

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de
secundaria de una institución educativa de Tumbes, 2025

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciado en Psicología

AUTOR:

Bracamonte Paredes, Jeferson Paolo

Tumbes, 2026

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



Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Tumbes, 2025

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Quintana Sandoval Eladio Vladimir (presidente)

Imán Tineo Gloria Elizabeth (secretario)

Saavedra López Miguel Angel (vocal)

Tumbes, 2026

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



Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de
secundaria de una institución educativa de Tumbes – 2025

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

Br. Bracamonte Paredes, Jeferson Paolo

ORCID: 0009-0003-6071-2771

Dr. Saavedra López, Miguel Angel

ORCID: 0000-0003-4913-933X

Tumbes, 2026



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Ciudad Universitaria
Av. Universitaria – Pampa Grande – Tumbes

"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los doce días de junio de dos mil veintiséis, siendo las once horas; y en modalidad presencial, se reunió el Jurado Calificador en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Tumbes, designado mediante RESOLUCIÓN N° 345-2025/UMTUMBES-FACSO-D, del 08 de octubre de 2025, conformado por el Mgtr. Eladio Vladimir Quintana Sandoval (Presidente), Mgtr. Gloria Elizabeth Iman Tineo (Secretario); y Dr. Miguel Angel Saavedra Lopez (Vocal); Asimismo, se reconoció, al Dr. Miguel Angel Saavedra Lopez como asesor. Acto seguido, el jurado procedió a evaluar, deliberar y calificar la sustentación de la tesis titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TUMBES, 2025", para optar el título Profesional de Licenciados en Psicología, presentada por el bachiller:

Br. JEFERSON PAOLO BRACAMONTE PAREDES


Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de las sustentantes y luego de la deliberación, el jurado, según el artículo 65° del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declaran al Br. JEFERSON PAOLO BRACAMONTE PAREDES Aprohado con el calificativo de Buena.

Se hace conocer al sustentante, que deberá levantar las observaciones finales hechas al informe final de tesis, que el Jurado le indica.

En consecuencia, queda **EXPEDITA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título Profesional de Licenciados 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.

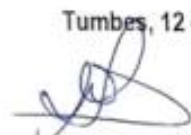
Siendo las once horas y treinta minutos del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 12 de junio de 2026.


Mgtr. Eladio Vladimir Quintana Sandoval
DNI N° 45216370


Código ORCID 0000-0002-9744-3400

Presidente


Mgtr. Gloria Elizabeth Iman Tineo
DNI N° 00253133

Código ORCID 0000-0003-3364-039X

Secretario


Dr. Miguel Angel Saavedra Lopez
DNI N° 46039822

Código ORCID 0000-0003-4913933X

vocal

CC.
Jurados (03)
Asesor

- Copias

REPORTE DE TURNITIN



Jeferson Paolo Bracamonte Paredes

Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tu...

DEPÓSITO ASESORADOS 2025-II

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:601098585

Fecha de entrega

18 jun 2026, 20:32 GMT-5

Fecha de descarga

18 jun 2026, 20:39 GMT-5

Nombre del archivo

Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una instituci....docx

Tamaño del archivo

144.8 KB

43 páginas

13.493 palabras

74.241 caracteres

Dr. Miguel Angel Saavedra López

Asesor de tesis

DNI: 46039822

ORCID: 0000-0003-4913933X






4% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales


- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Dr. Miguel Angel Saavedra López
Asesor de tesis
DNI: 46039822
ORCID: 0000-0003-4913933X

Fuentes principales

- 2% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 3% 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	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-02	<1%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Privada San Juan Bautista on 2026-03-27	<1%
3	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Los Andes on 2021-07-13	<1%
5	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2026-06-08	<1%
7	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-08-28	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2025-11-03	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Federico Villarreal on 2026-02-19	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2025-12-19	<1%

Dr. Miguel Angel Saavedra López
 Asesor de tesis
 DNI: 46039822
 ORCID: 0000-0003-4913933X

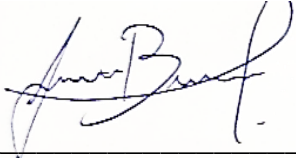
12	Trabajos del estudiante	Universidad Fernando Pessoa Canarias on 2026-06-04	<1%
13	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%
14	Publicación	Sonia Guity López, Manuel Soriano Ferrer. "Evaluación de la competencia comuni...	<1%
15	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-31	<1%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Privada del Norte on 2026-04-15	<1%
17	Internet	hdl.handle.net	<1%



Dr. Miguel Angel Saavedra López
Asesor de tesis
DNI: 46039822
ORCID: 0000-0003-4913933X

RESPONSABLES

Br. Bracamonte Paredes, Jeferson Paolo
ORCID: 0009-0003-6071-2771



Dr. Saavedra López, Miguel Angel
ORCID: 0000-0003-4913-933X



DEDICATORIA

Dedico la presente tesis a mi familia, por su apoyo constante, comprensión y motivación a lo largo de todo mi proceso de formación profesional, así como a todas las personas que contribuyeron, directa o indirectamente, a la culminación de este trabajo académico.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi asesor de tesis por la orientación académica brindada, a la institución que hizo posible la realización del estudio y a todos quienes colaboraron en el desarrollo de la investigación, aportando con su tiempo y disposición para alcanzar los objetivos planteados.

ÍNDICE DE TABLAS

DEDICATORIA.....	x
AGRADECIMIENTO.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
I. INTRODUCCIÓN	15
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	19
III. MATERIALES Y MÉTODOS	34
3.1. Tipo y diseño de investigación	34
3.2. Formulación de hipótesis y definición de variables	35
3.3. Población y muestra.....	37
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
3.5. Procedimiento de recolección de datos.....	40
3.6. Técnicas de procesamiento	41
3.7. Principios éticos	42
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	43
4.1. Resultados	43
4.2. Discusión.....	48
V. CONCLUSIONES	53
VI. RECOMENDACIONES	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXOS	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Estudiantes de secundaria matriculados en la institución educativa.....	37
Tabla 2	Criterios de inclusión y exclusión	38
Tabla 3	Ficha Técnica del Test de dependencia a videojuegos	39
Tabla 4	Ficha Técnica del Instrumento Rendimiento Académico	40
Tabla 5	Relación entre la adicción a videojuegos y rendimiento académico	43
Tabla 6	Niveles de la variable adicción a videojuegos.....	43
Tabla 7	Niveles de las dimensiones de la variable adicción a videojuegos	44
Tabla 8	Niveles de la variable rendimiento académico	45
Tabla 9	Niveles de las dimensiones de la variable rendimiento académico	45
Tabla 10	Relación entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico	46
Tabla 11	Relación entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico	46
Tabla 12	Relación entre la dimensión problemas relacionados a los videojuegos y rendimiento académico	47
Tabla 13	Relación entre la dimensión dificultad de control y rendimiento académico	47
Tabla 7	V de Aiken de instrumento de adicción a videojuegos	78
Tabla 8	V de Aiken de instrumento de rendimiento académico	79
Tabla 9	Estadísticas de fiabilidad del instrumento de adicción a videojuegos	80
Tabla 10	Estadísticas de fiabilidad del instrumento de rendimiento académico ..	80
Tabla 23	Prueba de normalidad.....	117

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema correlacional	34
Figura 2 Fórmula estadística	38

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia.....	67
Anexo 2: Matriz operacional de variables.....	69
Anexo 3: Carta al asesor	71
Anexo 4: Autorización de desarrollo de investigación de tesis	72
Anexo 5: Asentimiento Informado	73
Anexo 6: Instrumentos de medición	74
Anexo 7: V de Aiken del juicio de expertos	78
Anexo 8: Confiabilidad de instrumentos	80
Anexo 9: Evaluación por juicio de expertos de los instrumentos.....	81

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes – 2025. Por tal motivo, se empleó una metodología de tipo básica, enfoque cuantitativo y de diseño no experimental - correlacional, con una muestra de 174 estudiantes, de quienes se obtuvo información mediante el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el cuestionario de rendimiento académico. Los principales hallazgos arrojaron una correlación inversa y significativa entre las variables de estudio ($\rho = -.801$, $p < .001$), lo que indica que, a mayor nivel de adicción, menor es el rendimiento académico, confirmado así la hipótesis general de la investigación. Asimismo, se halló una relación significativa entre el rendimiento académico ($\rho = -.816$) y las dimensiones de abstinencia ($\rho = -.784$), abuso y tolerancia ($\rho = -.801$), problemas relacionados a los videojuegos ($\rho = -.773$) y dificultad de control ($\rho = -.809$). Finalmente, los resultados descriptivos evidenciaron niveles altos de adicción a los videojuegos con un 40.9% y niveles medios de rendimiento académico con un 59.7%, sugiriendo de esta manera la existencia de una problemática. Del estudio se concluye la importancia de controlar la tecnología y sus derivados en los estudiantes, dado que un uso desmedido de los videojuegos se relaciona negativamente con el rendimiento académico.

Palabras clave: Adicción, conceptual, procedimental, rendimiento, videojuegos.

ABSTRACT

The study aimed to determine the relationship between video game addiction and academic performance in secondary school students at an educational institution in Tumbes, Colombia, in 2025. A basic methodology with a quantitative approach and a non-experimental correlational design was employed, with a sample of 174 students. Data was collected using the Video Game Dependence Test (VDT) and an academic performance questionnaire. The main findings revealed a significant inverse correlation between the study variables ($\rho = -.801$, $p < .001$), indicating that a higher level of addiction is associated with lower academic performance, thus confirming the general hypothesis of the research. A significant association was also found between academic performance ($\rho = -.816$) and the dimensions of abstinence ($\rho = -.784$), abuse and tolerance ($\rho = -.801$), problems related to video games ($\rho = -.773$), and difficulty with control ($\rho = -.809$). Finally, the descriptive results evidenced high levels of video game addiction at 40.9% and average levels of academic performance at 59.7%, thereby suggesting the existence of a problematic issue. The study concludes that it is important to monitor students' use of technology and related technologies, given that excessive video game use is negatively correlated with academic performance.

Keywords: Addiction, conceptual, procedural, performance, video games.

I. INTRODUCCIÓN

La adicción a los videojuegos es una problemática ligada al comportamiento, la cual puede llegar a considerarse como un trastorno caracterizado por la utilización incontrolada e intensa de los videojuegos (Tapia & Mena, 2024). Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), el funcionamiento social, personal y académico se ve significativamente alterado con el uso frecuente de los videojuegos; tal como señala el CIE-11, la cantidad de adolescentes que utilizan de forma problemática los videojuegos va en aumento con una sociedad muy susceptible al exceso de la sobreexposición digital. Es por ello que el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2025) señala que, si bien el uso de videojuegos puede fortalecer habilidades cognitivas y psicológicas; su uso inmoderado y sin supervisión adulta afectará de forma negativa al bienestar emocional.

Dentro de esta línea, la revisión escrita por Satapathy et al. (2025) ejemplifica la carga que representa el videojuego para adolescentes, mientras que en el caso de Gómez-Gonzalvo (2020) corrobora que el jugar en exceso a diario, durante los días de colegio, guarda relación con el rendimiento escolar. Esta evidencia pone de manifiesto que se analice este fenómeno en contextos locales (como, por ejemplo, el de los adolescentes de secundaria de Tumbes) y desarrollar intervenciones educativas que favorezcan el uso saludable de la tecnología balanceado.

El uso de los videojuegos en la adolescencia se ha incrementado en América Latina, generando algunas inquietudes acerca de los efectos que pueda tener sobre el rendimiento académico. Mientras que, el estudio de Aguirre et al. (2025) muestra que un 60% de los adolescentes entre los 14 y los 18 años son jugadores activos y empiezan a jugar antes de los 12 años. Este uso temprano y muy frecuente de los videojuegos plantea interrogantes que giran en torno al impacto que tendrá sobre el rendimiento escolar.

Por otro lado, en El Salvador el Instituto Nacional de la Salud (INS, 2022) informó que un 13.2 % de adolescentes presentan un grado medio de adicción a esta práctica en el mismo informe se nos hace ver que el 3.1 % presenta un nivel elevado y esto podría afectar el rendimiento académico. Estas proporciones están marcadas por una tendencia regional y amerita atención. Por ello, el Banco Interamericano de

Desarrollo (BID, 2019) menciona que los videojuegos pueden ir de la mano de la educación, nada más que se hace necesario contar con una política pública que regule los videojuegos entre los adolescentes. La idea que nos deja el autor se puede expresar de la siguiente forma: si bien los videojuegos pueden servir como herramientas para la educación, su mal uso, sin control ni supervisión, puede tener consecuencias adversas en el ámbito académico.

En el Perú, la creciente prevalencia del uso, en este caso, del uso intensivo de los videojuegos por parte de adolescentes ha creado cierta preocupación por el efecto que puede tener en su rendimiento académico. Según el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) se ha reportado durante la pandemia de COVID-19 un incremento de esta práctica adictiva en la población más vulnerable. En simultáneo, el rendimiento académico de los estudiantes peruanos es un problema que también tiene su propio reto. La Evaluación Muestral de Estudiantes (MINEDU, 2023), encontró una reducción notable del rendimiento de los alumnos de secundaria respecto a 2019. El 10.9% de los estudiantes de segundo de secundaria lograron un grado satisfactorio en matemática y el 14.6% lo lograron en comprensión lectora. Esto significa que, en estos resultados, hay una clara necesidad de trabajar en estrategias que apunten a los factores que están jugando en contra del rendimiento, en este caso al uso excesivo de videojuegos.

Asimismo, a partir de las observaciones realizadas durante la convivencia escolar y el desarrollo de las actividades académicas, se ha evidenciado que, en una de las instituciones educativas de nivel secundario del departamento de Tumbes, los estudiantes presentan un uso excesivo de los videojuegos, situación que se ha convertido en una problemática relevante dentro del contexto institucional. Esta situación se manifiesta en conductas como la distracción en clase, el cansancio durante la jornada escolar y el incumplimiento de tareas. De acuerdo con Dios (2024), dicha actitud parece estar asociada con un bajo rendimiento académico, especialmente en las áreas de Matemática y Comunicación, lo cual genera preocupación en la comunidad educativa.

Dentro de las principales causas, según explica Estévez et al. (2025) la problemática se ve reforzada por la limitada supervisión familiar y escolar, el acceso irrestricto a dispositivos electrónicos y una deficiente autorregulación del tiempo

destinado al ocio digital. Pese a la evidente problemática, en el ámbito institucional local se cuenta con escasos estudios empíricos que analicen de forma sistemática la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria, lo que evidencia un vacío de conocimiento que limita la toma de decisiones pedagógicas y preventivas.

Frente a todo lo expuesto, conviene profundizar en el análisis de la relación entre el abuso de videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos en secundaria, especialmente porque en el plano local son todavía escasos los estudios que abordan esta realidad. En este sentido, se plantea como pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025?

A nivel teórico, la presente investigación se justifica dado que es pertinente analizar el problema de la sobreutilización de los videojuegos entre los alumnos del nivel secundario, que organizan gran parte de su tiempo de ocio en base a esta actividad, comportamientos que devienen descuidos con la actividad escolar, alteraciones del sueño y un incremento de la sensibilidad emocional. Por tal motivo, este estudio buscó la vinculación entre esta práctica adictiva y el rendimiento académico, además, crear conciencia de un uso proporcionado de las tecnologías.

Desde otra perspectiva, se contribuye al análisis conceptual de las variables, al incorporarse teorías y antecedentes que permitan dar sentido al propio fenómeno a partir de una base sólida, así como brindar elementos de juicio para la detección de conductas inadecuadas asociadas al empleo de videojuegos, diferenciándose en este aspecto el uso lúdico de la adicción, además de establecerse bases para futuras investigaciones del impacto de las tecnologías novedosas en el campo educativo.

En cuanto a lo metodológico, se emplearon instrumentos estandarizados cuya validez y fiabilidad fueron aprobadas por otros estudios, confirmado su aplicación en la población adolescente. Asimismo, se realizó una prueba piloto con la finalidad de evaluar la claridad, comprensión y consistencia de los instrumentos, además de llevarse a cabo un proceso de validez por criterio de jueces, lo que

permitió asegurar la adecuación de los ítems al contexto del estudio. De este modo, se garantiza la validez del proceso de investigación y se resguardó la pertinencia y confiabilidad de los datos obtenidos.

