realizar algo que necesita, piensa que no sirve para nada, piensa que es inútil cuando pierde en algo.	4, 6, 7,14
		Emociones inapropiadas	Sentir mucha colera, gritar, llorar, gritar y golpear cuando no le salen las cosas como espera, no entiende algo o le llaman la atención.	8,10, 11, 12,13
		Emociones apropiadas	Sentir tranquilidad cuando no logra una meta y sentir que puede controlar sus emociones como el enojo o la ira	9,15.1 8, 21,22
		Conductas de autoayuda	Sentirse bien cuando logra sus metas, admitir sus errores sin sentirse mal, reconocer un error y pedir disculpas, le resulta fácil cumplir con las reglas de la casa o colegio	16,17, 19, 20,23
		Conductas autodestructivas	Reaccionar de forma impulsiva cuando no lo hacen lo que el desea, discutir con otras personas por tener opiniones diferentes, no contiene su enojo y explota sin importar las consecuencias.	24,25, 26, 27,28

Anexo 3. Ficha técnica del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

FICHA TÉCNICA	
Nombre	Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)
Autor y año	Andrés Chamarro, et al. 2014
Procedencia	España
Adaptación	Ramos Quintana, Vanesa Yesenia. Universidad Cesar Vallejo.
Año	2019
Administración	Individual y colectiva
Significación	Instrumento para valorar el nivel de uso problemático a los videojuegos en adolescentes y jóvenes de 12 a 20 años.
Duración	Presenta un tiempo aproximado de 10 minutos
Validez y Confiabilidad	<p>Andrés Chamarro y et al. realizó un estudio a 7168 alumnos de 1º a 4º de la educación secundaria obligatoria (ESO) Barcelona, España. En dicha investigación en relación a la confiabilidad los coeficientes alfa de Crombach para las subescalas obtuvieron 0.869 para la de consecuencias negativas y de 0,861 para la evasión, un resultado favorable, puesto que, el resultado obtenido supera el valor establecido, debido a que, para establecer una consistencia interna en el área de investigación de psicología este valor está constituido valor por 0,70 según Nunnally (1978).</p> <p>Asimismo, el proceso de validación del instrumento en Perú, constituyo en realizar una evaluación por criterios de jueces haciendo utilidad del V de Aiken, como también, se ejecutó una prueba piloto de 100 estudiantes procedentes de una institución educativa publica en Comas, Lima, cuyos grados corresponden a 1º y 5º de secundaria, en relación los resultados se obtuvo un alfa de crombach de 0.902, por lo cual, el instrumento es correctamente confiable.</p>

Nota: Fuente: (Ramos, 2019)

Anexo 4. Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	a	b	c	D
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

Anexo 5. Ficha técnica de la escala de tolerancia a la frustración (TOFRU)

FICHA TÉCNICA	
Nombre	Escala de tolerancia a la frustración (TOFRU)
Autor	Álvarez Izaguirre Evelyn Rocio
Procedencia	Perú, Lima Norte
Año	2018
Administración	Individual y colectiva
Significación	Instrumento para evaluar los niveles de frustración en adolescentes de 11 a 17 años.
Duración	10 a 15 minutos
Confiabilidad y Validez	<p>Álvarez Izaguirre (2018) realizó un estudio a 1000 estudiantes del nivel secundario de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, Lima-Perú, en dicha investigación la confiabilidad se obtuvo a través del método de consistencia interna del Alfa de Cronbach, de tal forma que, se obtuvo un alfa de Cronbach de 0,881, lo cual constituye un resultado favorable, asimismo, se utilizó el método de dos mitades mediante las pruebas de Guttman y el coeficiente de Omega, cuyos resultados de dichos valores alcanzaron un puntaje de 0,797 mayor a 0,70, demostrando una confiabilidad correcta.</p> <p>Asimismo, a través de los resultados obtenidos en la correlación de cada ítem, se eliminaron cuatro de ellos, puesto que, no lograron el puntaje de $> 0,20$, posterior a ello, se realizó un análisis factorial en el cual se determinó la distribución de los ítems por cada dimensión, de tal forma que, alcanzo una varianza de 50,643%.</p>

Nota: Fuente: (Alvarez, 2018)

Anexo 6. Escala de tolerancia a la frustración (TOFRU)

ESCALA DE TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN (TOFRU)

Apellidos y nombres							
Edad		Género		Grado		Turno	

INSTRUCCIONES:

Lee atentamente cada enunciado y marca una X en el cuadro de la respuesta con la que te identificas, sé lo más sincero(a) posible, resuelve en forma personal.

