

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Medicina Humana

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FACTORES ASOCIADOS EN
ADOLESCENTES DEL 4TO Y 5TO AÑO DE SECUNDARIA
DE LA I.E. JORGE CHÁVEZ. TACNA – 2024**

TESIS

Presentada por:

Bach. Alonso Fernando Villegas Mamani

Para optar el Título Profesional de:

MÉDICO CIRUJANO

TACNA – PERÚ

2026

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Medicina Humana

**ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FACTORES ASOCIADOS EN
ADOLESCENTES DEL 4TO Y 5TO AÑO DE SECUNDARIA
DE LA I.E. JORGE CHÁVEZ. TACNA – 2024**

TESIS

Presentada por:

Bach. ALONSO FERNANDO VILLEGAS MAMANI

Para optar el Título Profesional de:

MÉDICO CIRUJANO

Aprobada por Masonia. Ante el siguiente Jurado:



Dr. Claudio Willbert Ramirez Atencio

PRESIDENTE



Med. José Alberto Revilla Urquiza

MIEMBRO



Dr. Eduardo López Villanueva

MIEMBRO



Dr. Eddy Richard Vicente Choque

ASESOR

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, **EDDY RICHARD VICENTE CHOQUE**, en mi condición de asesor acreditado por la Resolución de Facultad N° 13360-2024-FACS-UNJBG de la tesis de investigación titulada: **“ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FACTORES ASOCIADOS EN ADOLESCENTES DEL 4TO Y 5TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JORGE CHÁVEZ. TACNA – 2024”**, presentada por el bachiller **ALONSO FERNANDO VILLEGAS MAMANI** para optar el Título de Médico Cirujano.


Habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN cuenta con el **nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 3%**.

Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** de la tesis está de acuerdo con el nivel **PERMITIDO**, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el Repositorio Institucional.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para su obtención de título.

Tacna, 22 de enero del 2026

FIRMA DE ASESOR



Dr. Eddy Richard Vicente Choque
Médico Psiquiatra
CMP: 46126
DNI: 41607939



FIRMA DE TESISTA



Alonso Fernando Villegas Mamani
DNI: 72228341



DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia, especialmente a mis padres, los cuales han sido pacientes conmigo y me han apoyado en el transcurso de toda mi carrera.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios, el Eterno, por haberme guiado hasta este punto de mi vida y por haber hecho providencia para que yo pueda terminar esta carrera. A mis padres, por su apoyo y paciencia para conmigo. A todos los docentes que conocí en estos años de estudio. Y, finalmente, a mi asesor de tesis, el Dr. Eddy Vicente Choque, por su apoyo y conducción en el presente trabajo de investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	3
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	5
1.4. OBJETIVOS.....	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	8
2.2. BASES TEÓRICAS.....	13
VIDEOJUEGOS.....	13
VIDEOJUEGO SALUDABLE	14
VIDEOJUEGO PROBLEMÁTICO.....	15
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS.....	16
ADOLESCENCIA, VIDEOJUEGOS Y ADICCIÓN	19
FACTORES DE RIESGO ASOCIADOS A ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS ...	20
A. FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS.....	21

B. PATRONES DE USO.....	23
C. HÁBITOS DE JUEGO.....	24
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	25
CAPÍTULO III.....	27
MARCO METODOLÓGICO.....	27
3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	27
3.2. POBLACIÓN.....	27
3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	28
3.4. TÉCNICA E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS ..	31
3.5. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	32
CAPÍTULO IV	34
DE LOS RESULTADOS	34
4.1. RESULTADOS.....	34
4.2. DISCUSIÓN	74
CONCLUSIONES	95
RECOMENDACIONES	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
ANEXOS.....	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	Prevalencia de la adicción a videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	35
Tabla N° 2	Nivel de dependencia a videojuegos y año escolar de adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	37
Tabla N° 3	Nivel de dependencia a videojuegos y sexo de adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	39
Tabla N° 4	Nivel de dependencia a videojuegos y edad de adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	41
Tabla N° 5	Nivel de dependencia a videojuegos y edad de inicio en videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	43
Tabla N° 6	Nivel de dependencia a videojuegos y tipo de familia en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	46
Tabla N° 7	Nivel de dependencia a videojuegos y padres que juegan videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	48