En el plano práctico, la investigación permitió generar información empírica relevante y contextualizada que fue devuelta a los docentes, padres de familia, tutores y directivos de la institución educativa. De este modo, los resultados facilitaron la identificación de patrones sobre los constructos, lo que contribuirá a la toma de decisiones pedagógicas y de gestión educativa. Asimismo, los hallazgos servirán como base para el diseño e implementación de estrategias de intervención, programas de orientación y acciones de tutoría escolar, a fin de fomentar un uso educativo, responsable y regulado de los videojuegos.

En lo social, el estudio es relevante considerando que actualmente se vive en una época donde estos tipos de comportamientos se están convirtiendo en algo común. Conocer el impacto en las calificaciones del uso excesivo de videojuegos permitió articular acciones preventivas y/o educativas que ayuden a trabajar por un uso equilibrado de la tecnología y para el bienestar global, además del desarrollo académico de los alumnos.

Como objetivo general, se estableció: Determinar la relación entre adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025. Y como específicos: Identificar los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025. Describir los niveles de rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025. Establecer la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025. Establecer la relación entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025. Establecer la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025. Establecer la relación entre la dimensión dificultad de control y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

En este apartado, se presenta análisis de los fundamentos y aportes teóricos que contribuyeron al reconocimiento de la adicción a videojuegos y rendimiento académico. Chóliz y Marco (2011) sostienen que la adicción a los videojuegos es un patrón caracterizado por el descontrolado o compulsivo uso de los videojuegos que pone en riesgo la vida cotidiana en la actividad académica, social, laboral y familiar, asimismo, se ha conceptualizado como un tipo de adicción conductual. Para Griffiths (2005) aquel patrón de conducta que no incluye el consumo de una sustancia; ante la cual se pueden observar las consecuencias típicas de la adicción, manifestaciones similares a las de la adicción a una sustancia, en diferentes niveles como el psicológico y el neurobiológico.

Si bien no ha sido reconocida por otras organizaciones, la OMS (2019) clasifica el fenómeno como un trastorno incluido en la 11ª revisión de la CIE-11, entendiéndose como un patrón permanente o recurrente de comportamiento, vinculado con el juego digital o los videojuegos, caracterizado por: Pérdida de control; manteniéndose primero sobre otras actividades cotidianas e intereses; continuación del comportamiento de juego a pesar de sus dañinos efectos.

Griffiths (2005) fue uno de los primeros investigadores en el fenómeno, y ya a finales de la década de los 90, argumentó que este comportamiento debía entender como una forma de adicción conductual, y algo en lo que se puede observar los mismos síntomas de adicciones presentes en clases otras de adicciones; la tolerancia, la abstinencia y el deterioro funcional.

Tal y como fue mencionado previamente, la OMS (2019) consideró el trastorno relacionado al uso excesivo en la CIE-11, y lo hizo tras la revisión sistemática de la evidencia científica, lo que constituye un avance bien definido en cuanto a la validación clínica del trastorno. Por otro lado, Haywood et al. (2024) señala que, en el DSM-V, no incluye esta práctica como un trastorno formal, pero sí que menciona está en la sección III, como trastorno en estudio, usando el nombre de “*Internet Gaming Disorder*”.

Por tal motivo, el DSM-V propone nueve criterios de diagnóstico, entre los cuales se encuentran: Preocupación constante, abstinencia, tolerancia, fracaso repetido para que se controle el juego, pérdida de interés en otras actividades, continuación pese a las consecuencias negativas, engaño a otros sobre el tiempo de juego, uso del juego para escapar de emociones negativas y riesgo o pérdida de relaciones significativas o logros personales (Bueno, 2021).

A continuación, se dan a conocer las teorías más relevantes de la variable adicción a los videojuegos. En primer lugar, la teoría del refuerzo operante, según Pérez (2020), forma uno de los conceptos básicos de la corriente conductista; sostiene que las conductas se mantienen o reducen en función de las consecuencias de estas. Desde la teoría conductista, los refuerzos positivos son estímulos, normalmente agradables, que incrementan la posibilidad de que una conducta sea realizada otra vez, mientras que los refuerzos negativos consisten en la eliminación de estímulos aversivos, lo que igualmente contribuye al incremento de la conducta. En el caso de los videojuegos estas formas de refuerzo son muy frecuentes, pues los jugadores reciben recompensas (tangibles o simbólicas: puntos, reglas, niveles, medallas, etc.) cuando consiguen llevar a cabo satisfactoriamente acciones dentro del juego.

Una de las principales características del refuerzo en los videojuegos es su combinación intermitente y variable. A diferencia de los refuerzos continuos, los videojuegos refuerzan al jugador en lapsos de tiempo impredecibles, aumentando la probabilidad de aparición de la conducta. Este patrón de refuerzo (llamado refuerzo variable) ha demostrado ser uno de los que más tiempo logran mantener la conducta, debido a que hay expectativas continuas respecto a la recompensa posible y esto lleva a que el jugador continúe participando en la actividad. Por ejemplo, este tipo de patrón de refuerzo se da en juegos de "loot box" o de recompensas aleatorias (*Fornite* o *Clash Royale*), diseñado bajo este patrón, provocando como ciclos de juego muy adictivos (González-Cabrera et al., 2023).

Asimismo, los videojuegos no solamente permiten a los jugadores contenidos positivos, sino también refuerzos negativos, ofreciendo al mismo la posibilidad de salir de situaciones emocionalmente negativas, como pueden ser el aburrimiento, la ansiedad y el estrés. Tal como el refuerzo positivo también es bien buscado, el

refuerzo negativo es capaz de promover un uso abusivo o de respuesta adictiva. La adicción no sería producto de una debilidad moral ni de una enfermedad, sino de todo un aprendizaje conductual mantenido por un sistema de refuerzos bien estructurado (Rodríguez y García, 2021).

La teoría del flujo, según Riccetti et al. (2021) consiste en un estado psicológico óptimo; es decir, es el estado que puede llegar a alcanzar una persona y que, por lo general, experimenta cuando el individuo se encuentra completamente dedicado y enfocado en una actividad, de forma que obtiene placer y satisfacción en la misma; dicha experiencia puede llegar a suceder cuando los retos que da lugar la tarea equilibran de manera correcta con las habilidades que posee la persona, lo que produce la sensación de poder controlar la tarea, la pérdida de autoconciencia y la distorsión del sentido del tiempo. Los videojuegos, por su diseño interactivo y progresivo, son el contexto idóneo que facilita la inducción del flujo en los sujetos jugadores.

En los videojuegos, el flujo es fácilmente provocado por el uso de mecánicas como escalado de niveles de dificultad, proporciona retroalimentación rápida, establece metas claras, ofrece recompensas constantes, entre otros. Según el progreso en las habilidades del jugador el videojuego hará que aumenten los retos a fin de que se mantenga ese equilibrio de manera necesaria. El flujo puede ser un estado muy agradable y gratificante, y de hecho puede llevar al jugador a querer alargar la partida todo lo que les sea posible (Martínez, 2023).

El problema comienza cuando el jugador, después de experimentar con frecuencia estados de flujo, empieza a crear una gran dependencia sobre esta experiencia. La vida cotidiana, al no contar con todos estos niveles de desafío-recompensa, parecerá un tanto monótona o poco satisfactoria respecto a los antes mencionados. Por esta razón, el videojuego puede llegar a convertirse en su demanda más preferida en la que el jugador disfruta de control, de competencia y de placer sin las posibilidades propias de una vida real. Esta estrategia de evitar puede dar pie potencialmente a una adicción al buscar constantemente el flujo como medio de escape de situaciones frustrantes o emocionales.

Griffiths (2005) desarrolló un modelo concreto para explicar las adicciones conductuales, es decir, la práctica desmedida de los videojuegos, pero también a otros elementos como hasta el juego, el cual explica la adicción sin sustancias a través de seis elementos o componentes principales. Estos componentes son: modificación del estado de ánimo, saliencia, tolerancia, conflicto, síntomas de abstinencia y recaída. A través de este modelo, una conducta llega a ser adictiva cuando cumple de manera sistemática estas seis características definitorias y, lo que es más importante, cuando hieren y afectan la vida del jugador.

La saliencia es el elemento a través del cual el videojuego de forma gradual se convierte imperante en la vida del sujeto, la cual prevalecerá sobre los pensamientos, emociones y comportamientos de la persona. En segundo lugar, la modificación del estado de ánimo significa que el acto de jugar produce cambios emocionales intensos en el jugador/a, como por ejemplo placer, euforia o alivio de la ansiedad. La tolerancia aparece cuando el jugador debe jugar más tiempo o la intensidad del juego debe ser más intensa para alcanzar la misma respuesta emocional. Los tres primeros elementos o componentes explican el porqué del comportamiento a través del tiempo y el porqué del mismo (Méndez et al., 2023).

Los otros tres componentes (abstinencia, conflicto y caída) significan un deterioro de las capacidades. De hecho, como apunta Griffiths (2005) la abstinencia es visible cuando el jugador presenta síntomas negativos cuando deja de jugar (irritabilidad, ansiedad, etc.). El conflicto puede significar interpersonal (problemas con el entorno familiar), intrapersonal (culpa, baja autoestima) o funcional (no estudiar ni trabajar a gusto). Por último, la caída, que significa que, tras realizar los intentos de controlar o por lo menos de reducir el juego, el jugador vuelve a la problemática tica del juego. Este modelo es empíricamente válido e incluso se encuentra en instrumentos de evaluación diagnóstica como la " *Game Addiction Scale*".

Teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (1977) sugirió que las personas pueden aprender nuevas conductas no solo a través del condicionamiento directo, sino también a través de modelos en la observación e imitación. En lo que se refiere a los videojuegos, esta teoría contribuye a entender cómo el comportamiento de los videojuegos y, en concreto, el uso problemático o adictivo de estos recursos audiovisuales pueden ser aprendidos socialmente por

los diferentes actores que protagonizan este hecho social, los adolescentes que observan a sus amigos, familiares o streamers pueden aprender socialmente a actuar como ellos, ya que pasan muchas horas con la consola.

Además, Bandura (1977) introduce una nueva clave, que es la autoeficacia, referida a la creencia individual sobre su capacidad para alcanzar metas específicas. En numerosos videojuegos se produce una progresión continua, recompensas por la habilidad mostrada y la superación de las metas propuestas, las cuales refuerzan la percepción de la competencia. Todo ello puede ser muy gratificante para las personas que no ven autoeficacia en el ámbito académico o social, convirtiéndose así el videojuego en una forma alternativa que les sirve de validación y logro.

En la presente investigación se adoptará como postura teórica central el modelo de adicciones conductuales propuesto por Griffiths (2005) el cual concibe el uso problemático de los videojuegos como una adicción sin sustancia que se manifiesta cuando la conducta cumple seis componentes: saliencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, conflicto, abstinencia y recaída. Desde este enfoque, la adicción se define no solo por la intensidad del uso, sino por el deterioro personal, académico, social y emocional que genera, lo que permite analizar el fenómeno más allá del entretenimiento y resaltar su carácter persistente y perjudicial.

En las dimensiones de esta variable se tiene a, la abstinencia se concibe como al malestar que un sujeto presenta cuando no tiene acceso a los videojuegos. Este malestar podría verse de forma sintomática tanto en lo físico como en lo psicológico siendo, por ejemplo, irritabilidad, ansiedad o inclusive depresión, e incluso el individuo puede engranarse a los videojuegos para aliviar necesidades emocionales o problemas psicológicos, dicha dimensión incorpora ítems que consideran la presencia de estos signos y la utilización de videojuegos como un mecanismo de *coping* por estrés o emociones negativas (Salas et al., 2017).

Para complementar esta línea de razonamiento, hay que tener presente que, según la evidencia más reciente, la abstinencia de los videojuegos puede dar lugar a respuestas similares a las conseguidas en el marco de otras adicciones conductuales, en este sentido Rodríguez (2021) señala que, la reducción súbita de la utilización de videojuegos puede dar lugar a una sintomatología de abstinencia

similar a la de las adicciones a sustancias, incluyendo cambios de humor, un estado ansioso o una fuerte necesidad de volver a jugar, además, la situación se ve potenciada por elementos de diseño de videojuegos (recompensas aleatorias, sistemas de progresión), que facilitan la dependencia psicológica y la desconexión del jugador.

La dimensión del abuso y la tolerancia referida al aumento progresivo del tiempo que se juega y cómo es necesario jugar más tiempo para alcanzar los mismos niveles de satisfacción o excitación, es decir, esta dimensión determina cómo los individuos adquieren una tolerancia al modo de jugar, de tal manera que necesitan jugar más tiempo (o hacerlo de forma más intensa) para lograr la misma gratificación que con anterioridad ya iban obteniendo (Salas et al., 2017).

Otros autores también han validado estos resultados y se ha llegado a señalar que la tolerancia es el componente que marca la existencia de la adicción a los videojuegos. Según Griffiths (2005) también mantiene que los jugadores pueden desarrollarse como individuos que crean un deseo cada vez mayor de jugar más tiempo o realizar sesiones de juego más intensas que les permita obtener la misma satisfacción o emoción que antes (con menos tiempo de juego); y esto se traduce en una manifestación de lo que puede resultar una adaptación de los sistemas de recompensa del cerebro, como, por ejemplo, cuando se empieza a jugar cada vez más tiempo y el uso de los videojuegos resulta cada vez más complicado de controlar.

La dimensión problemas relacionados con los videojuegos aborda la problemática ocasionada por el uso excesivo de los videojuegos, así como también los inconvenientes asociados con la teoría del rendimiento en el área de la vida académica, social, familiar y la salud física y mental. Esta dimensión analiza la manera en que el uso problemático de los videojuegos puede influir en las tareas cotidianas y que puede conllevar a la existencia de problemas o inconvenientes en la vida del sujeto, de modo que quede perfectamente plasmado en la literatura sindicada (Salas et al., 2017).

Recientes investigaciones han subrayado la seriedad de esta problemática, así como la posibilidad de que esta práctica sea uno de las dificultades que inciden de

manera relevante en la vida de las personas que sufren de forma directa estos inconvenientes. De la misma forma, Sánchez (2020) evidencia que el uso fuera de control o problemático de los videojuegos puede arribar a una disminución en el funcionamiento personal, social, familiar, ocupacional, educativo y en otras áreas relevantes para ese sujeto. Por lo tanto, el hecho apuntado en la investigación deja presente la importancia que se debe tener en cuenta para abordar esta adicción como un problema de salud pública que conviene dirigir con la atención oportuna y en condiciones adecuadas.

La dificultad se entiende como la falta de control que tiene la persona acerca de disminuir o parar de jugar a videojuegos aun cuando sabe que tiene efectos negativos en su vida y en su funcionamiento, tal como sucede con el control de la conducta adictiva, es decir, también se evalúa la pérdida de control, manifestando intentos por disminuir o parar de jugar videojuegos pero incumplidos para dar lugar a continuar jugando pese a la existencia de los problemas o molestias acaecidos (Salas et al., 2017).

La pérdida de control es un componente medular en la conceptualización de la adicción a los videojuegos, y tal como lo refería Griffiths (2005) es la falta de habilidad del jugador para resistir de seguir la conducta de jugar que puede producir un ciclo de conducta compulsiva y posiblemente un incremento de la conducta de juego desencadenando problemas asociados al uso excesivo de videojuegos, el cual no deja de ser una conducta que comparte rasgos generales que se encuentran en las adicciones y que incita al desarrollo de estrategias de intervención para ayudar a aquellos que tienen problemas en su autorregulación y control de impulsos.

Con relación a la segunda variable rendimiento académico, se toma la definición de Colonia (2023) que plantea que constituye el nivel de logro obtenido por el educando en sus dinámicas de aprendizaje, valorado mediante las calificaciones conseguidas en las materias respectivas, de manera similar, Chadwick (1979) lo concibe como la expresión de las competencias y de las características psicológicas del educando, resultado del proceso formativo de enseñanza-aprendizaje y establecidas en este mismo que le posibilitan alcanzar un desempeño y una consecución académica a lo largo de un lapso definido, aspecto que

generalmente se condensa en la calificación final cuantitativa.

Orozco et al. (2023) por su parte, consideran como una medida de las capacidades que un individuo manifiesta resultante de un proceso de formación o instrucción, colocando de manifiesto lo relevante en la evaluación de los propios contenidos incluidos, pero también las capacidades desarrolladas por el estudiante. En la misma línea, Martínez (2023) propone una definición que estriba en un enfoque humanista, entendiendo que es el fruto que el alumno brinda a los centros de enseñanza, y que suele ser expresado a través de calificaciones escolares. De tal forma, se pone de manifiesto la concepción y concebir al alumnado de forma integral, ya que considera que el rendimiento académico es una consecuencia de factores diferentes que se encuentran interrelacionados.