N: NUNCA

CN: CASI NUNCA

CS: CASI SIEMPRE

S: SIEMPRE

N°		N	CN	CS	S
1	Cuando tengo algún problema pienso la forma de resolverlo con tranquilidad.				
2	Ante alguna dificultad pienso que soy capaz de salir adelante fácilmente.				
3	Pienso que soy capaz resolver las cosas.				
4	Cuando necesito algo y no puedo tenerlo pienso que soy incapaz.				
5	Pienso que puedo hacer las cosas bien.				
6	Si algo no sale bien, pienso que no sirvo para nada.				
7	Cuando alguien me gana en algo, pienso que me lo merezco por ser muy inútil.				
8	Cuando algo no sale como espero siento mucha cólera.				
9	Siento que puedo controlar mis emociones desagradables				
10	Cuando no logro algo, siento ganas de llorar, gritar, golpear				
11	Me irrito fácilmente cuando fracaso.				
12	Me enojo fácilmente cuando no entiendo algo.				
13	Cuando alguien me llama la atención, me siento mal, no lo puedo soportar.				
14	A veces me siento decepcionado(a) de mí mismo(a) por no lograr mis metas				
15	Cada vez que no logro mi objetivo, lo tomo con tranquilidad.				
16	Me siento bien cuando logro mis objetivos				
17	Admito mis errores sin sentirme mal.				
18	Es fácil controlarme cuando siento mucha ira o cólera				
19	Si me porto mal, reconozco que me equivoqué y pido disculpas.				
20	Me es fácil asumir mis errores y pedir disculpas.				
21	Me es fácil controlarme cuando estoy muy molesto.				
22	Cuando tengo un problema con alguien, me controlo con facilidad.				
23	Me es fácil cumplir las normas y reglas en el colegio y en la casa				
24	Si no hacen lo que yo quiero reacciono de manera impulsiva.				
25	Frecuentemente me peleo con las personas que tienen opiniones diferentes a las mías.				
26	No logro contener mi enojo, exploto sin importar las consecuencias.				
28	Si no me prestan atención, reacciono de mala manera.				

Anexo 7. Confiabilidad del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) según la prueba piloto

Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Uso problemático de videojuegos	,957	17
Dimensión	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Dependencia y evasión	,878	7
Consecuencias negativas	,936	10

Se observa que, los valores de consistencia interna del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) según el Alpha de Cronbach es de 0.957, de tal forma que, dicho instrumento es confiable, puesto que, supera el valor mínimo de 0.80, lo cual hace que se considere viable para la ejecución de la investigación.

Asimismo, en cuanto a las dimensiones de dicho instrumento, se logra observar que, la dimensión Dependencia y evasión; y consecuencias negativas, se obtuvo un valor de 0.878 y 0.936 lo cual hace que estadísticamente sea aceptable, de tal forma que, tanto el instrumento general como sus dimensiones presentan una confiabilidad adecuada para la ejecución de la investigación (Corral, 2009).

Anexo 8. Validez del cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) según la prueba piloto

	CORRELACIÓN TOTAL DE ELEMENTOS CORREGIDA	ALFA DE CRONBACH SI EL ELEMENTO SE HA SUPRIMIDO
Ítem 1	,661	,956
Ítem 2	,681	,956
Ítem 3	,818	,953
Ítem 4	,787	,954
Ítem 5	,744	,955
Ítem 6	,838	,953
Ítem 7	,768	,955
Ítem 8	,798	,953
Ítem 9	,761	,954
Ítem 10	,712	,955
Ítem 11	,712	,955
Ítem 12	,760	,954
Ítem 13	,613	,958
Ítem 14	,924	,951
Ítem 15	,627	,957
Ítem 16	,810	,953
Ítem 17	,742	,955

Se observa que, los ítems del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) superan el valor de 0.20, por lo tanto, es un instrumento válido para la ejecución de la investigación (Corral, 2009).

Anexo 9. Confiabilidad de la escala de tolerancia a la frustración (TOFRU) según la prueba piloto

Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Tolerancia a la frustración	,959	28
Dimensión	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Pensamientos racionales	,726	4
Pensamientos irracionales	,888	4
Emociones apropiadas	,669	5
Emociones inapropiadas	,812	5
Conductas autoayuda	,860	5
Conductas autodestructivas	,965	5

Se observa que, los valores de consistencia interna de la Escala de Tolerancia a la Frustración (TOFRU) según el Alpha de Cronbach es de 0.959, de tal forma que, dicho instrumento es confiable, puesto que, supera el valor mínimo de 0.80, lo cual hace que se considere viable para la ejecución de la investigación.