Tabla N° 8	Nivel de dependencia a videojuegos y hermanos que juegan videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	50
Tabla N° 9	Nivel de dependencia a videojuegos y control de los padres en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	52
Tabla N° 10	Nivel de dependencia a videojuegos y plataformas de acceso a videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	54
Tabla N° 11	Nivel de dependencia a videojuegos y modalidad de juego en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	56
Tabla N° 12	Nivel de dependencia a videojuegos y cantidad de jugadores en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	58
Tabla N° 13	Nivel de dependencia a videojuegos y uso de dinero en los juegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	60
Tabla N° 14	Nivel de dependencia a videojuegos y frecuencia semanal de juego en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	62

Tabla N° 15	Nivel de dependencia a videojuegos y horas de juego en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	64
Tabla N° 16	Nivel de dependencia a videojuegos y disminución de horas de sueño en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	66
Tabla N° 17	Nivel de dependencia a videojuegos y lugar de juego en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	68
Tabla N° 18	Nivel de dependencia a videojuegos y preferencia al juego a otras actividades en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	70
Tabla N° 19	Nivel de dependencia a videojuegos y rendimiento académico en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	72

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Prevalencia de la adicción a videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	36
Gráfico N° 2	Nivel de dependencia a videojuegos y año escolar de adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	38
Gráfico N° 3	Nivel de dependencia a videojuegos y sexo de adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	40
Gráfico N° 4	Nivel de dependencia a videojuegos y edad de adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	42
Gráfico N° 5	Nivel de dependencia a videojuegos y edad de inicio en videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	45
Gráfico N° 6	Nivel de dependencia a videojuegos y tipo de familia en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	47
Gráfico N° 7	Nivel de dependencia a videojuegos y padres que juegan videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	49

Gráfico N° 8	Nivel de dependencia a videojuegos y hermanos que juegan videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	51
Gráfico N° 9	Nivel de dependencia a videojuegos y control de los padres en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	53
Gráfico N° 10	Nivel de dependencia a videojuegos y plataformas de acceso a videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	55
Gráfico N° 11	Nivel de dependencia a videojuegos y modalidad de juego en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	57
Gráfico N° 12	Nivel de dependencia a videojuegos y cantidad de jugadores en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	59
Gráfico N° 13	Nivel de dependencia a videojuegos y uso de dinero en los juegos en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	61
Gráfico N° 14	Nivel de dependencia a videojuegos y frecuencia semanal de juego en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	63

Gráfico N° 15	Nivel de dependencia a videojuegos y disminución de horas de sueño en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	67
Gráfico N° 16	Nivel de dependencia a videojuegos y lugar de juego en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	69
Gráfico N° 17	Nivel de dependencia a videojuegos y preferencia al juego a otras actividades en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	71
Gráfico N° 18	Nivel de dependencia a videojuegos y rendimiento académico en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna-2024	73

RESUMEN

Objetivo: Determinar la prevalencia de la adicción a videojuegos y describir los factores de riesgo y las características asociadas presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez de Tacna en el año 2024.

Metodología: Este estudio es descriptivo y transversal. Se elaboró una ficha de recolección de datos y se aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco.

Resultados: Se encontró una prevalencia de adicción a videojuegos del 3,3%. Con relación a los factores de riesgo y características evidenciadas, se observó que la principal plataforma de acceso a videojuegos era por celular (88,4%), se preferían los juegos en línea (87,2%) y multijugador (65%). En aquellos con adicción a videojuegos se observó que habían empezado a jugar antes de los 10 años (90,9%) y el 63,6% había usado dinero en los juegos. Las horas de juego eran de preferencia entre 3 y 6 horas los días de colegio (54,5%) y los fines de semana (63,6%). El 36,4% jugaba todos los días y el 72,7% jugaba en casa. Se observó también en ellos disminución de horas de sueño (72,7%), preferencia a los videojuegos antes que otras actividades (81,8%) y mal rendimiento académico (81,8%).

Conclusiones: La mayoría de adolescentes tenía una dependencia baja a moderada a videojuegos y el 3,3% era compatible con adicción a videojuegos. En aquellos con adicción, se observó la presencia de los principales factores de riesgo y las características asociadas descritas en los diferentes estudios.

Palabras Clave: Adolescencia, videojuegos, factores asociados.