Durante mucho tiempo, el rendimiento académico se ha interpretado como una expresión cuantitativa del éxito educativo, que solamente hace referencia a las calificaciones que obtienen los estudiantes. No obstante, ese punto de vista ha ido evolucionando e incorporando también en su interpretación las cuestiones cualitativas, que tienen en cuenta el desarrollo del estudiante en su totalidad, un ejemplo claro de esta evolución es la relevancia que toma la serie de factores procedentes del sistema educativo, la familia y la propia persona, el alumno, que no debe olvidarse es una persona en evolución (Hernández y Arreola, 2021).

En este sentido, el rendimiento académico no es exclusivamente la capacidad intelectual del alumno, además está determinado por factores emocionales, sociales y contextuales, en esa línea, Tourón (1984) señala que es una consecuencia del aprendizaje del alumno, producto de una serie de factores, no muy conocidos, que operan en el sujeto que aprende.

Por otro lado, el rendimiento académico ha sido manipulado e influido por las políticas educativas y las prácticas pedagógicas que se han aplicado en el tiempo. El MINEDU (2024) entiende que es el nivel de desempeño que se recoge en tareas que el alumno está preparado para llevar a cabo; así, el rendimiento académico es considerado un buen indicador de un proceso global cuyo resultado es el grado que se evalúa.

Para profundizar en la comprensión del rendimiento académico y sus factores asociados, se han tomado en consideración las siguientes teorías: La teoría de la atribución de Weiner (2018) establece cómo la interpretación de las causas de los éxitos o los fracasos académicos influye en el rendimiento y motivación del alumno. Según esta teoría, las atribuciones se pueden clasificar en dimensiones de locus (interno o externo), controlabilidad y estabilidad. De esta forma, cuando se atribuye un fracaso a la falta de esfuerzo (locus interno, controlable e inestable) motivará al estudiante a mejorar; mientras que cuando se atribuye a una falta de capacidad (locus interno, estable e incontrolable) se mermará rápidamente su motivación.

La teoría de la atribución destacó de las creencias y las percepciones del estudiante sobre las causas que explican su rendimiento académico dado que las atribuciones que alimentan la percepción de control y la posibilidad de cambio ayudarán a que la motivación y el esfuerzo se mantengan por encima de la media, en cambio, las atribuciones que conllevan una carencia de control inducen desmotivación y abandono.

Otra de las teorías que destaca es la teoría triárquica de la inteligencia, la cual plantea que el desempeño de las personas no depende únicamente de las capacidades académicas tradicionales, sino también de habilidades analíticas, creativas y prácticas. En este sentido, la inteligencia analítica se asociará a la capacidad para la solución de problemas y evaluación de ideas; mientras que, la inteligencia creativa, consiste en la capacidad de originar ideas originales; mientras que, la inteligencia práctica se puede asociar con la capacidad para adaptarse al medio y utilizar los conocimientos en la vida real (Sternberg, 2022).

Esta teoría sostiene que el rendimiento educativo no se debe evaluar solamente a partir de habilidades analíticas, sino que ha de tener en cuenta las capacidades creativas y prácticas del estudiante (Núñez et al., 2019). Por ejemplo, un estudiante podría no ser brillante en los exámenes tradicionales, pero podría demostrar grandes capacidades a la hora de resolver problemas prácticos o a la hora de generar ideas innovadoras.

Utilizar esta teoría en el contexto del aula implica diversificar las estrategias de la docencia y la evaluación, ya que es necesario reconocer y optimizar las diferentes

inteligencias. Por ejemplo, se podría hablar de proyectos interdisciplinarios, actividades creativas o de evaluaciones fundamentadas en la aplicación práctica.

La teoría de la mentalidad de crecimiento, según García et al. (2022) consideran que aquellas personas que piensan que sus habilidades se desarrollarán gracias al esfuerzo y la perseverancia (mentalidad de crecimiento) presentan mejor rendimiento académico que aquellas que opinan que sus habilidades son inamovibles (mentalidad fija).

La postura teórica más adecuada es la teoría de la atribución, ya que explica el desempeño del estudiante considerando tanto los aprendizajes como las actitudes frente al éxito y el fracaso. Desde este enfoque, las atribuciones que los alumnos realizan sobre sus resultados influyen directamente en su motivación y esfuerzo, afectando su rendimiento académico; en particular, atribuir los logros o dificultades al esfuerzo favorece la persistencia, mientras que atribuirse a causas incontrolables genera desmotivación (Weiner, 2018).

En el aula, los docentes pueden facilitar la mentalidad de crecimiento mediante el reconocimiento del esfuerzo; la transmisión de algunas estrategias de aprendizaje y la creación de un contexto donde prima el proceso más que el resultado inmediato (Yu et al., 2022).

Se identificaron las siguientes dimensiones, conceptual hace referencia al conocimiento teórico de las materias que acaban por adquirir los estudiantes durante el proceso educativo, asimismo, tiene relación de los distintos conceptos que son principios, leyes y teorías fundamentales, que constituyen la base para la y de las distintas disciplinas, además, según Bedregal et al. (2020), el conocimiento conceptual procederá de la capacidad de las personas de poder construir y utilizar conceptos, que son abstractos, esenciales y universales, incluyendo el uso de símbolos y mecanismos cognitivos complejos. Este tipo de conocimiento permite a los estudiantes interpretar o explicar determinados fenómenos de un modo que, a su vez, facilite la transferencia de los aprendizajes a diversas situaciones.

En la investigación educativa contemporánea, cobra relevancia la evaluación de la dimensión conceptual, pues es la forma de conocer el grado de comprensión y asimilación del contenido de aprendizaje por parte de los alumnos. Para García et

al. (2021), una visión reduccionista de la educación que contemple sólo la memorización de conceptos puede limitar el desarrollo de una educación integral del alumno. Por ello, es necesario poner en práctica estrategias pedagógicas que propicien una construcción activa del conocimiento, para lograr una enseñanza significativa y duradera.

La dimensión procedimental se centra en el saber cómo, es decir, en el uso real del conocimiento a través de habilidades, técnicas y estrategias específicas. Esta dimensión mide la capacidad del estudiante para realizar, solucionar los problemas y ejecutar métodos y procesos particulares (Dávila, 2024). En este sentido, las competencias operativas son vitales para la formación de una persona y el desarrollo del estudiante, ya que permiten la aplicación del conocimiento aprendido en situaciones reales y en diferentes entornos.

Por su parte, Olmedo (2020) argumenta que esta dimensión está estrechamente asociada al estilo del aprendizaje del educando, lo que significa que las estrategias pedagógicas deben ajustarse para mejorar esta dimensión. La evaluación de las competencias procedimentales debe incluir la realización correcta de los procedimientos, así como la comprensión de los procesos y la capacidad de aplicarlos a diferentes escenarios. Por lo tanto, se debe fomentar el desarrollo de esta dimensión con el propósito de formar individuos que enfrenten los desafíos de la vida real de forma creativa.

La dimensión actitudinal hace mención a los valores y comportamientos que los estudiantes muestran durante el proceso de aprender, como señalan Araya y Avilés (2022) esta dimensión incluye, pero no se limita, a la responsabilidad, el respeto, la empatía, la motivación y la disposición a colaborar. También añaden que el rendimiento actitudinal es la suma de los principios y valores fundamentales de un estudiante adquiridos a lo largo del desarrollo de su trayectoria educativa, crucial para el crecimiento personal y social. Tales parámetros se aplican directamente a cómo los estudiantes enfrentan los desafíos académicos e interactúan dentro de sus ecosistemas educativos.

Lora (2020) evidencia cómo las actitudes positivas y favorables hacia el aprendizaje y el universo escolar ayudan a conseguir los objetivos académicos de los

educandos. No solo tener una buena percepción del estudio facilita un mejor rendimiento académico, sino que también aumenta significativamente la autoestima y la confianza, asimismo, estos parámetros hacen hincapié en que los colegios adoptan tácticas que garanticen el fomento de buenos hábitos para resistir y reforzar comportamientos positivos. Esto fomenta la inclusión de la dimensión afectiva hacia la ciudadanía a través de la educación.

Diversas investigaciones han abordado el tema de estudio, evidenciando la importancia de la adicción a videojuegos en el contexto educativo, y su asociación en el rendimiento escolar de los estudiantes, lo que permitieron orientar el análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

A nivel internacional, Pérez et al. (2024) ejecutaron un estudio en España con el objetivo de analizar cómo la adicción a los videojuegos se vinculaba con el rendimiento académico en adolescentes. El estudio contó con un diseño de tipo básico y diseño no experimental – correlacional. La muestra estuvo conformada por 641 participantes, evaluados con la escala GASA. Los resultados revelaron que los estudiantes que aprobaron ($M = 2.59$) y los que suspendieron 3 o más cursos ($M = 3.05$), presentaron diferencias significativas ($p < .001$) con el rendimiento académico, con un tamaño del efecto grande ($d = .53$). Se concluye que existe una diferencia significativa en la adicción a los videojuegos según el rendimiento académico de los adolescentes, siendo mayor en quienes presentan bajo desempeño escolar.

Farillón et al. (2022) realizaron un estudio en Filipinas para analizar cómo la adicción a los juegos de computadora se vinculaba con el desempeño en clase de los estudiantes de secundaria. El estudio contó con diseño no experimental y alcance correlacional. La muestra estuvo conformada por 100 participantes, evaluados mediante cuestionarios. En sus resultados se encontró relación significativa e inversa entre los juegos de computadora y el desempeño en clase, con un $p < 0.05$ y coeficiente de correlación alto ($r = -.62$). Se concluye que a mayor juegos de computadora menor es el desempeño en clase.

Saldaña et al. (2022) realizaron un estudio en México analizando cómo la adicción a los videojuegos se vincula al rendimiento académico en adolescentes. La

investigación fue de tipo básica, no experimental y de alcance correlacional, contando con una muestra de 114 participantes, evaluados con la prueba CERV y el promedio final. Los resultados revelan una correlación significativa inversa entre la adicción a los videojuegos y el desempeño escolar, con un $p < 0.05$ y nivel de correlación débil ($r = -.26$). Además, encontraron que el 93% jugaban en sus casas mediante algún dispositivo electrónico, siendo el celular (40%) el más utilizado, seguido del uso de computadora o celular (17%), la consola y el celular (9%) y 6% utilizaban el celular, la Tablet y la computadora. Concluyeron que existe una inversa y débil vinculación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, aunque se destacó una alta prevalencia de uso de dispositivos móviles para jugar, especialmente el celular.

Adžić et al. (2021) investigaron en Arabia el impacto de los videojuegos en el desempeño académico de estudiantes. La investigación fue de tipo básica, no experimental y de alcance correlacional, además, la muestra fue de 17 participantes, evaluados con una escala ad hoc y el cálculo del promedio ponderado (GPA). Los resultados evidenciaron que los estudiantes con un alto desempeño académico dedican más tiempo a los videojuegos ($H = 10.748$, $p < .005$). Concluyeron que los estudiantes con mayor rendimiento académico dedicaban más tiempo a los videojuegos, lo cual sugiere una posible influencia de otros factores mediadores.

Gómez et al. (2020) investigaron en España determinaron la relación entre el tiempo que los adolescentes dedicaban a jugar videojuegos y su desempeño académico. El estudio contó con una metodología de tipo básica y diseño no experimental - correlacional, además, con muestra de 1502 participantes, evaluados mediante dos cuestionarios. En sus resultados evidenciaron que los videojuegos se relacionaban con el desempeño académico ($X^2 = 29,742$, $p < .05$), además, según los residuos tipificados (± 1.96), los no jugadores presentaron más de 4 cursos suspendidos (34.8%, 3.0) y los jugadores ocasionales presentaban notas sobresalientes (42.3%, 2.9). Concluyeron que los jugadores ocasionales tendían a obtener calificaciones más altas, mientras que los no jugadores presentaban mayor número de cursos suspendidos.

A nivel nacional, Berrocal y Gómez (2023) en Lima, determinaron cómo el videojuego se vinculaba al rendimiento académico en estudiantes de una I.E. La investigación fue de tipo básica y diseño no experimental - correlacional, además, con muestra de 38 participantes, evaluados mediante dos cuestionarios. Evidenció en sus resultados una relación inversa y significativa vinculación entre el videojuego y el rendimiento académico, con $p < .05$ y un coeficiente alto ($r = -.705$). Concluyeron que una mayor dedicación a los videojuegos se asocia con un menor desempeño escolar.

Castellares y Diaz (2023) en Lima, realizaron su investigación para el establecimiento de la conexión entre la dependencia a los videojuegos y el desempeño escolar de estudiantes de secundaria en una I.E.P. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y de alcance descriptivo-correlación. Se contó con una muestra de 100 participantes, que fueron evaluados con la Escala de HAMM-1ST de Videojuegos y las calificaciones del primer bimestre. En sus resultados destacan una significativa e inversa vinculación entre la dependencia a los videojuegos y el desempeño académico, con un $p < 0.05$ y un coeficiente moderado ($r = -.434$). Concluyeron que los estudiantes con mayor grado de dependencia tienden a obtener calificaciones más bajas.

Dioses (2023), en Lima, exploró cómo la adicción a los videojuegos se vinculaba al desempeño académico de estudiantes del grado secundario. El estudio contó con una metodología de tipo básica, no experimental y de alcance correlacional. La muestra estuvo conformada por 100 participantes, evaluados a través del cuestionario TDV y el promedio de calificaciones. Evidenció en sus resultados una vinculación significativa inversa entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico, con un $p < .001$ y un coeficiente alto ($r = -.991$). Además, las mujeres (RP = 55.18) presentaban mayores niveles de adicción a los videojuegos que los hombres (RP = 45.82), con una U de 1016.00. Concluyó que las estudiantes mujeres fueron quienes presentaron mayores niveles de afición según los resultados.

Rojas y Gonzales (2023), en Huancavelica, realizaron con una investigación establecieron la relación entre adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado del Colegio Nacional de Ciencias y

Artes. El estudio se llevó a cabo bajo una metodología de tipo básica, no experimental y de alcance correlacional, contando con una muestra de 60 participantes, evaluados con el test de adicción a videojuegos y la ficha de notas. Los resultados evidenciaron una vinculación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y el desempeño académico, con un $p < .05$ y un coeficiente moderado ($r = -.525$). Concluyeron que los estudiantes con mayor grado de adicción tienden a tener un menor desempeño escolar.

Matos (2021), en Lima, realizó con una investigación determinaron la relación entre el videojuego y rendimiento académico en estudiantes del grado secundario de una IE en tiempos de pandemia. La investigación fue de tipo básica, no experimental y correlacional, contando con una muestra de 91 participantes, evaluados a través de dos cuestionarios. Los resultados revelaron una correlación no significativa entre las variables, con un P de .077 y un coeficiente bajo ($r = .186$). Concluyendo que no se evidenció una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico. No obstante, pese a ello, se halló una vinculación directa y baja entre ambos constructos, lo que permite analizar con mayor profundidad los factores que pueden estar influyendo en dicha relación.

A nivel local, Dios (2024) desarrolló un estudio en la región Tumbes, con el objetivo de analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la conducta agresiva en población juvenil de una institución educativa pública. El estudio contó un diseño no experimental correlacional, de enfoque cuantitativo, contando con una muestra de 267 participantes, evaluados con el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry. Los resultados evidenciaron una correlación positiva y significativa entre las variables ($\rho = .439$; $p < .001$), lo que indica que a mayores niveles de dependencia a los videojuegos mayores serán los niveles de conducta agresiva. También se encontraron correlaciones significativas entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física ($\rho = .386$), agresividad verbal ($\rho = .378$), hostilidad ($\rho = .317$) e ira ($\rho = .357$). Los autores concluyeron que existe una relación directa y significativa entre ambas variables en adolescentes, siendo más frecuentes las manifestaciones agresivas en estudiantes con un mayor nivel de dependencia a los videojuegos.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

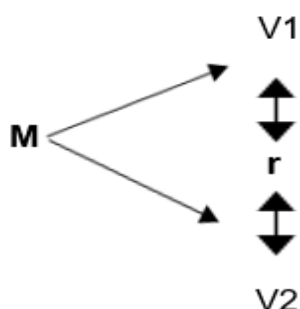
3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio fue de tipo básico, dado que buscó contribuir al conocimiento teórico de cada constructo que son objeto de estudio y no pretende realizar aplicaciones. La investigación básica está enfocada a analizar fundamentos conceptuales, explorar teorías existentes y generar propuestas nuevas que se puedan poner a prueba con la realidad. Acorde a Hernández y Mendoza (2018) es aquella que busca contribuir al cuerpo teórico de una disciplina, en muchos casos, como una base para futuras investigaciones aplicadas.