Asimismo, en cuanto a las dimensiones de dicho instrumento, se logra observar que, las dimensiones, pensamientos racionales, pensamientos irracionales, emociones apropiadas, emociones inapropiadas, conductas autoayuda y conductas autodestructivas, se obtuvo un valor de 0.726, 0.888, 0.669, 0.812, 0.860, 0.965 lo cual hace que estadísticamente sea aceptable, de tal forma que, tanto el instrumento general como sus dimensiones presentan una confiabilidad adecuada para la ejecución de la investigación (Corral, 2009).

Anexo 10. Validez de la escala de tolerancia a la frustración (TOFRU) según la prueba piloto

	CORRELACIÓN TOTAL DE ELEMENTOS CORREGIDA	ALFA DE CRONBACH SI EL ELEMENTO SE HA SUPRIMIDO
Ítem 1	,588	,958
Ítem 2	,681	,957
Ítem 3	,796	,957
Ítem 4	,845	,956
Ítem 5	,267	,961
Ítem 6	,733	,957
Ítem 7	,841	,956
Ítem 8	,270	,962
Ítem 9	-,099	,963
Ítem 10	,586	,958
Ítem 11	,863	,956
Ítem 12	,822	,956
Ítem 13	,630	,958
Ítem 14	,693	,958
Ítem 15	,612	,958
Ítem 16	,861	,956
Ítem 17	,617	,958
Ítem 18	,810	,956
Ítem 19	,744	,957
Ítem 20	,727	,957
Ítem 21	,658	,957
Ítem 22	,698	,957
Ítem 23	,447	,959
Ítem 24	,871	,956
Ítem 25	,919	,955
Ítem 26	,898	,955
Ítem 27	,800	,956
Ítem 28	,812	,956

Anexo 11. Solicitudes de autorización para la aplicación de instrumentos en las diversas instituciones de la provincia de Tumbes



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



Solicito: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos.

SEÑOR(A):

DRA. MILAGROS GUEVARA ZARATE

DIRECTORA: la Institución Educativa Aplicación José Antonio Encinas



Me dirijo a usted, para saludarlo cordialmente y a la vez presentar a la alumna DANA AYLIN DÍAZ HERRERA, estudiante del IX ciclo de la Escuela de Psicología de la Universidad Nacional de Tumbes, quien se encuentra realizando un proyecto de investigación titulado "USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023", para desarrollarse en los estudiantes de su prestigiosa institución.

Este proyecto será asesorado por el Dr. Xiomara Xiomara Miluzka Calle Ramírez. Por ello solicito a usted su autorización, así como brindar las facilidades para la realización de esta investigación que será en provecho de la institución educativa.

Remito a su despacho para autorización por escrito para la ejecución de dicho proyecto.

Agradeciendo su atención a la presente, se suscribe de usted,

Atentamente.

Tumbes, 29 de mayo del 2023.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
Facultad de Ciencias Sociales
Dra. Marilú Elena Barreto Espinoza
DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

DÍAZ HERRERA DANA AYLIN
Estudiante tesista
Celular: 992075886

Correo: 160378191@untumbes.edu.pe



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
 "Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



Solicito: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos.

SEÑOR(A):

Karen Ross Ruiz Atiniano

.....la Institución Educativa El Triunfo

Me dirijo a usted, para saludarlo cordialmente y a la vez presentar a la alumna DANA AYLIN DÍAZ HERRERA, estudiante del IX ciclo de la Escuela de Psicología de la Universidad Nacional de Tumbes, quien se encuentra realizando un proyecto de investigación titulado "USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023", para desarrollarse en los estudiantes de su prestigiosa institución.

Este proyecto será asesorado por el Dr. Xiomara Xiomara Miluzka Calle Ramírez. Por ello solicito a usted su autorización, así como brindar las facilidades para la realización de esta investigación que será en provecho de la institución educativa.

Remito a su despacho para autorización por escrito para la ejecución de dicho proyecto.

Agradeciendo su atención a la presente, se suscribe de usted,

Atentamente.