ABSTRACT

Objective: To determine the prevalence of video game addiction and describe the risk factors and associated characteristics present in 4th and 5th year students at the Jorge Chávez Public Educational Institution in Tacna in 2024.

Methodology: This is a descriptive, cross-sectional study. A data collection form was developed, and the Cholíz and Marco Video Game Dependence Test was administered.

Results: A prevalence of video game addiction of 3,3% was found. Regarding the risk factors and characteristics observed, the primary platform for accessing video games was mobile phones (88,4%), with online games (87,2%) and multiplayer games (65%) being preferred. Among those with video game addiction, 90,9% had started playing before the age of 10, and 63,6% had spent money on games. Playing time was typically between 3 and 6 hours on school days (54,5%) and weekends (63,6%). 36.4% played every day, and 72,7% played at home. A decrease in sleep duration (72,7%), a preference for video games over other activities (81,8%), and poor academic performance (81,8%) were also observed.

Conclusions: The majority of adolescents had low to moderate dependence on video games, and 3,3% exhibited symptoms consistent with video game addiction. Those with addiction showed the presence of the main risk factors and associated characteristics described in various studies.

Keywords: Adolescence, video games, associated factors.

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo globalizado gracias al internet. Esta herramienta tecnológica se ha convertido en un elemento fundamental de nuestras actividades diarias, desde las más simples hasta las más complejas. Sin embargo, ante tal tecnología, también han surgido problemas de salud relacionadas con su uso, siendo más precisos, con su necesidad constante en la vida de algunas personas. Como es una herramienta relativamente reciente, el estudio de su impacto en la salud física y mental de las personas aún tiene un gran camino por recorrer, pero ya existen avances importantes. (1)

A diferencia de los adultos y adultos mayores, la tecnología es algo que los niños, adolescentes y jóvenes utilizan más en su vida cotidiana, repercutiendo en su salud para cuando crezcan y se desarrollen. (2, 3)

Los videojuegos son parte importante en el uso del internet como medio de entretenimiento. Sin embargo, los videojuegos tienen un gran potencial adictivo. Los niños y adolescentes son el objetivo de la industria de videojuegos y el uso y abuso de los mismos se ha descrito principalmente en este grupo etario. Considerando las repercusiones físicas, psicológicas, sociales y económicas, la dependencia a los videojuegos ha manifestado características comparables a los de una adicción, lo cual ha terminado siendo materia de diferentes estudios y debates. (4)

En esta investigación, se buscará conocer más sobre la prevalencia de esta adicción usando el Test de Dependencia a Videojuegos y sobre los factores asociados presentes en adolescentes de una institución educativa local.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El uso del internet, el avance de la tecnología y de los dispositivos electrónicos ha generado cambios en el estilo de vida de las personas. A nivel mundial, 6 040 millones de personas que representan el 73,2% de la población mundial son usuarios de internet. En américa del sur, el 83,2% de la población usa internet en su vida diaria. (1, 2)

Entre los principales grupos etarios que acceden a internet está la adolescencia. En Perú, en el año 2025, el 90,3% de los adolescentes entre los 12 y 18 años usa internet como parte de su estilo de vida. Dentro del principal uso dado al internet destaca el entretenimiento. El 94% de los usuarios de internet entre los 6 y 17 años accedieron a actividades de entretenimiento destacando los videojuegos, películas y música. (2, 3)

Lo que inicialmente empieza como entretenimiento y uso placentero del internet, puede evolucionar a un uso descontrolado terminando en alguna adicción por estar realizando alguna actividad recreativa. Esto es de mayor preocupación considerando que la adolescencia es una etapa crucial para el desarrollo de los seres humanos. El hombre adulto es moldeado por las experiencias vividas

durante este período del desarrollo. Se experimentan cambios que determinan su independencia, su identidad personal y la aceptación en el entorno social. Físicamente, el cuerpo goza de buena salud; sin embargo, los hábitos y comportamientos adquiridos en los años de adolescencia son de alto riesgo porque suelen ocasionar los problemas y enfermedades que afectan al adulto como el consumo de sustancias, adicciones, sedentarismo, malnutrición, actividades sexuales de riesgo, accidentes, etc. (4, 5)

Uno de cada cinco adolescentes en el mundo tiene algún problema de salud mental y, en Perú, el 10% de la población estudiantil es adicta a los videojuegos. (6, 7)

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la prevalencia de adicción a videojuegos y cuáles son los factores de riesgo y características asociadas presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez de Tacna en el año 2024?