En lo que respecta al diseño metodológico, siguió un diseño no experimental, de alcance correlacional y corte transversal, lo que implica que la investigación se desarrolló sin ninguna técnica de manipulación o intervención sobre las variables, por la ambos constructos fueron evaluados tal cual se presentaron en su contexto habitual. Asimismo, el alcance correlacional permitió medir el grado de asociación y dirección de las variables de estudio, a fin de describir las relaciones o patrones que se producen. Por último, consta de un corte transversal, el cual se caracteriza por la recogida de datos en un único tiempo, en este sentido, esta estructura permite investigar problemas reales sin modificar ni alterar su naturaleza, siendo idónea para esta investigación (Ruiz y Valenzuela , 2022).

Figura 1

Esquema correlacional



Donde:

M: Muestra.

V1: Adicción a videojuegos.

V2: Rendimiento académico.

(r): Relación entre ambas variables.

3.2. Formulación de hipótesis y definición de variables

Como hipótesis general, se planteó que:

H₁: Existe relación inversa y significativa entre adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₀: No existe relación inversa y significativa entre adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

En cuanto a las específicas, se plantearon las siguientes:

H₁: Existe relación inversa y significativa entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₀: No existe relación inversa y significativa entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₂: Existe relación inversa y significativa entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₀: No existe relación inversa y significativa entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₂: Existe relación inversa y significativa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₀: No existe relación inversa y significativa entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₁: Existe relación inversa y significativa entre la dimensión dificultad de control y

rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.

H₀: No existe relación inversa y significativa entre la dimensión dificultad de control y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de tumbes - 2025.

Definición de variable

Variable adicción a los videojuegos: Es un patrón persistente y problemático que interfiere con las actividades diarias del individuo, generando deterioro en áreas como la salud, la vida social o el rendimiento académico. Esta conducta está caracterizada por síntomas como tolerancia, pérdida de control y abstinencia (Griffiths, 2005).

Operacionalmente se medirá con el test de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas et al. (2017) que consta de 25 reactivos distribuidos en cuatro dimensiones, con una sistema de respuesta de cuatro alternativas desde 1 (un poco en desacuerdo) hasta 4 (totalmente de acuerdo), además, evidenciaron la confiabilidad mediante el método de la consistencia interna obteniendo valores del valor de alfa de .096 y del coeficiente de McDonald de .97, además, recurrieron al AFC, con rotación promax, para medir la validez de constructo obteniendo los siguientes índices: RMSEA = .047, $\chi^2 = 479.789$, CFI= .993, SRMR= .047. Por otro lado, para fines interpretativos, se consideraron un nivel bajo si el puntaje es ≤ 25 , un nivel medio de 26 – 50, un nivel alto de 51 – 75 y un nivel muy alto de 76 a más.

Variable rendimiento académico: Jiménez (2000) plantea que es el nivel de habilidades mostradas en un tema o área en contraste con la norma de edad y nivel de educación, se recomienda entender el desempeño del estudiante va más allá de solo evaluar sus logros. Simplemente medir o evaluar los hallazgos alcanzados por los alumnos no ofrece todas las indicaciones requeridas para que se mejore la calidad educativa.

Operacionalmente se midió con el cuestionario de Nancy, que consta de 19 reactivos distribuidos en 3 dimensiones, con una escala Likert desde 1 (Nunca)

hasta 5 (Siempre), asimismo, evidenciaron la confiabilidad por el método de la consistencia interna obteniendo valores del valor alfa de .088, interpretado como un nivel alto de fiabilidad, además, recurrieron al juicio de tres expertos, para medir la validez de contenido, quienes la claridad, relevancia y coherencia de los ítems, considerando al test como aplicable. Por otro lado, para fines interpretativos, se consideró un nivel bajo si el puntaje es de 19 – 37, un nivel medio de 38 – 56, un nivel alto de 57 – 75 y un nivel muy alto de 76 a más.

3.3. Población y muestra

Para Hernández y Mendoza (2018), la población constituye el grupo de elementos que tienen determinadas características pertinentes para el estudio. Este estudio eligió la población adecuada de 321 estudiantes de secundaria de la IE SO1 PNP Carlos Teodoro Puell Mendoza, que se localiza en el ámbito de la región de Tumbes durante el año 2024, encontrándose la edad de los estudiantes entre 12 a 17 años, provienen de una condición socioeconómica intermedia y están formados por participantes de género masculino y femenino.

Tabla 1

Estudiantes de secundaria matriculados en la institución educativa

Sexo	Grado					Total
	1ro	2do	3ro	4to	5to	
Hombre	38	41	39	29	33	180
Mujer	32	29	36	24	20	141
Subtotal	70	70	75	53	53	321

La muestra es una subpoblación que sirve como una representación de la población de la cual se obtiene información. La muestra se calculó a través de una fórmula estadística con un grado de confianza del 95%, un rango de error del 5% y una proporción poblacional de 0.5 como criterio más conservador y el tamaño total de la población (N = 321) con esto se garantiza una adecuada muestra en términos de exactitud y representatividad (Hernández y Mendoza, 2018).

Figura 2

Fórmula estadística

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

N (tamaño de población) = 321

Z (para una confianza del 95%, se presenta el estadístico) = 1.96

P (probabilidad esperada de éxito) = 0.5

q (1-p) = 0.5

d (rango del error esperado) = 0.05

En relación con la selección de participantes la muestra fue de 174 estudiantes, Hernández (2021) establece que la técnica de muestreo es el proceso que se usa para seleccionar la muestra que representa la población. En este estudio se ejecutó un muestreo estratificado proporcional, dividiendo a la población en estratos homogéneos (grado o secciones escolares) y seleccionar aleatoriamente la cantidad de sujetos que depende del tamaño de cada grupo. Esta técnica permitió una representación homogénea de todos los subgrupos que conforman la población estudiada.

Tabla 2

Criterios de inclusión y exclusión

Detalle	Descripción
Inclusión	<ul style="list-style-type: none">- Estudiantes con edades entre 11 y 17 años.- Estar matriculados en el año escolar en curso.- Contar con el consentimiento informado firmado por el padre, madre o apoderado.- Contar con el asentimiento informado del propio estudiante.- Uso frecuente de videojuegos en su tiempo libre.
Exclusión	<ul style="list-style-type: none">- Estudiantes de 18 años o más.- No utilizar videojuegos de forma habitual.- No contar con consentimiento o asentimiento informado.- Presentar trastornos del desarrollo, condiciones médicas o discapacidades que limiten significativamente la participación en actividades lúdicas digitales o en el estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada para esta investigación fue la encuesta, constituye un procedimiento de recolección de datos que facilita la obtención de información directa de un grupo de individuos a través de la aplicación de un conjunto de preguntas previamente formuladas. Con relación al instrumento se empleó el cuestionario, desde el cual se realizó la obtención de información sobre diferentes variables en cuanto a su validez y fiabilidad (Blanchar y Martinez, 2024).

La adicción a los videojuegos, se midió con el test de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas et al. (2017) que consta de 25 ítems distribuidos en cuatro dimensiones, con una sistema de respuesta de cuatro alternativas desde 1 (un poco en desacuerdo) hasta 4 (totalmente de acuerdo), además, evidenciaron la confiabilidad mediante el método de la consistencia interna obteniendo valores del valor de alfa de .096 y del coeficiente de McDonald de .97, además, recurrieron al AFC, con rotación promax, para medir la validez de constructo obteniendo los siguientes índices: RMSEA = .047, $\chi^2 = 479.789$, CFI= .993, SRMR= .047. Por otro lado, para fines interpretativos, se consideró un nivel bajo si el puntaje es ≤ 25 , un nivel medio de 26 – 50, un nivel alto de 51 – 75 y un nivel muy alto de 76 a más.

Tabla 3

Ficha Técnica del Test de dependencia a videojuegos

Nombre	Autor	Año de adaptación	Aplicación	Duración	Administración	Descripción	Confiabilidad
Test de dependencia a videojuegos (TDV)	Chóliz y Marco	(2017)	Individual y colectiva	10-25 minutos	Niños y Adolescentes (10-18 años)	Está compuesto por 25 elementos en una escala de Likert. Y organizada en 4 dimensiones.	A = .94
Dimensiones			Dimensión I: Abstinencia Dimensión II: Abuso y tolerancia Dimensión III: Problemas ocasionados por los videojuegos Dimensión IV: Dificultad de control				

Validez: En el presente estudio se recurrió a tres expertos que confirmaron la validez del contenido, evaluando su claridad, coherencia y relevancia, destacando su suficiencia y utilidad, asimismo, obtuvo el valor de 1 en el coeficiente V de Aiken.

Confiabilidad: Mediante una prueba piloto se calculó el valor de alfa de Cronbach

de 0.954, validando la confiabilidad del dispositivo.

La otra variable se midió con el cuestionario de Nancy, que consta de 19 reactivos distribuidos en 3 dimensiones, con una escala Likert desde 1 (Nunca) hasta 5 (Siempre), asimismo, evidenciaron la confiabilidad por el método de la consistencia interna obteniendo valores del valor alfa de .088, interpretado como un nivel alto de fiabilidad, además, recurrieron al juicio de tres expertos, para medir la validez de contenido, quienes la claridad, relevancia y coherencia de los ítems, considerando al test como aplicable. Por otro lado, para fines interpretativos, se consideró un nivel bajo si el puntaje es de 19 – 37, un nivel medio de 38 – 56, un nivel alto de 57 – 75 y un nivel muy alto de 76 a más.

Tabla 4

Ficha Técnica del Instrumento Rendimiento Académico

Nombre	Autor	Año de publicación	Aplicación	Duración	Administración	Descripción	Confiabilidad
Cuestionario para medir rendimiento académico	Colonia (2023)	2023	individual y colectiva	10-20 minutos	Adolescentes (11-18 años)	Consta de 19 ítems en una escala likert y está organizado en 3 dimensiones: Conceptual, Procedimental y Actitudinal.	$\alpha = .88,$
Dimensiones					Dimensión I: Conceptual Dimensión II: Procedimental Dimensión III: Actitudinal		

Validez: En el presente estudio se recurrió a tres expertos que confirmaron la validez del contenido, evaluando su claridad, coherencia y relevancia, destacando su suficiencia y utilidad, asimismo, obtuvo el valor de 1 en el coeficiente V de Aiken.

Confiabilidad: Mediante una prueba piloto se calculó el valor alfa de Cronbach arrojó un resultado de 0.928, validando la confiabilidad del dispositivo.

3.5. Procedimiento de recolección de datos

El proceso se ejecutó mediante múltiples fases estructuradas. En primer lugar, se obtuvo la aprobación oficial por parte de las autoridades del plantel educativo, y se expusieron las finalidades de la investigación tanto al cuerpo docente como a los progenitores o representantes familiares. Seguidamente, se distribuyeron los documentos de consentimiento informado a los progenitores o representantes legales, y se requirió el asentimiento de los educandos, quienes recibieron información acerca de la naturaleza voluntaria, reservada y de carácter académico

de su intervención.

Una vez reunidas las autorizaciones, se aplicaron los instrumentos de forma presencial en las aulas, durante el horario escolar y con el acompañamiento de los docentes responsables. La aplicación fue supervisada directamente por el investigador, quien proporcionó instrucciones claras para el llenado de los cuestionarios, resolvió dudas y garantizó un ambiente adecuado para su desarrollo. Tras la recolección, los cuestionarios fueron verificados, codificados y organizados en una base de datos digital para su posterior procesamiento estadístico.

3.6. Técnicas de procesamiento

Se utilizó el enfoque cuantitativo, recurriendo al análisis estadístico descriptivo e inferencial, de acuerdo con los objetivos fijados. Los datos obtenidos de los instrumentos utilizados fueron codificados, organizados y procesados con el programa SPSS v.26.

En primer lugar, se procedió a realizar el análisis descriptivo univariado con el fin de obtener la frecuencia con sus porcentajes de los constructos evaluados. Para ello se elaboraron tablas de frecuencias y gráficos de barras o sectores que permitan realizar una presentación de los datos, dando cumplimiento a los dos primeros objetivos específicos.

Finalmente, para responder a los objetivos que implican establecer relaciones entre las variables, se realizó en primer lugar una prueba de normalidad utilizando el test de Kolmogorov-Smirnov. En función de los resultados alcanzados, se determinó si las variables presentan o no una distribución normal. Si se evidencia que los constructos no siguen una normalidad en sus datos ($p < .05$), se aplicó el coeficiente correlacional de Spearman (ρ), donde los constructos involucrados son de tipo ordinal. En caso contrario, si se confirma la normalidad de los datos, se utilizó el coeficiente correlacional de Pearson. Esta estrategia permitió analizar la magnitud y el sentido de la relación general entre ambos constructos, así como su relación específica con cada dimensión de la adicción.

3.7. Principios éticos

El presente estudio ha sido efectuado de acuerdo a los lineamientos que estipula la Asociación Americana de Psicología (2023) que regulan la forma de presentar los textos académicos, traducido a la citación de las fuentes a partir del modo de configurar sus contenidos y el estilo de redacción científica. También, la manera correcta de citar de acuerdo al estilo APA no solo contribuye a la claridad y coherencia del documento, también mejora la integridad desde una aportación académica mostrando el modo de especificar las fuentes en relación a las ideas, datos y conceptos extraídos de los autores consultados. En ese sentido, todas las fuentes situadas en el marco teórico y en las otras partes de la presente investigación se han concordado en las citaciones y en las referencias, debiendo tener el cuidado de atribuir las aportaciones adquiridas teórica y empíricamente.

Uno de los primeros aspectos a considerar en la parte ética de la investigación ha de ser únicamente aquel determinado por el Código de Ética y Deontología Profesional del Colegio de Psicólogos del Perú (2024), código que establece los principios básicos que han de orientar el trabajo del psicólogo investigador. Más concretamente, se ha tomado como punto de partida el Artículo 24 de dicho código, que resalta la obligación de respeto profesional y el deber de confidencialidad por parte del profesional, en el trato de datos sensibles e informes y documentos que se van a ir generando a lo largo del proceso de recolectar y analizar la información. Este principio es considerado un principio con una finalidad enfocada en la dignidad, la discreción y el bienestar de los participantes y que ha de ejecutarse con la máxima responsabilidad en todas las fases del trabajo presentado, desde la aceptación del consentimiento informado hasta la disposición final de los datos.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 5

Relación entre la adicción a videojuegos y rendimiento académico

		Rendimiento académico
	Rho de Spearman	-0.801
Adicción a videojuegos	gl	174
	valor p	<0.001

En la Tabla 5, se halló una correlación negativa alta y significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico ($Rho = -.801$, $p < .001$), lo que indica que, a medida que aumenta el nivel de adicción a los videojuegos, el rendimiento académico de los estudiantes tiende a disminuir considerablemente. Este hallazgo permite inferir que el abuso a los videojuegos podría constituir un factor de riesgo, lo que resalta la importancia de promover un uso equilibrado.

Tabla 6

Niveles de la variable adicción a videojuegos

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	51	29
Medio	46	26.1
Alto	23	13.1
Muy alto	56	31.8
Total	176	100%

Nota. *f* = frecuencia, % = porcentaje

En la Tabla 6, se evidencia que el 31.8 % presentan un nivel muy alto de adicción a los videojuegos, constituyéndose como el grupo con mayor prevalencia. Asimismo, el 29 % se ubica en un nivel bajo, lo que indica un uso controlado de los videojuegos. Mientras que, en menor medida, el 26.1 % alcanza un nivel medio y solo un 13.1 % presenta un nivel alto. En conjunto los resultados indican un predominio alto en el uso de los videojuegos, lo cual podría estar interfiriendo en sus actividades diarias.

Tabla 7*Niveles de las dimensiones de la variable adicción a videojuegos*

Niveles	Abstinencia		Abuso y tolerancia		Problemas relacionados a los videojuegos		Dificultad de control	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Medio	57	32.4	65	36.9	68	38.6	57	32.4
Alto	47	26.7	39	22.2	36	20.5	46	26.1
Muy alto	72	40.9	72	40.9	72	40.9	73	41.5
Total	176	100%	176	100%	176	100%	175	100%

Nota. f = frecuencia, % = porcentaje

En la Tabla 7, se evidencia que en relación con la dimensión abstinencia, el 40.9 % se ubica en un nivel muy alto, siendo el porcentaje predominante; mientras que el 32.4 % de los participantes se encuentra en un nivel medio, lo que refleja ciertas sensaciones de incomodidad cuando no pueden jugar. Por otro lado, el 26.7 % evidencia un nivel alto, indicando así que una proporción considerable de estudiantes experimenta síntomas intensos de abstinencia frente a la ausencia de videojuegos, lo que sugiere dificultades para regular el uso de esta actividad.