Tumbes, 29 de mayo del 2023.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
 Facultad de Ciencias Sociales
 Dra. Marilu Elena Barreto Espinoza
 DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



DIRECCIÓN NACIONAL
 DE INVESTIGACIÓN Y
 DESARROLLO
 Dra. Karen Ross Ruiz Atiniano
 SUB DIRECTORA

08/06/2023

Dana Aylin

DÍAZ HERRERA DANA AYLIN

Estudiante tesista

Celular: 992075886

Correo: 160378191@untumbes.edu.pe



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
 "Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



Solicito: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos.

SEÑOR(A):

Fidel Pacherez Huiman
 Director.....la Institución Educativa Inmaculada Concepción

Me dirijo a usted, para saludarlo cordialmente y a la vez presentar a la alumna DANA AYLIN DÍAZ HERRERA, estudiante del IX ciclo de la Escuela de Psicología de la Universidad Nacional de Tumbes, quien se encuentra realizando un proyecto de investigación titulado "USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023", para desarrollarse en los estudiantes de su prestigiosa institución.

Este proyecto será asesorado por el Dr. Xiomara Xiomara Miluzka Calle Ramírez. Por ello solicito a usted su autorización, así como brindar las facilidades para la realización de esta investigación que será en provecho de la institución educativa.

Remito a su despacho para autorización por escrito para la ejecución de dicho proyecto.

Agradeciendo su atención a la presente, se suscribe de usted,

Atentamente,

Tumbes, 29 de mayo del 2023.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
 Facultad de Ciencias Sociales
 Dra. Marilú Elena Barreto Espinoza
 DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Dana Aylin

DÍAZ HERRERA DANA AYLIN

Estudiante tesista

Celular: 992075886

Correo: 160378191@untumbes.edu.pe



UGEL TUMBES
 I.E. INMACULADA CONCEPCIÓN
 Mg. Anthony Mogollón Ortiz
 SUB-DIRECTOR

Se autoriza a la Estudiante de la UNT escuela de Psicología a aplicar sus instrumentos de recolección de datos para su tesis.



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
 "Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



Solicito: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos

SEÑOR(A):

JULE MOGOLLON ZARATE

DIRECTOR.....la Institución Educativa Andrés Araujo



Me dirijo a usted, para saludarlo cordialmente y a la vez presentar a la alumna DANA AYLIN DÍAZ HERRERA, estudiante del IX ciclo de la Escuela de Psicología de la Universidad Nacional de Tumbes, quien se encuentra realizando un proyecto de investigación titulado **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023”**, para desarrollarse en los estudiantes de su prestigiosa institución.

Este proyecto será asesorado por el Dr. Xiomara Xiomara Miluzka Calle Ramírez. Por ello solicito a usted su autorización, así como brindar las facilidades para la realización de esta investigación que será en provecho de la institución educativa.

Remito a su despacho para autorización por escrito para la ejecución de dicho proyecto.

Agradeciendo su atención a la presente, se suscribe de usted,

Atentamente.

Tumbes, 29 de mayo del 2023.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
 Facultad de Ciencias Sociales
 Dra. Marilú Elena Barreto Espinoza
 DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

Dana Aylin

DÍAZ HERRERA DANA AYLIN

Estudiante tesista

Celular: 992075886

Correo: 160378191@untumbes.edu.pe



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
 "Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



Solicito: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos.



Prof. Victor Raul Infant. Recoder
 la Institución Educativa 035 Horacio Zevallos Gámez

DANA AYLIN DIAZ HERRERA, identificada con DNI N° 71051104 estudiante del IX ciclo de la escuela profesional de Psicología, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que me encuentro elaborando mi tesis denominada: **"USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023"** bajo el asesoramiento del Dr. Xiomara Xiomara Miluzka Calle Ramírez.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a vuestro despacho, me permita realizar las actividades de aplicación de instrumentos a los estudiantes de su prestigiosa institución, con el fin de recaudar datos para el análisis de los mismos.

En espera de vuestra respuesta favorable, me despido de Ud. Agradeciéndole por anticipado.

Tumbes, 29 de mayo del 2023.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
 Facultad de Ciencias Sociales
[Signature]
 Dra. Marilú Elena Barreto Espinoza
 DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

[Signature]

DÍAZ HERRERA DANA AYLIN
 Estudiante tesista
 Celular: 992075886

Correo: 160378191@untumbes.edu.pe

Anexo 12. Asentimiento informado



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGIA



**“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA
INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE
JUNÍN Y AYACUCHO”**

ASENTIMIENTO INFORMADO

Hola, soy Dana Aylin Díaz Herrera estudiante de Psicología de la Universidad Nacional de Tumbes, me encuentro elaborando mi tesis denominada "Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de Instituciones Educativas Públicas de la provincia de Tumbes"

En el marco de ejecución de la misma, tengo que realizar algunas actividades como la aplicación de dos instrumentos a los adolescentes del nivel secundario, de esta forma, los datos obtenidos servirán para la elaboración de mi investigación.