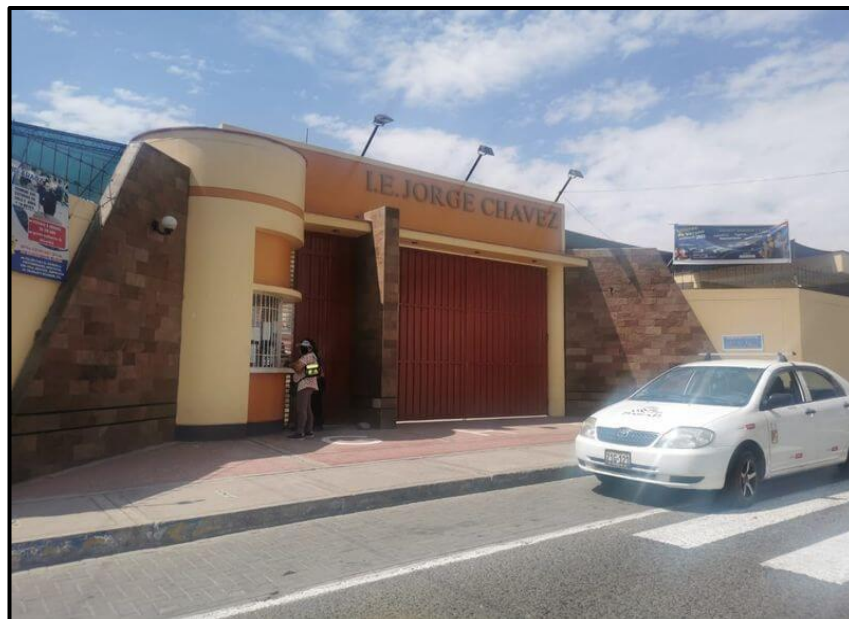
1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El estudio de la adicción a videojuegos en adolescentes reviste una gran importancia médica y social, dado que esta conducta se asocia con múltiples consecuencias negativas sobre la salud física y mental. Entre ellas se incluyen alteraciones del sueño, sedentarismo, síndrome metabólico, obesidad, síntomas ansioso-depresivos, conflictos familiares y disminución del rendimiento académico. (5, 9)

En el Perú, la información científica sobre la prevalencia y las características de la adicción a videojuegos en adolescentes es escasa. La mayoría de los estudios locales se han centrado en describir la prevalencia y su relación con algún factor de riesgo, pero no describen mayores detalles de la presencia del resto de factores.

En relación a la población de este estudio, la Institución Educativa Pública 42237 Jorge Chávez está ubicada en Perú, región Tacna, provincia Tacna, distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, en la avenida Las Casuarinas S/N. Esta institución está supedita a la UGEL TACNA que corresponde a la Dirección Regional de Educación DRE TACNA y es un colegio emblemático de su distrito. El colegio Jorge Chávez es una institución educativa que brinda una educación integral a niños y niñas ofreciendo los niveles educativos de inicial y primaria en el turno mañana y secundaria en el turno tarde. Los alumnos que asisten a esta institución

educativa son principalmente los hijos de los residentes del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa. En el nivel secundario, el promedio de alumnos por aula es 29 constando de 33 secciones y una plana docente de 56 maestros. (8)



Por último, los resultados obtenidos en el presente estudio podrán servir como referencia para futuras investigaciones que se deseen desarrollar considerando que, por lo que se ha podido observar, existe un gran campo de estudio con respecto a este tema además de gran carencia de investigaciones que indaguen en los adolescentes que tengan acceso a videojuegos y las repercusiones de un uso problemático de los mismos en la vida cotidiana.

1.4. OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la prevalencia de la adicción a videojuegos y describir los factores de riesgo y las características asociadas presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez de Tacna en el año 2024.