Además, respecto a la dimensión abuso y tolerancia se observa que el 40.9 % de los estudiantes presenta un nivel muy alto, siendo el grupo de mayor prevalencia. Seguido del 36.9 % en nivel medio, que refleja cierta tolerancia para dejar los videojuegos. Mientras que, el 22.2 % restante se ubica en nivel alto. Esta distribución sugiere que la mayoría de los estudiantes han desarrollado una alta tolerancia y un uso excesivo de videojuegos, reflejando patrones de comportamiento que podrían comprometer su autocontrol y afectar otras áreas de su vida diaria.

Con respecto a la dimensión problemas relacionados a los videojuegos, el 40.9 % de los estudiantes se ubica en un nivel muy alto, lo que evidencia la presencia de consecuencias significativas en su vida diaria. Seguido de un 38.6 % en nivel medio, que refleja afectaciones moderadas en sus rutinas habituales y, en menor medida, un 20.5 % en nivel alto, evidencia un impacto considerable que estaría afectando el bienestar del estudiante. Estos resultados sugieren que más de la mitad de los participantes enfrenta consecuencias derivadas del uso excesivo de videojuegos, lo cual podría estar afectando su funcionamiento personal y académico.

Finalmente, en la dimensión dificultad de control el 41.5 % presenta un nivel muy

alto, siendo este grupo de mayor prevalencia, presentando serias dificultades para regular el tiempo que invierte en los videojuegos. Seguido de un 32.4 % en nivel medio, que manifiesta un mayor control a comparación con el primer grupo, y de 26.1 % en nivel alto, que refleja limitaciones significativas en el Autocontrol. Esta distribución indica que una gran parte de los estudiantes experimenta serios problemas para regular el tiempo o la frecuencia con que juegan videojuegos, evidenciando posibles comportamientos adictivos.

Tabla 8

Niveles de la variable rendimiento académico

Niveles	f	%
Malo	71	40.3
Regular	105	59.7
Bueno	0.0	0.0
Total	176	100%

En la Tabla 8, se observa que el 59.7 % presenta un nivel regular, siendo este grupo predominante, manifestando ciertas dificultades académicas. Seguido del 40.3 % se encuentra en un nivel malo, lo que indica un desempeño escolar desfavorable. Esta distribución muestra que una proporción considerable de los estudiantes enfrenta dificultades en el ámbito escolar. Dichas dificultades podrían estar asociadas a factores personales.

Tabla 9

Niveles de las dimensiones de la variable rendimiento académico

Niveles	Conceptual		Procedimental		Actitudinal	
	f	%	f	%	f	%
Malo	72	40.9	71	40.3	104	59.1
Regular	104	59.1	105	59.7	72	40.9
Bueno	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Total	176	100%	176	100%	176	100%

En la tabla 9, con relación a la dimensión rendimiento conceptual se muestra un comportamiento similar, con un 59.1 % de estudiantes en nivel regular, se refleja un logro parcial de los aprendizajes esperados para su grado académico. Mientras que, un 40.9 % en nivel malo, evidencia dificultades significativas en la comprensión de los contenidos. Estos resultados indican que, en el área de comprensión de

contenidos, una parte importante del grupo aún no alcanza niveles óptimos, lo que podría comprometer su desempeño académico integral.

Para la procedimental, se muestra que el 59.7 % de los estudiantes se ubica en un rendimiento procedimental regular, lo que indica un manejo aceptable de los procedimientos y estrategias para resolver tareas académicas. Mientras que el 40.3 % presenta un nivel malo, evidenciando dificultades en la aplicación práctica de conocimientos y en la ejecución de actividades. Esto indica que más de la mitad de los estudiantes no logra desarrollar adecuadamente habilidades procedimentales, lo cual podría limitar la resolución de ejercicios y actividades escolares.

Para la dimensión actitudinal, se revela que el 59.1 % alcanzó un rendimiento actitudinal malo, siendo este el grupo de mayor prevalencia y lo que indica actitudes desfavorables para el aprendizaje. Frente al 40.9 % con un rendimiento regular, lo que refleja actitudes más favorables, pero no consistentes. Esta distribución indica que una proporción significativa de estudiantes muestra dificultades en el componente actitudinal, tales como baja motivación, escaso compromiso o disposición para participar en las actividades escolares.

Tabla 10

Relación entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico

		Rendimiento académico
Abstinencia	Rho de Spearman	-.816
	gl	174
	valor p	<.001

En la Tabla 10, mostró una correlación negativa muy alta y significativa con el rendimiento académico ($Rho = -.816$, $p < .001$), lo que sugiere que, a medida que aumentan los niveles de abstinencia, el rendimiento tiende a disminuir de forma marcada, dado que se reduce el foco atencional de los estudiantes a la clase.

Tabla 11

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico

		Rendimiento académico
Abuso y tolerancia	Rho de Spearman	-.784
	gl	174
	valor p	<.001

En la Tabla 11, se identificó una relación negativa alta y significativa entre el abuso y la tolerancia hacia los videojuegos y el rendimiento académico ($Rho = -.784$, $p < .001$), evidenciando que el incremento en estas conductas se vincula con una disminución en el desempeño de los estudiantes. Por tanto, el abuso y la tolerancia hacia los videojuegos se relaciona de forma que el incremento por la necesidad de jugar limita el tiempo dedicado al estudio, afectando su implicación y concentración.

Tabla 12

Relación entre la dimensión problemas relacionados a los videojuegos y rendimiento académico

		Rendimiento académico
Problemas relacionados a los videojuegos	Rho de Spearman	-.773
	gl	174
	valor p	<.001

En la Tabla 12, los problemas derivados del uso de videojuegos se relacionaron negativamente y de forma significativa con el rendimiento académico ($Rho = -.773$, $p < .001$), indicando que, a medida, que se incrementan las dificultades asociadas al uso excesivo de videojuegos, como los conflictos familiares, descuidos de responsabilidades o interrupciones en las rutinas diarias inciden negativamente en el ámbito académico de los estudiantes, el desempeño de los estudiantes tiende a disminuir.

Tabla 13

Relación entre la dimensión dificultad de control y rendimiento académico

		Rendimiento académico
Dificultad de control	Rho de Spearman	-.809
	gl	174
	valor p	<.001

En la Tabla 13, los problemas derivados de la dificultad para controlar el uso videojuegos se relacionaron negativamente y de forma significativa con el rendimiento académico ($Rho = -.809$, $p < .001$), indicando que, a medida que aumentan las dificultades para regular el tiempo y la frecuencia del juego, el rendimiento de los estudiantes tiende a disminuir de manera marcada.

4.2. Discusión

Relativo al objetivo general, orientado a determinar la relación entre adicción a videojuegos y rendimiento académico, los resultados estadísticos permiten corroborar una correlación inversa alta y significativa entre ambas variables ($Rho = - .801$; $p < .001$); esto quiere decir que, cuando los niveles de adicción a los videojuegos son más elevados, el rendimiento académico también va a ser más bajo, respondiendo proporcionalmente. Este resultado valida la hipótesis y supone que el uso problemático de videojuegos es uno de aquellos factores que perjudican el rendimiento académico del grupo de adolescentes evaluados.

Este resultado es coherente con estudios previos a nivel tanto nacional como internacional, en el Perú, Berrocal y Gómez (2023), Rojas y Gonzales (2023) y Dioses (2023) también identifican una relación inversa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento escolar, aunque con diferentes magnitudes de coeficiente, por otro lado, en cuanto a la investigación internacional, como la realización por Pérez et al. (2024) en España o la de Farillon et al. (2022) en Filipinas, los autores también resaltan que los adolescentes que afirman tener más dependencia o uso compulsivo de videojuegos tienden a tener un bajo rendimiento escolar. En el caso de Adžić et al. (2021) también se observa que el tiempo dedicado a los videojuegos podría relacionarse con otras variables de mediación que complementan el análisis, pero en general, la evidencia empírica coincide en que el uso excesivo de videojuegos afecta negativamente la formación escolar.

Desde el ámbito teórico, existen explicaciones plausibles para estos hallazgos, principalmente a partir del modelo de Griffiths (2005, citado por González et al., 2023), quien sostiene que la adicción sin sustancias contiene los mismos elementos y es posible observar en estudiantes con un nivel elevado de juego, por otro lado, se considera la teoría del refuerzo operante de Skinner (1953, citado por Pérez, 2020), que sostiene que los videojuegos perpetúan conductas repetitivas mediante recompensas variables que refuerzan al usuario el mantenerse ejercitando su conducta en un entorno digital, o por la atención a lo que verdaderamente importa (responsabilidades académicas). De un lado, la existencia de la teoría del flujo (Csikszentmihalyi, 1990, citado por Riccetti et al., 2021), la cual nos explica la experiencia de ofuscamiento y gratificación que rinde más poder que el interés por

el estudio. En conjunto, estos marcos teóricos nos ayudan a comprender por qué se da la relación inversa entre el uso adictivo de videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes.

En lo que se refiere al primer objetivo específico, respecto a identificar los niveles de adicción a videojuegos, se encuentra con que un 31,8% presenta un nivel muy alto de adicción, a lo que le sigue un 26,1% que presenta un nivel medio, aventajando a este porcentaje un 13,1% que se encuentra encasillado en el nivel alto, lo que indica que más de la mitad de la muestra presenta un patrón problemático de uso de videojuegos. Por tanto, este fenómeno se encuentra alineado con lo comentado por Chóliz y Marco (2011), quienes caracterizaron a la adicción a los videojuegos como un patrón de comportamiento descontrolado que perturba la vida cotidiana, estipulando a su vez que se encuentra en la línea de cara a lo indicado por la OMS (2019) sobre el trastorno del juego digital como un trastorno en el cual conviven la pérdida de control y la persistencia de este tipo de comportamiento sin importar las consecuencias. acaecidas.

De forma adicional, a nivel nacional, algunos trabajos de investigación como los de Dioses (2023) o Castellares y Díaz (2023) también reportan una alta prevalencia de alumnos con niveles altos de dependencia, reforzando la idea de que se halla normalizada en los adolescentes peruanos. Desde la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977, citado por Hernández et al., 2024), estos niveles pueden entenderse como el resultado de un proceso de imitación de modelos observados en el entorno inmediato o digital (como pares o streamers), lo que contribuye a la formación de hábitos de juego excesivos sin una percepción clara del riesgo académico o emocional que conllevan.

Referente al segundo objetivo específico, relacionado a describir los niveles de rendimiento académico, los hallazgos hacen ver que el 59.7% de los participantes posee un rendimiento académico regular, contra un 40.3% con un rendimiento malo, sin encontrar niveles buenos ni sobresalientes. En este contexto, se puede observar un mal rendimiento académico extendido, con una preocupante atención a la dimensión actitudinal, ya que un 59.1 % de los sujetos evaluados tienen un nivel bajo de rendimiento. Estos resultados coinciden con el informe del MINEDU (2023), el cual hace hincapié en la baja del rendimiento académico en secundaria

a nivel nacional, especialmente en áreas como comunicación y matemáticas, igualmente, se encuentran en la misma línea Colonia (2023), quien manifiesta que el rendimiento académico será una manifestación de múltiples factores concatenados, no siendo sólo el dominio conceptual.

Desde el enfoque de la teoría de la atribución de Weiner (2018), es posible interpretar estos niveles bajos como el resultado de atribuciones internas estables (como la creencia de tener poca capacidad), lo que reduce la motivación por mejorar. Complementariamente, la teoría de la mentalidad de crecimiento de Dweck (2006, citada por García et al., 2022) resalta que muchos estudiantes con mentalidad fija tienden a rendirse frente a las dificultades, lo cual explicaría la alta proporción de resultados deficientes, sobre todo en lo actitudinal.

Con respecto al tercer objetivo específico, vinculado a establecer la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico, se encontró con una valoración negativa alta y significativa ($Rho = -.784$; $p < .001$). Lo que muestra que los estudiantes que presentan una mayor necesidad de jugar a mayor intensidad o por más tiempo, tienen un rendimiento académico más bajo. A nivel nacional, Zapata et al. (2021), en su estudio, mostró también la presencia de un rendimiento escolar bajo en estudiantes con un gran grado de dependencia. Esta información es coherente con lo que estaba planteado por Griffiths (2005, citado por González et al., 2023), donde explica que la tolerancia es la necesidad creciente de jugar más para alcanzar el mismo nivel de satisfacción y como resultado un deterioro funcional. Salas et al. (2017) también teorizan sobre esta dimensión reflejando que la tolerancia se establece por la adaptación progresiva del sistema de recompensa del jugador y que también esto lleva a comprometer el autocontrol y la organización temporal. Desde la teoría del refuerzo operante de Skinner (1953, citado por Pérez, 2020), estos hallazgos se explican por el hecho de que los videojuegos operan bajo esquemas de refuerzo variable, manteniendo la conducta de juego por encima de las actividades académicas, al ofrecer recompensas constantes y simbólicamente gratificantes que desplazan el interés por el estudio.

En relación al cuarto objetivo específico, relacionado con establecer la relación entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico, los resultados evidencian una valoración negativa muy alta y significativa ($Rho = -.816$; $p < .001$), lo que

implica que a medida que los síntomas emocionales y conductuales que manifiestan los estudiantes cuando no pueden jugar son más intensos, menor es el rendimiento académico obtenido. Este cambio en la relación encontrada confirma lo que señalaban Salas et al. (2017), quienes describen la abstinencia en los jugadores adolescentes como el malestar físico y psicológico de la abstinencia que se manifiestan en forma de ansiedad, irritabilidad y dificultad para concentrarse.

También mencionaba que los síntomas de la abstinencia son comparables a los de las adicciones a sustancias, en función de mecanismos neuropsicológicos semejantes, por otro lado, desde una perspectiva teórica, esta evidencia se inscribe en el modelo de adicciones conductuales de Griffiths (2005, citado por González et al., 2023), en la cual se concibe la abstinencia como uno de los seis componentes del trastorno. Por otro lado, la teoría del flujo (1990, citado por Riccetti et al., 2021) permite comprender cómo los estudiantes que se habitúan a estados de inmersión y gratificación inmediata en los videojuegos, pueden desarrollar una dependencia psicológica tal que perciban las actividades académicas como poco estimulantes o incluso frustrantes, debilitando así su motivación y desempeño escolar.

En cuanto al quinto objetivo específico, orientado a establecer la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y rendimiento académico, los resultados mostraron una relación negativa y alta, además de significativa ($Rho = -.773$; $p < .001$). Esto quiere decir que los estudiantes que reportan las consecuencias más negativas del uso excesivo de los videojuegos, como por ejemplo los conflictos familiares, el deterioro de la salud o un menor cuidado por las tareas escolares que tienen que llevar a cabo, muestran también menor rendimiento académico, esta relación es coherente con Sánchez (2020), quien indica la relación entre el uso incontrolado de los videojuegos y áreas de funcionamiento personal, educativo y social. Así pues, Salas et al. (2017) afirman que esta dimensión representa el impacto de la conducta adictiva con el funcionamiento cotidiano.

En el marco teórico, el modelo de Griffiths (2005, citado por González et al., 2023) incluye el conflicto funcional como uno de los componentes de las adicciones conductuales, y es aquí donde las interferencias que provocan el juego pueden llegar a afectar expresiones que ya se consideran importantes, como lo puede ser el estudio. Asimismo, desde la teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

(2022), podría entenderse que estos estudiantes, al centrar su actividad intelectual en el entorno del videojuego, descuidan el desarrollo de habilidades analíticas, creativas y prácticas necesarias para afrontar los desafíos escolares, comprometiendo así su rendimiento integral.

Con respecto al sexto objetivo específico, correspondiente a establecer la relación entre la dimensión dificultad de control y rendimiento académico, los resultados mostraron una vinculación muy alta negativa y significativa ($Rho = -809$; $p < .001$), puesto que los estudiantes con mayores dificultades para limitar o parar voluntariamente la práctica de los videojuegos tienden a mostrar también un menor desempeño académico. Esta relación empírica concuerda con lo manifestado por Salas et al., 2017, puesto que consideran que la pérdida de control es un criterio fundamental para identificar una adicción conductual, tal y como establece el modelo también de Griffiths (2005, citado por González et al., 2023), en donde este componente provoca recaídas y conflictos funcionales, asimismo, Dioses (2023) señala que los adolescentes que no controlan el tiempo que dedican al videojuego son los que mayores dificultades escolares presentan.