Asimismo, le invito a participar voluntariamente de este estudio; los datos obtenidos se trabajarán bajo estricta confidencialidad y anonimato salvaguardando su identidad e integridad.

El tiempo estimado para realizar cada cuestionario es de 15 min. En el caso de que haya aceptado nuestra petición, es importante mencionar al estudiante responder todas las preguntas en ambos test con sinceridad.

Acepto participar voluntariamente en la investigación:

Si

No

Anexo 13. Consentimiento informado



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGIA



**“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA
INDEPENDENCIA Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE
JUNÍN Y AYACUCHO”**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Dana Aylin Diaz Herrera, identificada con DNI 71051104 estudiante de Psicología de la Universidad Nacional de Tumbes. Actualmente me encuentro realizando una investigación “Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativa publicas de la provincia de Tumbes-2023”, con el objetivo de determinar la relación entre dichas variables, para ello necesito contar con su autorización para la participación de su menor hijo(a) en la presente investigación. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV) y la escala de tolerancia a la frustración (TOFRU) con finalidad de medir las variables antes mencionadas.

De aceptar participar en la investigación, todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimo de carácter privados. Además, los datos recogidos serán absolutamente confidencial y solo se usarán para fines de investigación.

Para ello, se solicita completar el siguiente consentimiento. Gracias por su colaboración.

Yo _____ con N° DNI _____ después de leer el consentimiento informado, acepto participar en la investigación llevada a cabo por la estudiante Dana Aylin Diaz Herrera, comprendiendo que la información que brinde será protegida y confidencial anonimato, usados solo para fines de investigación.

FIRMA

Anexo 14. Resolución de designación de jurados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú

* AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ, Y EL DESARROLLO *

RESOLUCIÓN N°058-2023/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 12 de mayo de 2023.

VISTO: El OFICIO N°046-2023/UNTUMBES-FACSO-DUNIV., mediante el cual el director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, alcanza, para su reconocimiento, el proyecto de tesis titulado **"USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023"**, que para optar el título profesional de licenciado en Psicología, ha presentado la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, DANA AYLIN DÍAZ HERRERA, documento con el que también se propone a los docentes que deben conformar el jurado calificador que tendrá a su cargo la evaluación de dicho documento académico; y

CONSIDERANDO:

Que en conformidad con lo establecido en el numeral 45.2 del artículo 45. de la Ley Universitaria N°30220 y en el artículo 90. del Estatuto de esta Universidad, para optar el título profesional se requiere la presentación y sustentación de una tesis;

CONSIDERANDO:

Que en conformidad con lo establecido en el numeral 45.2 del artículo 45. de la Ley Universitaria N°30220 y en el artículo 90. del Estatuto de esta Universidad, para optar el título profesional se requiere la presentación y sustentación de una tesis;

Que, en conformidad con lo expuesto, deviene procedente el reconocimiento del proyecto de tesis titulado **"USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023"**, para efectos de su evaluación, como tal, por el jurado calificador que también se constituye con esta Resolución, en virtud de la propuesta formulada, al efecto, con el documento señalado en la referencia;

Que complementariamente a lo señalado en el considerando precedente, se impone la necesidad de efectuar, como corresponde, la designación del docente asesor de dicho documento académico;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte resolutive;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- RECONOCER a la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, DANA AYLIN DÍAZ HERRERA, como autora del proyecto de tesis titulado **"USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023"**, presentada por dicha estudiante.

ARTICULO SEGUNDO.- CONSTITUIR el Jurado Calificador del proyecto de tesis titulado **"USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES**

RESOLUCIÓN N°058-2023/UNTUMBES-FACSO-D.

DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023" con la siguiente conformación:

Presidente : Mgtr. Eladio Vladimir Quintana Sandoval.

Secretario : Mgtr. Elizabeth Bravo Barreto.

Vocal : Mgtr. Glenda Garrido Zavala.

Accesitario : Dra. Eva Matilde Rhor García Godos

Vocal y Asesor : Dra. Xiomara Miluska Calle Ramírez.

ARTÍCULO TERCERO.- PRECISAR que, en conformidad con la nueva disposición emanada, al respecto, del Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, el **ASESOR**, es miembro titular, con voz y voto, del jurado constituido en el artículo precedente.