Objetivos Específicos

1. Determinar la prevalencia de la adicción a videojuegos en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez.
2. Describir los factores sociodemográficos asociados a la adicción a videojuegos presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez.
3. Describir los hábitos y patrones de uso de los videojuegos asociados a la adicción a videojuegos presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Antecedentes Internacionales

En el año 2023, Ayllón P. et al. observó a un grupo de 3 579 adolescentes de Andalucía en relación a la adicción a videojuegos. Encontró un 5% de adolescentes con características de adicción a videojuegos. Entre las principales plataformas de acceso a videojuegos, se observó que predominaba el teléfono inteligente y la tableta, seguido del computador y la consola. No obstante, en la población con características de adicción a videojuegos predominó el acceso mediante un computador personal y se evidenció mayor tiempo de uso de videojuegos, pérdida de interés en otras actividades de ocio y menor autocontrol coincidiendo con otros estudios similares de la región. (10)

González Caino P. et al. realizó un estudio en el año 2024 en 612 personas entre jóvenes y adolescentes argentinos para evaluar los niveles de adicción a videojuegos y sus repercusiones en los niveles de sueño y malestar psicológico. En sus resultados se evidenció que la población

adolescente mostraba mayores niveles de uso de videojuegos con afección en su comportamiento. Además, se observó que, a mayor edad, menor uso de los videojuegos. En relación al sueño, se observó que hay disminución de la calidad y cantidad de horas de sueño. El 75% de los jugadores lo hacía durante las horas de la noche. (11)

En Colombia, en el año 2021, Paz A. et al. aplicó una encuesta a 53 adolescentes de distintos estratos económicos. El 89% vivía en un núcleo familiar conformado por padre y madre. En relación a la edad de inicio de acceso a dispositivos electrónicos, la mayoría de los adolescentes lo hicieron antes de los 12 años, principalmente a la edad de 10 años. El 62% de los adolescentes jugaba todos los días. (12)

Navarro N. realizó una revisión de la evidencia científica sobre la asociación entre los videojuegos con micro pagos y el desarrollo de comportamientos adictivos en adolescentes en el año 2024. Estudios encontrados evidenciaron que, a mayor uso de micro pagos, mayor vulnerabilidad a desarrollar conductas adictivas. (13)

En Cuba, Sótes J. et al. estudió a 89 adolescentes que asisten a un Centro Comunitario de Salud Mental aplicando el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco. Encontraron que el 29,2% tenía dependencia baja, el 51,7% tenía dependencia moderada y el 19,1% tenía dependencia alta. Los adolescentes hombres eran los que presentaban mayores niveles de dependencia a videojuegos. El 61,9% accedía a los

videojuegos mediante su celular y lo jugaba con algún compañero en línea. El 59,9% accedía al videojuego estando en casa. (14)

Antecedentes Nacionales

En el año 2022, Estrada Araoz E. realizó un estudio en los adolescentes de tercero, cuarto y quinto de secundaria de un colegio en Cusco, Perú. Se aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco adaptado por Salas y Merino a 164 adolescentes evidenciando un nivel de dependencia baja en 37,2%, de dependencia moderada en 40,2% y de dependencia alta en 22,6%. Además, se observó que el 39,6% jugaba hasta 2 horas, el 36% entre 3 y 4 horas y el 24,4% más de 4 horas y que el género masculino presentaba mayor porcentaje de dependencia alta a videojuegos. (15)

En el año 2020, Peralta L. y Torres M. buscaron determinar la relación entre adicción a videojuegos y la conducta antisocial en su estudio: "Adicción a videojuegos en relación a la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal en Lima" encontrando que el 54,08% de los 196 encuestados tenían dependencia leve a videojuegos, 27,04% presentaba una dependencia moderada, el 14,8% una dependencia severa y el 4,08% una dependencia patológica. Además, no encontró relación significativa entre la adicción a videojuegos y la conducta antisocial. (16)

Huamán JF. en el año 2023 realizó un estudio: "Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023". Aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos en una muestra de 248 estudiantes y encontró una dependencia baja en el 74%, una media en el 25% y una alta en el 1%. También evidenció una relación positiva débil entre la dependencia a videojuegos y la agresividad. (17)

En el año 2023, Cruz M. y Mamani V. evaluaron a 241 estudiantes de secundaria de un colegio en Arequipa para determinar la correlación entre funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos. Encontró que el 73,4% de los escolares presentaba características compatibles con adicción a videojuegos. El 53,1% había iniciado a jugar entre los 9 a 12 años. El 34,9% jugaba por lo menos 1 vez al día mientras que el 19,1% jugaba a diario. En su estudio, las autoras concluyeron que una buena funcionalidad familiar era un factor protector ante la adicción a videojuegos. (18)