Desde la teoría de aprendizaje social de Bandura (1977, citado por Hernández et al., 2024) esta pérdida de control podría estar determinada por normas y modelos por parte de los medios digitales que validan como conducta aceptable e incluso admirada el uso excesivo de videojuegos siendo esta misma que adereza los hábitos adictivos. Además, desde el enfoque de la mentalidad de crecimiento de Dweck (2006, citada por García et al., 2022), los estudiantes con baja autorregulación y rendimiento suelen desarrollar creencias limitantes sobre sus capacidades académicas, lo que a su vez disminuye su persistencia ante los retos escolares y aumenta la dependencia a fuentes externas de validación, como los logros virtuales.

V. CONCLUSIONES

1. Se encontró una relación inversa y significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de secundaria, lo cual permite aceptar la hipótesis general de existencia de correlación. Esto significa que, a mayor nivel de adicción a los videojuegos, el rendimiento de los estudiantes tiende a disminuir de manera considerable.
2. Se observa un predominio del nivel muy alto de adicción a los videojuegos en los estudiantes, evidenciando así que más de la mitad de la muestra presenta un uso problemático de estos, lo cual no solo representa una conducta de riesgo, sino que también una limitación en su desarrollo académico y personal.
3. En cuanto al rendimiento académico, se evidencia un predominio del nivel regular, seguido del nivel malo, lo que indica que una proporción considerable de los estudiantes enfrenta dificultades en el ámbito académico, siendo esta situación una limitación para el proceso de aprendizaje.
4. Hay una relación inversa significativa entre la dimensión abstinencia y el rendimiento académico, lo cual confirma la hipótesis planteada de existencia de correlación, ya que a medida que aumentan los niveles de abstinencia, el rendimiento tiende a disminuir, dado que el estudiante se enfoca menos en la clase.
5. Se evidencia una correlación inversa y significativa entre la dimensión abuso y tolerancia y el rendimiento académico, lo que permite aceptar la hipótesis de existencia de correlación que indica que, el incremento en estas conductas se relaciona con una disminución en el desempeño de los estudiantes.
6. Existe una relación inversa y significativa entre la dimensión problemas relacionados a los videojuegos y el rendimiento académico, lo que confirma la hipótesis planteada de existencia de correlación que indica que, a medida, que se incrementan las dificultades asociadas al uso excesivo de

videojuegos, como los conflictos familiares, descuidos de responsabilidades o interrupciones en las rutinas diarias inciden negativamente en el ámbito académico de los estudiantes, el desempeño de los estudiantes tiende a disminuir.

7. Se evidencia una relación inversa y significativa entre la dimensión dificultad de control y el rendimiento académico lo que confirma la hipótesis planteada de existencia de correlación que indica que, a medida que aumentan las dificultades para regular el tiempo y la frecuencia del juego, el rendimiento de los estudiantes tiende a disminuir de manera marcada.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directivos de la institución educativa implementar programas de orientación y sensibilización sobre el uso responsables de los videojuegos y la gestión adecuada del tiempo libre, a fin de abordar de manera preventiva los factores asociados al uso problemático de los videojuegos que pueden afectar el desempeño escolar, mediante sesiones en aula basadas en dinámicas reflexivas, análisis de casos y actividades prácticas orientadas a fortalecer el autocontrol, la toma de decisiones y la responsabilidad académica.
2. Se recomienda a los docentes tutores, fortalecer su capacitación mediante talleres y jornadas de formación continua sobre la identificación temprana de conductas problemáticas asociadas al uso excesivo de videojuegos. Asimismo, se sugiere dotarlos de estrategias pedagógicas y de acompañamiento que les permitan derivar a los estudiantes a los servicios de orientación o psicología cuando sea necesario.
3. Se recomienda al departamento de tutoría y convivencia escolar desarrollar talleres psicoeducativos dirigidos a estudiantes y padres de familia sobre los riesgos del uso excesivo de videojuegos, promoviendo hábitos saludables y un adecuado equilibrio entre las actividades recreativas y académicas. Con ello, se pretende fortalecer la conciencia sobre las consecuencias de esta problemática y favorecer conductas que contribuyan al bienestar.
4. Se recomienda a los padres y madres de familia trabajar para generar hábitos de estudio en el hogar a través de la organización de horarios, la supervisión del tiempo de las actividades de videojuego o el acompañamiento en las actividades escolares. Estas acciones podrían reforzarse mediante el establecimiento de normas o comunicación asertiva entre la familia. Asimismo, se sugiere promover actividades recreativas y de integración familiar que favorezcan la convivencia y reduzcan el tiempo que los adolescentes permanecen aislados frente a la computadora.
5. Se recomienda a los estudiantes un mejor empleo del tiempo de ocio, encontrando un equilibrio entre lo recreativo, académico y social que permita

su desarrollo integral. Asimismo, participar en actividades deportivas o culturales que permitan disfrutar del tiempo al aire libre.

6. Se recomienda a futuros investigadores desarrollar estudios comparativos en estudiantes de los diferentes niveles educativos, desde primaria hasta secundaria, incorporando muestras de instituciones públicas y privadas de distintas regiones del país, con la finalidad de analizar cómo los problemas relacionados con los videojuegos —como conflictos familiares, descuido de responsabilidades y alteraciones en las rutinas diarias— se manifiestan según la edad y el contexto educativo, considerando que las nuevas generaciones crecen desde edades tempranas en constante contacto con la tecnología.
7. Asimismo, se recomienda abordar la dimensión dificultad de control mediante diseños longitudinales o enfoques mixtos, incorporando variables como la autorregulación académica, la supervisión parental y la gestión del tiempo, con el propósito de comprender cómo las dificultades para controlar la frecuencia y duración del uso de videojuegos desde la perspectiva de diversos actores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adžić, S., Al-Mansour, J., Naqvi, H., & Stambolić, S. (2021). The impact of video games on Students' educational outcomes. *Entertainment Computing*, 38(100412), 1-6. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100412>
- Aguirre, G. R., Franco, J. L., Ortega, J. C., Fiallos, A. R., & Franco, S. A. (2025). La Influencia de los Videojuegos en el Desempeño Escolar de Adolescentes: Un Enfoque Metodológico Mixto. *Ingeniería e Innovación*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21897/rii.3880>
- American Association Psychological. (2023). *Publication manual of the American Psychological Association* (Séptima ed.). <https://apastyle.apa.org/products/publication-manual-7th-edition>
- Araya, S. C., & Avilés, N. B. (2022). Rendimiento académico en estudiantes de ciencias empresariales: ¿cómo influyen los factores actitudinales, pedagógicos y demográficos? *Zona Próxima*, 33(1), 70–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.14482/zp.33.658>
- Araya, S. C., & Avilés, N. B. (2022). Rendimiento académico en estudiantes de ciencias empresariales: ¿cómo influyen los factores actitudinales, pedagógicos y demográficos? *Zona Próxima*, 33(1), 70–97. <https://doi.org/10.14482/zp.33.658>
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). *Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18235/0001869>
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Bedregal-Alpaca, N., Tupacyupanqui-Jaén, D., & Cornejo-Aparicio, V. (2020). Análisis del rendimiento académico de los estudiantes de Ingeniería de Sistemas, posibilidades de deserción y propuestas para su retención. *Ingeniare*, 28(4), 668–683. <https://doi.org/https://doi.org/10.4067/s0718-33052020000400668>
- Bedregal-Alpaca, N., Tupacyupanqui-Jaén, D., & Cornejo-Aparicio, V. (2020). Análisis del rendimiento académico de los estudiantes de Ingeniería de

- Sistemas, posibilidades de deserción y propuestas para su retención. *Ingeniare*, 28(4), 668–683. <https://doi.org/10.4067/s0718-33052020000400668>
- Berrocal, Y., & Gómez, V. (2023). *Videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una institución educativa San Borja - 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo] Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/126529>
- Blanchar, T. C., & Martínez, N. E. (2024). ¿Entrevista o encuesta?: Una diferencia necesaria. *Revista latina de comunicación social*, 83(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.4185/rllcs-2025-2339>
- Bueno, O. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatría Biológica*, 28(3). <https://doi.org/10.1016/j.psiq.2021.100335>
- Castellares , G., & Diaz , M. (2023). *Adicción a videojuegos y rendimiento académico en escolares de una I.E.P. de San Juan de Lurigancho*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte] Repositorio UPN. <https://hdl.handle.net/11537/35160>
- Chadwick, C. (1979). *Teorías del aprendizaje*. Santiago: Ed. Tecla.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2024). *Código de Ética y Deontología Profesional*. <https://www.cpsp.pe/codigo-de-etica-y-deontologia>
- Colonia, N. (2023). *Evaluación formativa y rendimiento académico de estudiantes de la institución educativa Nuestra Señora de la Sabiduría, Chosica, 2023*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/125372>
- Dávila, R. C. (2024). Influencia del aprendizaje basado en competencias en el rendimiento académico de estudiantes universitarios. *Conrado*, 20(98), 425-435. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442024000300425&lng=pt&nrm=iso
- Dávila, R., Ruiz, J., Castillo, R., Torres, C., Saldaña, J., & Peña, J. (2024). Impacto de los videojuegos activos en conductas sedentarias en niños en edad

- escolar. *Retos*(55), 804-815.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v55.106111>
- Dios, D. (2024). *Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes].
<https://hdl.handle.net/20.500.12874/65165>
- Dioses, S. (2023). *Dioses Cardoza, S. B. (2023). La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Ricardo Palma] Repositorio URP.
<https://hdl.handle.net/20.500.14138/7046>
- Dioses, S. (2023). *La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Ricardo Palma] Repositorio URP. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/7046>
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2025). *Los videojuegos en la infancia y la adolescencia: guía para progenitores*.
<https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia>
- Estévez, A., Aonso-Diego, G., Fernández-García, L., & Macía, L. (2025). Problematic gaming among adolescents and youth: The role of alexithymia, emotion regulation, and attachment based on sex. *Clinica y Salud*, 36(1), 47–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.5093/clh2025a6>
- Farillon, K., Farillon, L., & Farillon, E. (2022). Computer Games Addiction and Class Performance of Selected Philippine Senior High School Students. *Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(3), 186– 201. <https://dev2-ojs.unilak.ac.id/index.php/UTAMAX/article/view/10292>
- García , I., Vilches , A., & Galiana, L. (2021). Identificación de las dimensiones Conceptual, procedimental y Actitudinal de la actividad científica por Maestros y maestras en formación Procedimental. *Profesorado*, 25(2), 193-212. https://digibug.ugr.es/handle/10481/69899?utm_source=chatgpt.com
- García, A., Saldí, L. B., Villarramos, C., Andrés, M. L., & Canet, L. (2022). El papel de la mentalidad de crecimiento en el desempeño de estudiantes de escuela primaria. *Actualidades en psicología*, 36(133), 42–57.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/ap.v36i133.45774>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís, J., & Molina, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, 28(85), 87–96. <https://doi.org/https://eric.ed.gov/?id=EJ1267577>
- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Ortega-Barón, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Pontes, H. M., & Machimbarrena, J. M. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, 143(107685). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107685>
- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Ortega-Barón, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Pontes, H. M., & Machimbarrena, J. M. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, 143(107685). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107685>
- González-Santos, B. J., Puerta-Cortés, D. X., & Ramirez Calderón, N. (2023). Relación entre el uso problemático de Facebook y la evitación experiencial en jóvenes colombianos. *Psicología desde el caribe*, 38(3), 393–407. <https://doi.org/https://doi.org/10.14482/psdc.38.3.302.3>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Haywood, D., Castle, D. J., & Hart, N. (2024). Avoiding the pitfalls of the DSM-5: A primer for health professionals. *General Hospital Psychiatry*, 90(1), 88-90. <https://doi.org/10.1016/j.genhosppsy.2024.07.006>
- Haywood, D., Castle, D. J., & Hart, N. (2024). Avoiding the pitfalls of the DSM-5: A primer for health professionals. *General Hospital Psychiatry*, 90(1), 88-90. <https://doi.org/10.1016/j.genhosppsy.2024.07.006>
- Haywood, D., Castle, D. J., & Hart, N. H. (2024). Avoiding the pitfalls of the DSM-5: A primer for health professionals. *General Hospital Psychiatry*, 90(1), 88-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.genhosppsy.2024.07.006>
- Hernández, E., & Arreola, G. (2021). *El rendimiento académico y su relación con algunos factores asociados al aprendizaje en alumnos de educación superior*. Universidad Pedagógica de Durango.

<https://isbnmexico.indautor.cerlalc.org/catalogo.php?mode=detalle&nt=343585>

- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Tercera ed.). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Instituto Nacional de la Salud. (2022). *Encuesta nacional de Salud mental 2022*. <https://fosalud.gob.sv/download/primera-encuesta-nacional-de-salud-mental/>
- López, G. (2022). Una mirada del rendimiento académico en los estudiantes del sostenimiento fiscal, período lectivo 2020-2021 en momentos de la Covid 19, caso Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Investigación Educativa*, 2(1), 31-38. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/investigacion-educativa/article/view/2905>
- Lora, M. (2020). Actitud, motivación y ansiedad y su relación con el rendimiento académico en estudiantes del Posgrado. Universidad César Vallejo 2017. *Horizonte Médico*, 20(1), 37-44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24265/horizmed.2020.v20n1.06>
- Martínez, J. A. (2023). Los Mecanismos de Aprendizaje que se Activan por los Videojuegos. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 1(1), 12–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.59721/rinve.v1i1.2>
- Martínez, Y. (2023). Relación entre rendimiento académico y estilos de aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1421>
- Matos, M. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67610>
- Melo, E., Morales, B. F., Reyes, V. M., Lugo, J. K., & García, M. A. (2024). Inteligencia emocional y rendimiento estudiantil: un caso en el campo de la educación religiosa. *Prohominum*, 6(3), 311–323. <https://doi.org/https://doi.org/10.47606/acven/ph0281>

- Ministerio de Educación. (2023). *Evaluación Muestral de Estudiantes 2022 presenta resultados más bajos que los de 2019*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/737725-evaluacion-muestral-de-estudiantes-2022-presenta-resultados-mas-bajos-que-los-de-2019>
- Ministerio de Educación. (2024). *Resolución Viceministerial*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6894408/5957002-rvm_n-_095-2024-minedu.pdf
- Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Núñez, L. A., Novoa, P. F., Majo, H. R., & Salvatierra, A. (2019). Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria. *Propósitos y representaciones*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.263>
- Núñez, L. A., Novoa, P. F., Majo, H. R., & Salvatierra, A. (2019). Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria. *Propósitos y representaciones*, 7(1). <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.263>
- Olmedo, J. M. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico escolar desde las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(26), 143–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.55777/rea.v13i26.1540>
- Olmedo, J. M. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico escolar desde las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(26), 143–159. <https://doi.org/10.55777/rea.v13i26.1540>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Clasificación Internacional de Enfermedades, Undécima Revisión (CIE-11)*. https://icd.who.int/es/docs/GuiaReferencia_CIE_11_Feb2023.pdf
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Conductas adictivas: Trastorno del juego*. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

- Orosco, E. G., Orosco, O. E., Salguero, G. K., & Vega, C. S. (2023). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de una universidad nacional peruana. *Horizontes*, 7(32), 2231–2242. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.658>
- Pérez, M. (2020). ¿Qué nos importa skinner, treinta años después? *Papeles del psicólogo*, 41(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2940>
- Pérez, M., Fernández, A., Fuster, A., & Graciela, M. (2024). Impacto de la adicción a videojuegos en adolescentes: diferencias en función del sexo, la asistencia al instituto y el rendimiento académico. *European Public & Social Innovation Review*, 9(1), 1-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31637/epsir-2024-341>
- Riccetti, A., Franco, E., Coterón, J., & Gómez, V. (2021). Estado de flow e intención de práctica de actividad física en adolescentes argentinos. *Revista de psicología*, 39(1), 289–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.18800/psico.202101.012>
- Rodríguez, M., & García, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rodríguez, M., & García, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojas, P., & Gonzales, A. (2023). Uso problemático de videojuegos y rendimiento académico en una institución pública de Huancavelica. *Llimpi*, 3(2), 1-7. <https://doi.org/https://doi.org/10.54943/lree.v3i2.275>
- Ruiz, C. B., & Valenzuela, M. (2022). *Metodología de la investigación*. Fondo Editorial UNAT. <https://doi.org/https://doi.org/10.56224/EdiUnat.4>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Saldaña, C., Celis, R., Leyva, R., Hernández, A., Castillo, A., & Chávez, B. (2022).