ARTICULO CUARTO.- COMUNICAR el presente acto resolutivo a los miembros de jurado aquí constituido, así como a la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **DANA AYLIN DÍAZ HERRERA**, para conocimiento y fines.

ARTÍCULO QUINTO.- DEJAR expresamente indicado que es responsabilidad del jurado aquí constituido, actuar con plena observancia de lo normado en los artículos 80 y 88 del **REGLAMENTO DE TESIS PARA PREGRADO Y POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el doce de mayo del dos mil veintitrés.

REGÍSTRASE Y COMUNICASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS, Secretaria Académica de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
- RECTOR-VRACAD-OGCDA
- FACSO-DDH-DDT-DET-DOED
- DEED-DDPS-DEPS-DECC
- REG.TEC-Interesado-Archivo
DIMMY/D.
JSVP/Sec. Acad.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
SECRETARIA ACADÉMICA

Anexo 15. Resolución de aprobación de proyecto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú

*** AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA,
Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y
AYACUCHO***

RESOLUCIÓN N°015-2024/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 19 de enero de 2024.

VISTO: El expediente virtual N°092, del 19 de enero del 2024, correspondiente al El OFICIO N°002-2023/UNTUMBES-FCSO-JE., mediante el cual, el presidente del Jurado constituido con la Resolución N°058-2023/UNTUMBES-FACSO-D., del 12 de mayo de 2023, alcanza el acta de aprobación del proyecto de tesis titulado **"USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023"**, presentado por la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **DANA AYLIN DÍAZ HERRERA**, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología; y

CONSIDERANDO:

Que con la Resolución N°058-2023/UNTUMBES-FACSO-D., del 12 de mayo de 2023, se reconoce a la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **DANA AYLIN DÍAZ HERRERA**, como autora del proyecto de tesis titulado **"USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023"**, se constituye el Jurado Calificador y se designa el asesor de dicho documento académico;

Que, con el Reglamento de Grados y Títulos en su artículo 61°, establece que, la Facultad emitirá la Resolución de aprobación del Proyecto de Tesis y la autorización para su ejecución;

Que, de lo consignado en el acta suscrita por los integrantes del indicado jurado, el 28 de diciembre del 2023, y que obra en el expediente señalado en la referencia, se desprende que el mencionado proyecto de tesis ha sido debidamente corregido por la mencionada estudiante y favorablemente evaluado para efectos de su correspondiente aprobación como proyecto de tesis;

Que teniendo en cuenta lo expuesto, deviene procedente la aprobación del indicado documento, con el carácter de proyecto de tesis y cuya evaluación debe continuar a cargo de los docentes miembros de ese mismo jurado calificador;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente, en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte Resolutiva;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

RESOLUCIÓN N°015-2024/UNTUMBES-FACSO-D.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO.- APROBAR el proyecto de tesis titulado **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023”**, presentado por la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **DANA AYLIN DÍAZ HERRERA**, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología.

ARTÍCULO SEGUNDO.- AUTORIZAR, la ejecución del Proyecto de Tesis denominado: **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023”**, presentado por la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **DANA AYLIN DÍAZ HERRERA**.

ARTÍCULO TERCERO.- ENCOMENDAR al Jurado Calificador constituido con la Resolución N°058-2023/UNTUMBES-FACSO-D., del 12 de mayo de 2023, la evaluación del proyecto de tesis titulado **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023”**. Dicho Jurado tiene la siguiente conformación:

Presidente : Mg. Eladio Vladimir Quintana Sandoval.

Secretario : Mg. Elizabeth Edelmira Bravo Barreto.

Vocal : Mg. Glenda Garrido Zavala.

Accesitario : Dra. Eva Matilde Rhor García Godos.

ARTÍCULO CUARTO.- RATIFICAR a la Dra. Xiomara Miluska Calle Ramírez como asesora del proyecto de tesis **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS Y TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA PROVINCIA DE TUMBES-2023”**.

ARTÍCULO QUINTO.- COMUNICAR la presente Resolución a los docentes aquí nominados, para que actúen en consecuencia.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el diecinueve de enero del dos mil veinticuatro.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS, Secretaria Académica de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR-VRACAD-OGCDA
-FACSO-DDH-DDT-DET-DEED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG. TEC-Interesado-Archivo
DMMYD.
JSVP/Sec. Acad.


Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
SECRETARIA ACADÉMICA