Rojas Franklin. analizó a escolares de un colegio nacional en Huancayo en el año 2018 aplicando el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco. Rojas Franklin observó que el 28,8% tenía un nivel de dependencia alto, el 26,1% tenía un nivel de dependencia moderado y el 45% tenía un nivel de dependencia bajo. El 37% de los alumnos hombres tenían niveles de dependencia elevados a diferencia de

las mujeres de las cuales solo el 6% era compatible con adicción a videojuegos. El 20,9% de escolares jugaba todos los días y el 19% lo hacía entre 4 a 6 horas al día. El 54,9% accedía a los videojuegos mediante una computadora seguido del 33,3% que lo hacía mediante una consola. (19)

Antecedentes Locales

Valle O. evaluó a 325 estudiantes del nivel secundario de un colegio en Tacna en el año 2022 aplicando el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco encontrando que el 14,7% presentaba niveles de dependencia altos compatibles con adicción a videojuegos. El 36,6% tenía dependencia moderada y el 48,6 tenía dependencia baja. En su estudio, no encontró relación entre la dependencia a videojuegos y el estrés académico. (20)

Paredes J. aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco a 215 estudiantes del nivel secundario en Tacna y observó que el 6,1% presentaba una dependencia elevada compatible con adicción a videojuegos mientras que el 55,8% tenía niveles moderados de dependencia a videojuegos. Además, la autora determinó que existe relación entre la dependencia a videojuegos y la tolerancia a la frustración. (21)

Gamarra S. en su estudio: "Dependencia a videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna,

2022" evaluó a 376 estudiantes aplicando el Test de Dependencia a Videojuegos encontrando que el 14,5% presentaba dependencia baja, el 67,8% presentaba dependencia media y el 17,3% presentaba dependencia alta. Además, encontró correlación entre la dependencia a videojuegos y la impulsividad. (22)

Flores H. en el año 2019 aplicó el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco en la Institución Educativa Jorge Chávez a 297 adolescentes encontrando un nivel de dependencia bajo en el 70,7%, un nivel de dependencia moderado en el 25,9% y un nivel de dependencia alto en el 3,4% de los escolares. Además, encontró la existencia de una correlación entre la dependencia a videojuegos y la ira en adolescentes. (23)

2.2. BASES TEÓRICAS

VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son juegos electrónicos en los que una persona interactúa con imágenes en una pantalla mediante controles físicos. Estos juegos cautivan la atención de sus usuarios haciéndoles perder incluso la percepción de la realidad y el tiempo lo que facilita su uso inadecuado y exagerado. (24, 25)

Estos videojuegos son considerados como una forma de entretenimiento en las diferentes etapas de la vida.

En la actualidad, existe una amplia gama de videojuegos con múltiples características y propósitos. Su uso es aceptado, pero también enciende las alarmas por las consecuencias observadas de su uso descontrolado. (26)

VIDEOJUEGO SALUDABLE

Los videojuegos tienen efectos neurobiológicos heterogéneos y dichos efectos dependen de factores como el tiempo de uso, patrón de uso, déficits neuropsiquiátricos previos y el tipo de videojuego. En las personas que hacen un uso regular a moderado de los videojuegos se ha observado mejoras en áreas neuropsicológicas visoespaciales: habilidades perceptivas, atención visual, cognición visoespacial y habilidades espaciales como rotación mental y manipulación de objetos de dos y tres dimensiones. Se observó también aumento de decisiones informadas correctas y habilidades en cambio de tarea. Además, muchos autores describen y aplican estos beneficios en el área del aprendizaje. (27)

VIDEOJUEGO PROBLEMÁTICO

Desde la aparición del primer videojuego hasta la actualidad, su industria ha crecido exponencialmente y ganado mucha popularidad. Juntamente con ese crecimiento, se empezó a describir patrones de conducta perjudiciales asociados a un uso desmedido y patológico de los videojuegos reportando incluso fallecidos.