- Asociación entre el rendimiento académico de los adolescentes y la adicción los videojuegos. *Psicología Educativa*, 10(1), 73-82.
<https://revistapsicologiaeducativa.unam.mx/index.php/psicologiaeducativa/article/view/49/42>
- Sánchez, J. P., Telumbre, J. Y., Castillo, L. d., & Silveira, E. A. (2020). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Sánchez, J. P., Telumbre, J. Y., Castillo, L. d., & Silveira, E. A. (2020). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1).
<https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Satapathy, P., Khatib, M., Balaraman, A., Kaur, M., Srivastava, M., Barwal, A., . . . Samal, S. (2025). Burden of gaming disorder among adolescents: A systemic review and meta-analysis. *Public Health in Practice*, 9(1), 1-10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.puhip.2024.100565>
- Sternberg, R. J. (2022). The intelligent attitude: What is missing from intelligence tests. *Journal of Intelligence*, 10(4).
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence10040116>
- Sternberg, R. J. (2022). The intelligent attitude: What is missing from intelligence tests. *Journal of Intelligence*, 10(4).
<https://doi.org/10.3390/jintelligence10040116>
- Tapia, A., & Mena, M. (2024). Adicción a los videojuegos y la autoestima en los adolescentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 221-233.
<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i4.1134>
- Tourón, J. (1984). *Factores del rendimiento académico en la universidad*. EUNSA.
- Weiner, B. (2018). The legacy of an attribution approach to motivation and emotion: A no-crisis zone. *Motivation Science*, 4(1), 4–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/mot0000082>
- Weiner, B. (2018). The legacy of an attribution approach to motivation and emotion: A no-crisis zone. *Motivation Science*, 4(1), 4–14.
<https://doi.org/10.1037/mot0000082>
- Yu, J., Kreijkes, P., & Salmela-Aro, K. (2022). Students' growth mindset: Relation to

- teacher beliefs, teaching practices, and school climate. *Learning and Instruction*, 80(101616).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2022.101616>
- Yu, J., Kreijkes, P., & Salmela-Aro, K. (2022). Students' growth mindset: Relation to teacher beliefs, teaching practices, and school climate. *Learning and Instruction*, 80(101616). <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2022.101616>
- Zapata, R., Ibarra, J., Henriquez, M., Sepúlveda, S., Martínez, L., & Cigarroa, I. (2021). Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes Pediátrico*, 92(4), 565-575.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317>
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary Educational Psychology*, 82–91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1016>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología	Variables	Instrumentos	Escala
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuáles son los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes – 2025?</p> <p>¿Cuáles son los niveles de rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes – 2025?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes – 2025?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.</p> <p>Objetivos específicos Identificar los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.</p> <p>Describir los niveles de rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.</p> <p>Establecer la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.</p>	<p>H1 = Existe una relación inversa significativa entre el uso de videojuegos y rendimiento académico.</p> <p>H0 = No existe una relación inversa significativa entre el uso de videojuegos y rendimiento académico</p>	<p>En la investigación realizara uso de métodos cuantitativos, es de estudio descriptiva - correlacional debido a que se desarrolló en dos variables, asimismo, es no experimental, de diseño transversal, ya que los datos se recopilarán en un momento único</p>	<p>Uso de videojuegos</p>	<p>Test de dependencia a videojuegos</p>	Likert
				Rendimiento académico	Cuestionario estructurado	

<p>una institución educativa de Tumbes – 2025?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes – 2025?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad de control y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes – 2025?</p>	<p>Establecer la relación entre la dimensión abstinencia y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.</p> <p>Establecer la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.</p> <p>Establecer la relación entre la dimensión dificultad de control y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes - 2025.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

Anexo 2: Matriz operacional de variables

Variable	Definición de variable	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Niveles	Rango de valoración	Instrumento de recolección de variable
Variable N°1: Adicción a videojuegos	Es un patrón persistente y problemático de uso de videojuegos que interfiere con las actividades diarias del individuo, generando deterioro en áreas como la salud, la vida social o el rendimiento académico. Esta conducta está caracterizada por síntomas como tolerancia, abstinencia y pérdida de control (Griffiths, 2005, citado por González-Santos et al. 2023).	Se medirá con el test de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas et al. (2017) que consta de 25 ítems distribuidos en cuatro dimensiones, con un sistema de respuesta de cuatro alternativas desde 1 (un poco en desacuerdo) hasta 4 (totalmente de acuerdo). Tiene una duración de 20 minutos aproximadamente y puede ser administrada de forma individual o colectiva en personas de 11 a 18 años.	Abstinencia	3,4,6,7,10, 11,13, 14,21 y 25	Nivel bajo	Menos - 25	Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011)
			Abuso y tolerancia	1,5,8,9 y 12	Nivel medio	26 - 50	
			Problemas relacionados con los videojuegos	16,17,19 y 23	Nivel alto	51 - 75	
			Dificultad de control	2,15,18,20,22 y 24	Nivel muy alto	76 a más	

Variable	Definición de variable	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Niveles	Rango de valoración	Instrumento
Variable N°2: Rendimiento Académico	Es el nivel de habilidades mostradas en un tema o área en contraste con la norma de edad y nivel de educación, se recomienda entender el desempeño del estudiante va más allá de solo evaluar sus logros. Simplemente medir o evaluar los resultados obtenidos por los alumnos no ofrece todas las indicaciones requeridas para mejorar la calidad de la educación (Jiménez (2000, citado por López, 2022).	Se medirá con el cuestionario de Colonia (2023), que consta de 19 ítems distribuidos en tres dimensiones: tres dimensiones como rendimiento conceptual, rendimiento procedimental y rendimiento actitudinal, con una escala de tipo Likert desde 1 (Nunca) hasta 5 (Siempre). Tiene una duración de 15 minutos aproximadamente y puede ser administrada de forma individual o colectiva en personas de 11 a 18 años de edad.	Conceptual	1 - 8	Rendimiento malo	19 – 42	Cuestionario para medir rendimiento académico de Colonia (2023)
			Procedimental	9 - 15	Rendimiento regular	43 – 65	
			Actitudinal	16 - 20	Rendimiento bueno	66 a más	

Anexo 3: Carta al asesor



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



“Año de la recuperación y consolidación de la economía
peruana”

CERTIFICACIÓN

Dr. Saavedra López, Miguel Angel, docente nombrado adscrito al departamento académico de Psicología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

CERTIFICA:

Que acepto ser asesor del proyecto de tesis: Titulado **“Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Tumbes, 2025”** cuyo autor es Jeferson Paolo Bracamonte Paredes con DNI 75875949, código de estudiante 160318211 estudiante de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

Tumbes, 03 de junio del 2025

Atentamente

Dr. Saavedra Lopez Miguel Angel

Asesor de tesis

DNI: 46039822

ORCID: 0000-0003-4913-933Xo

Anexo 4: Autorización de desarrollo de investigación de tesis



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



“Año de la unidad, paz y el desarrollo”

SOLICITO: Autorización para el desarrollo de investigación de tesis.

Señor (a):

MAROXIA GERALDINE RISCO ROMERO

Director de la institución educativa “SO1 PNP.CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA”

Yo, Bracamonte Paredes Jeferson Paolo, estudiante del VIII ciclo de la UNIVERSIDAD NACIONAL TUMBES, perteneciente a la Facultad de Ciencias Sociales, Escuela Profesional de Psicología - Tumbes, identificado con DNI 75875949 y código de estudiante N° 160318211, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Me encuentro elaborando mi proyecto de tesis titulado: “Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa Tumbes- 2025”, bajo el asesoramiento del Dr. Saavedra López Miguel Angel.

Que, en el marco de la ejecución de mi proyecto de tesis solicito usted, el permiso para desarrollar dicha investigación ya que tengo que realizar algunas actividades de aplicación de instrumentos a los estudiantes del nivel secundario de vuestra institución educativa el “SO1 PNP.CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA”, durante el mes de octubre del presente año y el próximo año del 2025 de esta forma los datos obtenidos servirán para la elaboración de mi proyecto de investigación

POR LO EXPUESTO:

Solicito a vuestro despacho, me permita realizar las actividades de aplicación de los instrumentos de recolección de datos a los estudiantes del nivel secundario durante el período indicado.

En espera de vuestra respuesta favorable, me despido de usted agradeciéndole por anticipado.

Tumbes, 01 de octubre del 2024

Dr. Miguel Angel Saavedra López
Asesor de tesis
DNI: 46039822
ORCID: 0000-0003-4913-933X

Jeferson Paolo Bracamonte Paredes
Estudiante tesista
DNI: 75875949
ORCID: 0009-0003-6071-2771

Anexo 5: Asentimiento Informado

Mi nombre es Bracamonte Paredes Jeferson identificado con DNI N° 75875949, estudiante de Pregrado de la Universidad Nacional de Tumbes perteneciente al programa de Psicología Actualmente me encuentro llevando a cabo mi proyecto de investigación titulado “Adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa Tumbes- 2025” con el propósito de recolectar datos y aportar a la investigación científica. Por ello, toda la información y datos recolectados serán de carácter anónimo y confidenciales, siendo utilizadas únicamente para fines científicos pertenecientes a la investigación.

Es primordial que tenga conocimiento que su participación en este estudio es totalmente voluntaria.

Yo.....
con DNI N° he leído el documento de asentimiento informado que me ha sido entregado y he comprendido las explicaciones brindadas sobre el propósito de la investigación. Comprendo que, si presento alguna duda sobre este proyecto o sobre mi participación en él, puedo realizar preguntas en cualquier momento de la ejecución del mismo: Teniendo conocimiento de todo ello y con las adecuadas consideraciones, consiento participar y colaborar en la siguiente investigación y autorizo que mis datos sean utilizados.

FIRMA

Anexo 6: Instrumentos de medición

Test de dependencia a videojuegos

Adaptado por Salas et al. (2017)

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

TD	PD	N	UPD	TA
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

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

CUESTIONARIO PARA MEDIR LA VARIABLE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Elaborado por Colonia (2023)

DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

SEXO:

AÑOS EN LA I.E.

EDAD

INSTRUCCIONES: La información que nos proporcionas será solo de conocimiento del investigador por tanto evalúa tu rendimiento académico, en forma objetiva y veraz respondiendo las siguientes interrogantes.

Por favor no deje preguntas sin contestar.

Marca con un aspa en solo uno de los recuadros correspondiente a la escala siguiente.

(1) NUNCA	(2) CASI NUNCA	(3) A VECES	(4) CASI SIEMPRE	(5) SIEMPRE
------------------	-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

N.º	ÍTEMS	ESCALA				
		N	CN	AV	CS	S
DIMENSIÓN 1: Rendimiento conceptual						
1	Socializo mis aprendizajes de manera cooperativa y reflexiva con mis compañeros de clase.					
2	Utilizo mis saberes previos para construir un nuevo conocimiento, propiciando el conflicto cognitivo.					
3	Tengo el hábito de investigar para adquirir conocimientos más adecuados sobre temas tratados en el aula.					
4	Aplico estrategias de estudio para mejorar mis niveles de aprendizaje y desempeño académico.					
5	Me siento capacitado para argumentar un tema frente a mis compañeros de aula.					
6	Dedico tiempo para la profundización teórica y para la investigación de mi práctica académica.					
7	Los calificativos que logro son satisfactorios y responden a mis expectativas académicas.					
8	Inmediatamente después de una clase ordeno mis apuntes o archivos e investigo sobre las dudas que tengo.					
DIMENSIÓN 2: Rendimiento procedimental						
9	Ante alguna tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de detectar el problema a resolver.					
10	Cuando existe una tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de analizar el problema detectado y dar la solución de manera clara y precisa.					
11	Las actividades de aprendizaje desarrolladas en clase me permiten aplicar conocimientos en la práctica.					
12	Sigo las orientaciones del docente al realizar las actividades de aprendizaje.					

13	Trabajo en equipo de manera cooperativa.					
14	Organizo información relevante al realizar una actividad de aprendizaje.					
15	Durante las actividades en aula, anoto ideas, subrayo, pregunto ante una duda.					
DIMENSIÓN 3: Rendimiento actitudinal		N	CN	AV	CS	N
16	Tengo confianza en mí mismo, lo que me permite tomar la iniciativa en los equipos de trabajo, no compito con mis compañeros, sino colaboro con ellos para cumplir los objetivos.					
17	Tengo una actitud de respeto hacia los docentes, compañeras y administrativos, tanto dentro como fuera de la institución.					
18	Durante las diversas actividades escolares, respeto los aportes e ideas de mis compañeras.					
19	Defiendo mi postura de manera clara y concisa demostrando dominio del tema al resolver un problema, una tarea o trabajo.					

Anexo 7: V de Aiken del juicio de expertos

Tabla 14

V de Aiken de instrumento de adicción a videojuegos

	J1	J2	J3	S	V
P1	1	1	1	3	1
P2	1	1	1	3	1
P3	1	1	1	3	1
P4	1	1	1	3	1
P5	1	1	1	3	1
P6	1	1	1	3	1
P7	1	1	1	3	1
P8	1	1	1	3	1
P9	1	1	1	3	1
P10	1	1	1	3	1
P11	1	1	1	3	1
P12	1	1	1	3	1
P13	1	1	1	3	1
P14	1	1	1	3	1
P15	1	1	1	3	1
P16	1	1	1	3	1
P17	1	1	1	3	1
P18	1	1	1	3	1
P19	1	1	1	3	1
P20	1	1	1	3	1
P21	1	1	1	3	1
P22	1	1	1	3	1
P23	1	1	1	3	1
P24	1	1	1	3	1
P25	1	1	1	3	1

Tabla 15*V de Aiken de instrumento de rendimiento académico*

	J1	J2	J3	S	V
P1	1	1	1	3	1
P2	1	1	1	3	1
P3	1	1	1	3	1
P4	1	1	1	3	1
P5	1	1	1	3	1
P6	1	1	1	3	1
P7	1	1	1	3	1
P8	1	1	1	3	1
P9	1	1	1	3	1
P10	1	1	1	3	1
P11	1	1	1	3	1
P12	1	1	1	3	1
P13	1	1	1	3	1
P14	1	1	1	3	1
P15	1	1	1	3	1
P16	1	1	1	3	1
P17	1	1	1	3	1
P18	1	1	1	3	1
P19	1	1	1	3	1

Anexo 8: Confiabilidad de instrumentos

Tabla 16

Estadísticas de fiabilidad del instrumento de adicción a videojuegos

Alfa de Cronbach	N de elementos
.954	25

Tabla 17

Estadísticas de fiabilidad del instrumento de rendimiento académico

Alfa de Cronbach	N de elementos
.928	19

Anexo 9: Evaluación por juicio de expertos de los instrumentos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Test de dependencia a videojuegos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Pedro Fre Infante Sanjinez
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Psicología educativa y clínica.
Institución donde labora:	Universidad Nacional de Tumbes.
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Instrumento de Medición 1

Nombre de la Prueba:	Test de dependencia a videojuegos (TDV)
Autores:	Mariano Chóliz y Clara Marco
Procedencia:	España – 2011

Administración:	Se obtiene a partir de la sumatoria de las puntuaciones escalares de cada ítem, considerando tanto ítems de dirección positiva como negativa, los cuales se valoran en niveles de dependencia: bajo, moderado, alto
Tiempo de aplicación:	15 min
Ámbito de aplicación:	Educativo, clínico
Significación:	<p>Identificar las dimensiones de dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria. Está constituido por 25 ítems distribuidos que se debe contestar en una escala de 5 grados que va desde: 1= Totalmente en desacuerdo, 2 = En desacuerdo, 3 =Neutral, 4 = De acuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo.</p> <p>Factores:</p> <p>Factor 1: Abstinencia: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25</p> <p>Factor 2: Abuso y tolerancia: 1, 5, 8, 9, 12</p> <p>Factor 3: Problemas ocasionados por los videojuegos: 16, 17, 19, 23</p> <p>Factor 4: Dificultad en el control 2, 15, 18, 20, 22, 24</p>

Instrumento de Medición 2

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir rendimiento académico
Autor:	Colonia De la Cruz, Nancy
Procedencia:	Lima, Perú – 2023
Administración:	Resulta de la sumatoria de las puntuaciones escalares a cada ítem considerando que el cuestionario contiene ítems de dirección positiva y negativa, los que se valora en niveles de rendimiento académico: malo, regular y

	bueno.
Tiempo de aplicación:	10-15 min
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	<p>Identificar el rendimiento académico en estudiantes de instituciones educativas. Está constituido por 19 ítems distribuidos que se debe contestar en una escala de 5 grados que va desde: 1= Nunca, 2 = Casi nunca, 3 =A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre.</p> <p>Abarca 3 dimensiones: Primera dimensión: "Rendimiento conceptual": 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</p> <p>Segunda dimensión: "Rendimiento procedimental": 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15</p> <p>Tercera dimensión: "Rendimiento actitudinal": 16, 17, 18, 19</p>

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento mi primer instrumento de medición "Test de dependencia a videojuegos (TDV)" elaborado por Mariano Chóliz y Clara Marco en el año 2011. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.</p>	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia,

		pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Subescalas del instrumento:

- **Primer factor: Abstinencia**

Objetivos del factor: (Evaluar el malestar emocional y fisiológico que experimenta el individuo cuando no puede jugar. Esto incluye síntomas como irritabilidad, ansiedad, nerviosismo o tristeza al verse privado del videojuego).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	3	4	4	4	
Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	4	4	4	4	

Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	6	4	4	4	
Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	7	4	4	4	
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	10	4	4	4	
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	11	4	4	4	
Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	13	4	4	4	
Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	14	4	4	4	
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	21	4	4	4	
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	25	4	4	4	

- **Segundo factor: Abuso y tolerancia**

Objetivos del factor: (Medir el incremento progresivo en el tiempo y frecuencia de juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción. También considera el uso excesivo en detrimento de otras actividades).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	1	4	4	4	
Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	5	4	4	4	
Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	8	4	4	4	
Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante	9	4	4	4	

rato					
Creo que juego demasiado a los videojuegos	12	4	4	4	

- **Tercer factor: Problemas relacionados por los videojuegos**
Objetivos del factor: (Detectar las consecuencias negativas derivadas del uso de videojuegos, como bajo rendimiento académico, conflictos familiares, problemas sociales o de salud).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	16	4	4	4	
He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	17	4	4	4	
Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	19	4	4	4	
He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	23	4	4	4	

--	--	--	--	--	--

- Cuarto factor: Dificultad de control**
 Objetivos del factor: (Identificar la incapacidad de regular o detener el comportamiento de juego, incluso cuando se es consciente de sus efectos negativos o se tiene la intención de reducirlo).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	2	4	4	4	
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	15	4	4	4	
Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	18	4	4	4	
En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	20	4	4	4	
Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	22	4	4	4	
Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis	24	4	4	4	

videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
---	--	--	--	--	--

2da presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento mi segundo instrumento de medición Cuestionario para medir rendimiento académico, elaborado por Colonia de la Cruz, Nancy en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.

	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p align="center">RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Subescalas del instrumento:

- **Primera dimensión: Rendimiento conceptual**
Objetivos de la dimensión: (Esta dimensión se centra en evaluar el conocimiento teórico que posee el estudiante sobre los contenidos académicos así como el Dominio cognitivo pertinente, la eficiencia en el desempeño académico, el conocimiento adecuado y actualizado y Método de estudio y de trabajo adecuados).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Socializo mis aprendizajes de manera cooperativa y reflexiva con mis compañeros de clase.	1	4	4	4	
Utilizo mis saberes previos para construir un nuevo conocimiento, propiciando el conflicto cognitivo.	2	4	4	4	
Tengo el hábito de investigar para adquirir conocimientos más adecuados sobre temas tratados en el aula.	3	4	4	4	
Aplico estrategias de estudio para mejorar mis niveles de aprendizaje y desempeño académico.	4	4	4	4	
Me siento capacitado para argumentar un tema frente a mis compañeros de aula.	5	4	4	4	

Dedico tiempo para la profundización teórica y para la investigación de mi práctica académica	6	4	4	4	
Los calificativos que logro son satisfactorios y responden a mis expectativas académicas	7	4	4	4	
Inmediatamente después de una clase ordeno mis apuntes o archivos e investigo sobre las dudas que tengo.	8	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Rendimiento procedimental**

Objetivos del factor: (Mide la capacidad del estudiante para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas, como la resolución de problemas o la realización de tareas específicas Habilidades interpersonales, Organización y previsión en las labores educativas. Motivación, Práctica de valores y Búsqueda de resultados en equipo).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ante alguna tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de detectar el problema a resolver.	9	4	4	4	
Cuando existe una tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de analizar el problema detectado y dar la solución de manera clara y precisa.	10	4	4	4	

Las actividades de aprendizaje desarrolladas en clase me permiten aplicar conocimientos en la práctica	11	4	4	4	
Sigo las orientaciones del docente al realizar las actividades de aprendizaje	12	4	4	4	
Trabajo en equipo de manera cooperativa	13	4	4	4	
Organizo información relevante al realizar una actividad de aprendizaje	14	4	4	4	
Durante las actividades en aula, anoto ideas, subrayo, pregunto ante una duda	15	4	4	4	

- Tercera dimensión: Rendimiento actitudinal**

Objetivos de la dimensión: (Esta dimensión valora las actitudes y comportamientos del estudiante hacia el aprendizaje, incluyendo aspectos como la motivación, la responsabilidad, la participación y actitud resiliente).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tengo confianza en mí mismo, lo que me permite tomar la iniciativa en los equipos de trabajo, no compito con mis compañeros, sino colaboro con ellos para cumplir los objetivos.	16	4	4	4	

Tengo una actitud de respeto hacia los docentes, compañeras y administrativos, tanto dentro como fuera de la institución.	17	4	4	4	
Durante las diversas actividades escolares, respeto los aportes e ideas de mis compañeras.	18	4	4	4	
Defiendo mi postura de manera clara y concisa demostrando dominio del tema al resolver un problema, una tarea o trabajo.	19	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): En los ítems evaluados hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: INFANTE SANJINEZ PEDRO FRE

Especialidad del validador: Psicología educativa y clínica.

08 de mayo del 2025

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



.....
LIC. PEDRO FRE INFANTE SANJINEZ
PSICOLOGO
C.PS.P.2346

Firma del Experto validador

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Segundo validador

Nombre del juez:	César José Cabieses Pechú
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica (x) Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Clinica, educativa, comunitaria y deportiva
Institución donde labora:	Centro de salud La unión Leticia – Tarma – Junín; Universidad priva San Juan Bautista-Lima; Universidad Privada del Norte –UPN-Lima.
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	7 años de docencia universitaria y asesoría de trabajos de investigación y tesis. 4 publicaciones científicas en Scielo y Scopus en áreas clínicas y neurociencias.

Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	7	4	4	4	
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	10	4	4	4	
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	11	4	4	4	
Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	13	4	4	4	
Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	14	4	4	4	
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	21	4	4	4	
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	25	4	4	4	

Segundo factor: Abuso y tolerancia

Objetivos del factor: (Medir el incremento progresivo en el tiempo y frecuencia de juego para

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	1	4	4	4	
Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	5	4	4	4	
Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	8	4	4	4	
Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	9	4	4	4	
Creo que juego demasiado a los videojuegos	12	4	4	4	

Tercer factor: Problemas relacionados por los videojuegos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	16	4	4	4	
He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	17	4	4	4	
Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	19	4	4	4	
He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	23	4	4	4	

Cuarto factor: Dificultad de control

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	2	4	4	4	
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	15	4	4	4	
Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	18	4	4	4	
En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	20	4	4	4	
Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	22	4	4	4	
Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna	24	4	4	4	

- **Primera dimensión:** Rendimiento conceptual

Objetivos de la dimensión: (Esta dimensión se centra en evaluar el conocimiento teórico que posee el estudiante sobre los contenidos académicos así como el Dominio cognitivo pertinente, la eficiencia en el desempeño académico, el conocimiento adecuado y actualizado y Método de estudio y de trabajo adecuados).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Socializo mis aprendizajes de manera cooperativa y reflexiva con mis compañeros de clase.	1	4	4	4	
Utilizo mis saberes previos para construir un nuevo conocimiento, propiciando el conflicto cognitivo.	2	4	4	4	
Tengo el hábito de investigar para adquirir conocimientos más adecuados sobre temas tratados en el aula.	3	4	4	4	
Aplico estrategias de estudio para mejorar mis niveles de aprendizaje y desempeño académico.	4	4	4	4	
Me siento capacitado para argumentar un tema frente a mis compañeros de aula.	5	4	4	4	
Dedico tiempo para la profundización teórica y para la	6				

- **Segunda dimensión:** Rendimiento procedimental

Objetivos del factor: (Mide la capacidad del estudiante para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas, como la resolución de problemas o la realización de tareas específicas Habilidades interpersonales, Organización y previsión en las labores educativas. Motivación, Práctica de valores y Búsqueda de resultados en equipo).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ante alguna tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de detectar el problema a resolver.	9	4	4	4	
Cuando existe una tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de analizar el problema detectado y dar la solución de manera clara y precisa.	10	4	4	4	
Las actividades de aprendizaje desarrolladas en clase me permiten	11	4	4	4	

aplicar conocimientos en la práctica					
Sigo las orientaciones del docente al realizar las actividades de aprendizaje	12	4	4	4	
Trabajo en equipo de manera cooperativa	13	4	4	4	
Organizo información relevante al realizar una actividad de aprendizaje	14	4	4	4	
Durante las actividades en aula, anoto ideas, subrayo, pregunto ante una duda	15	4	4	4	

Tercera dimensión: Rendimiento actitudinal

Objetivos de la dimensión: (Esta dimensión valora las actitudes y comportamientos del estudiante hacia el aprendizaje, incluyendo aspectos como la motivación, la responsabilidad, la participación y actitud resiliente).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tengo confianza en mí mismo, lo que me permite tomar la iniciativa en los equipos de trabajo, no compito con mis compañeros, sino colaboro con ellos para cumplir los objetivos.	16	4	4	4	
Tengo una actitud de respeto hacia los docentes,	17				

compañeras y administrativos, tanto dentro como fuera de la institución.		4	4	4	
Durante las diversas actividades escolares, respeto los aportes e ideas de mis compañeras.	18	4	4	4	
Defiendo mi postura de manera clara y concisa demostrando dominio del tema al resolver un problema, una tarea o trabajo.	19	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Cabieses Pechú César José

Especialidad del validador: Psicoterapia y salud mental, Neurociencias y neuropsicología

08 de mayo del 2025

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados





Firma del Experto validador

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Tercer validador

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Test de dependencia a videojuegos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Alexander Ordinola LUuna
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica (X) Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Psicólogo clínico y Docente universitario
Institución donde labora:	Universidad Nacional de Tumbes.
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. **Instrumento de Medición 1**

Nombre de la Prueba:	Test de dependencia a videojuegos (TDV)
Autores:	Mariano Chóliz y Clara Marco

		pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Subescalas del instrumento:

- **Primer factor:** Abstinencia

Objetivos del factor: (Evaluar el malestar emocional y fisiológico que experimenta el individuo cuando no puede jugar. Esto incluye síntomas como irritabilidad, ansiedad, nerviosismo o tristeza al verse privado del videojuego).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	3	4	4	4	
Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	4	4	4	4	

Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	6	4	4	4	
Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	7	4	4	4	
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	10	4	4	4	
Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	11	4	4	4	
Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	13	4	4	4	
Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	14	4	4	4	
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	21	4	4	4	
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	25	4	4	4	

- **Segundo factor:** Abuso y tolerancia

Objetivos del factor: (Medir el incremento progresivo en el tiempo y frecuencia de juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción. También considera el uso excesivo en detrimento de otras actividades).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	1	4	4	4	
Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	5	4	4	4	
Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	8	4	4	4	
Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	9	4	4	4	
Creo que juego demasiado a los videojuegos	12	4	4	4	

- **Tercer factor:** Problemas relacionados por los videojuegos
Objetivos del factor:(Detectar las consecuencias negativas derivadas del uso de videojuegos, como bajo rendimiento académico, conflictos familiares, problemas sociales o de salud).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	16	4	4	4	
He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	17	4	4	4	
Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	19	4	4	4	
He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	23	4	4	4	

- **Cuarto factor:** Dificultad de control
Objetivos del factor: (Identificar la incapacidad de regular o detener el comportamiento de juego, incluso cuando se es consciente de sus efectos negativos o se tiene la intención de reducirlo).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	2	4	4	4	
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	15	4	4	4	
Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	18	4	4	4	
En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	20	4	4	4	
Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	22	4	4	4	
Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	24	4	4	4	

Subescalas del instrumento:

- **Primera dimensión: Rendimiento conceptual**

Objetivos de la dimensión: (Esta dimensión se centra en evaluar el conocimiento teórico que posee el estudiante sobre los contenidos académicos así como el Dominio cognitivo pertinente, la eficiencia en el desempeño académico, el conocimiento adecuado y actualizado y Método de estudio y de trabajo adecuados).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Socializo mis aprendizajes de manera cooperativa y reflexiva con mis compañeros de clase.	1	4	4	4	
Utilizo mis saberes previos para construir un nuevo conocimiento, propiciando el conflicto cognitivo.	2	4	4	4	
Tengo el hábito de investigar para adquirir conocimientos más adecuados sobre temas tratados en el aula.	3	4	4	4	
Aplico estrategias de estudio para mejorar mis niveles de aprendizaje y desempeño académico.	4	4	4	4	
Me siento capacitado para argumentar un tema frente a mis compañeros de aula.	5	4	4	4	

Dedico tiempo para la profundización teórica y para la investigación de mi práctica académica	6	4	4	4	
Los calificativos que logro son satisfactorios y responden a mis expectativas académicas	7	4	4	4	
Inmediatamente después de una clase ordeno mis apuntes o archivos e investigo sobre las dudas que tengo.	8	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Rendimiento procedimental**

Objetivos del factor: (Mide la capacidad del estudiante para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas, como la resolución de problemas o la realización de tareas específicas Habilidades interpersonales, Organización y previsión en las labores educativas. Motivación, Práctica de valores y Búsqueda de resultados en equipo).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ante alguna tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de detectar el problema a resolver.	9	4	4	4	
Cuando existe una tarea o actividad escolar, tengo la capacidad de analizar el problema detectado y dar la solución de manera clara y precisa.	10	4	4	4	

Las actividades de aprendizaje desarrolladas en clase me permiten aplicar conocimientos en la práctica	11	4	4	4	
Sigo las orientaciones del docente al realizar las actividades de aprendizaje	12	4	4	4	
Trabajo en equipo de manera cooperativa	13	4	4	4	
Organizo información relevante al realizar una actividad de aprendizaje	14	4	4	4	
Durante las actividades en aula, anoto ideas, subrayo, pregunto ante una duda	15	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Rendimiento actitudinal**

Objetivos de la dimensión: (Esta dimensión valora las actitudes y comportamientos del estudiante hacia el aprendizaje, incluyendo aspectos como la motivación, la responsabilidad, la participación y actitud resiliente).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tengo confianza en mí mismo, lo que me permite tomar la iniciativa en los equipos de trabajo, no compito con mis compañeros, sino colaboro con ellos para cumplir los objetivos.	16	4	4	4	

Tengo una actitud de respeto hacia los docentes, compañeras y administrativos, tanto dentro como fuera de la institución.	17	4	4	4	
Durante las diversas actividades escolares, respeto los aportes e ideas de mis compañeras.	18	4	4	4	
Defiendo mi postura de manera clara y concisa demostrando dominio del tema al resolver un problema, una tarea o trabajo.	19	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Alexander OrdínoLa Luna

Especialidad del validador: Psicología clínica y Docente universitario.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

08 de mayo del 2025



Firma del Experto validador

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).

Ver: <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Anexo 10: Prueba de normalidad

Tabla 18

Prueba de normalidad

Variables y dimensiones	<i>K – S</i>	<i>p</i>
Adicción a los Videojuegos	.173	<.001
Abstinencia	.179	<.001
Abuso y tolerancia	.206	<.001
Problemas con los videojuegos	.186	<.001
Dificultad de control	.190	<.001
Rendimiento académico	.222	<.001
Rendimiento conceptual	.258	<.001
Rendimiento procedimental	.268	<.001
Rendimiento actitudinal	.246	<.001

La Tabla 23 muestra los resultados de la prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov, dado que la muestra es mayor a 50 participantes, para las variables del estudio. Los valores de significancia menores a .05 ($p < .001$) en todas las dimensiones indican que ninguna de las variables sigue una distribución normal, por lo que se recomienda el uso de pruebas no paramétricas para el análisis estadístico, optando por el estadístico de correlación rho de Spearman.