En el año 1983, Soper y Miller describen por primera vez una conducta consistente con juego compulsivo y repetitivo, con pérdida de interés en otras actividades, con asociación a otras adicciones y con síntomas físicos y mentales que se observan al interrumpir el uso de videojuegos. Sin embargo, los primeros estudios realizados solo consistieron en descripción de casos particulares observados. (27)

Posteriormente, con un aumento significativo de estudios señalando esta problemática, se empieza a considerar una posible adicción asociada al uso de videojuegos. No obstante, debido a la baja estandarización y criterios heterogéneos, no se pudo obtener una definición consensuada del uso problemático de videojuegos como una adicción lo cual ha ido mejorando hasta la actualidad. (24, 27)

CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

La clasificación de los videojuegos es diversa y diferente según el género del videojuego debido a que la industria de los mismos ha avanzado tanto en los últimos años que muchos géneros se superponen los unos a los otros. Entre los más populares y con mayor poder adictivo tenemos los siguientes:

- Juegos de Rol Multijugador Masivo en Línea (MMORPG)
- Juegos de Disparo en Primera o Tercera Persona (FPS/TPS)
- Juegos de Estrategia en Tiempo Real (RTS)
- Juegos de Arena de Batalla Multijugador en Línea (MOBA)

Estos géneros de videojuegos poseen características atractivas para los jugadores. Entre ellas podemos mencionar la facilidad de acceso al juego, un entorno de juego permanente, sistemas de refuerzo complejos y la interacción social con otros jugadores. Adicionalmente, estos juegos constan de un sistema de personalización de personaje que permiten una mayor identificación e inmersión en el juego. (28)

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

La adicción a los videojuegos es una condición psicológica en la que un individuo necesita compulsivamente y descontroladamente jugar

videojuegos siendo consciente de los efectos negativos que estos puedan tener en su vida. (29)

La Organización Mundial de la Salud (OMS) incluyó en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) el 'trastorno por uso de videojuegos' como una condición reconocida dentro de los 'Trastornos derivados del uso de sustancias o adicciones conductuales'.

Este trastorno se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, juego que puede ser en línea o fuera de línea, manifestado por:

- 1) pérdida de control sobre el tiempo dedicado al juego,
- 2) prioridad creciente del juego sobre otras actividades y
- 3) continuación del juego a pesar de sus consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente. Este comportamiento debe ser evidente durante un período de al menos 12 meses para que sea considerado como un diagnóstico. (27, 30)

Por otra parte, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, quinta edición (DSM-5), publicado por la American Psychiatric Association (APA), incluye el concepto de 'Trastorno por juego en Internet' en la sección que agrupa las condiciones que requieren más estudio antes de ser incorporadas oficialmente como diagnósticos

clínicos. Aunque no es una etiqueta diagnóstica como tal, deja abierta la posibilidad de incluirlo en futuras ediciones. (27, 31)

El DSM-5 define este trastorno como un uso persistente y recurrente de videojuegos, generalmente en línea, que ocasiona un deterioro o malestar clínicamente significativo.

Para su diagnóstico, el DSM-5 proponen nueve criterios que deben cumplirse durante un período de al menos 12 meses:

- 1) Preocupación por los videojuegos en internet.
- 2) Síntomas de abstinencia cuando se impide el juego.
- 3) Necesidad de aumentar el tiempo de juego para lograr satisfacción.
- 4) Fracasos repetidos en controlar la participación.
- 5) Pérdida de interés en otras actividades.
- 6) Continuación del juego a pesar de conocer sus consecuencias negativas.
- 7) Engaño a familiares u otras personas sobre el tiempo de juego.
- 8) Uso del juego para escapar de estados emocionales negativos.
- 9) Riesgo o pérdida de relaciones, empleo o rendimiento académico por el juego. (31)

ADOLESCENCIA, VIDEOJUEGOS Y ADICCIÓN

La adolescencia es una etapa del desarrollo humano caracterizada por cambios biológicos, psicológicos y sociales. Según la OMS, comprende de un período entre los 10 y 19 años. (32)

La identidad individual, sexual y social es establecida durante la adolescencia. Esta identidad se desarrolla mediante la interacción con sus semejantes, con adultos influyentes y por medio del desarrollo de habilidades individuales y de enriquecimiento personal, de potencialidades ocupacionales y de esparcimiento.

De esta forma, estas experiencias moldean al adulto en formación, generando cambios para lograr independencia, identidad y aceptación social.

Es una etapa del desarrollo en la cual destaca el bienestar físico, pero, al mismo tiempo, es una etapa de gran riesgo, ya que la mayoría de los problemas de salud son consecuencia de comportamientos que se iniciaron en esta época: sedentarismo, malos hábitos nutricionales, consumo de drogas, actividades sexuales de riesgo, actos de violencia, accidentes, etc. (4, 32)

Los videojuegos son una importante forma de entretenimiento en los adolescentes y, como ya se mencionó anteriormente, el uso de

videojuegos puede ser benéfico, pero el uso excesivo puede derivar en el desarrollo de una conducta patológica, de una conducta adictiva. El uso patológico perjudica al adolescente a nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual y/o psicológico. (15, 33)

Los adolescentes con problemas de adicción a los videojuegos pueden presentar síntomas psicológicos como ansiedad, depresión, irritabilidad y aislamiento social. También hay problemas en las relaciones familiares, desinterés en asuntos académicos, déficit de atención, impulsividad y bajo control emocional. En el ámbito físico se evidenció que hay alteración en el cuidado personal como alteraciones en el patrón de sueño, descuido en la alimentación, síndrome metabólico, obesidad, dislipidemias, problemas de visión, sedentarismo, alteraciones posturales y dolor musculoesquelético. (5, 34, 35)

También se observó una asociación entre el uso excesivo de videojuegos y el abuso de sustancias como el alcohol, pegamento, cannabis, tabaco. (27)

FACTORES DE RIESGO ASOCIADOS A ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Se han identificado múltiples factores que aumentan la probabilidad de desarrollar adicción a videojuegos.

A. FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS

Sexo

Se ha evidenciado que hay relación entre el sexo y la adicción a videojuegos. Se describe una mayor presencia de una conducta adictiva y de síntomas en hombres que en mujeres. Una explicación descrita es la competitividad del sexo masculino adquirida desde una perspectiva evolutiva. No obstante, ante la creciente industria de videojuegos y la diversificación de los mismos, en los estudios más recientes se observa una mayor participación de las mujeres en el uso de videojuegos. (27)

Edad

Se ha observado que los adolescentes presentan mayores tasas de prevalencia de adicción a videojuegos siendo estos una población vulnerable debido a los cambios importantes que se realizan en este período de desarrollo de la vida humana. La estadística señala que los niños, adolescentes y jóvenes son los principales usuarios de videojuegos. (3, 27)

Edad de inicio de videojuegos

Los diversos estudios han concluido que existe mayor probabilidad de generar patrones de conducta adictiva a los videojuegos cuando se inicia el juego a una edad temprana. Se observó que aquellos

adolescentes que empezaron a jugar antes de los 10 años tendían a cumplir los criterios diagnósticos propuestos por el DSM-5. (5, 36)

Tipo de Familia

Las familias nucleares han demostrado ser un factor protector ante el desarrollo de adicción a videojuegos en contraste con las familias monoparentales. Adicionalmente, la presencia de conflictos dentro de la familia también aumenta las probabilidades de un trastorno adictivo. (27, 37)

Padres y hermanos que juegan videojuegos

Se ha observado que, cuando existen familiares en el hogar que también participan de los videojuegos con frecuencia, los adolescentes normalizan esta conducta y adoptan esos patrones. (34, 38)

Control de padres

Los padres que establecen horarios y reglas para el uso de videojuegos disminuyen el riesgo de que sus hijos adolescentes desarrollen una conducta adictiva. Por otro lado, la ausencia de supervisión incrementa el tiempo de exposición a los videojuegos y disminuye su capacidad de autocontrol volviéndolos vulnerables. (34)

B. PATRONES DE USO

Plataforma de juego

La evidencia señala que, a mayor cantidad de dispositivos electrónicos, mayor tiempo de juego debido a la accesibilidad a los mismos. Se ha observado que los celulares y las computadoras son la principal fuente de acceso en los años más recientes. (27, 39)

Modalidad de juego y cantidad de jugadores

El juego en línea (online) es el que más ha mostrado desarrollar un patrón de conducta adictiva. No solamente eso, se observó que los juegos multijugador también incrementan el riesgo debido a que ofrecen principalmente interacción social y competitividad entre otras cosas que suelen aumentar el tiempo de juego. (27, 39)

Uso de dinero

Se ha encontrado en estudios más recientes que los adolescentes que usan dinero real o virtual para hacer compras o pagos para mejorar la experiencia de juego desarrollan síntomas más intensos en relación a un patrón de conducta adictiva. (40)

C. HÁBITOS DE JUEGO

Frecuencia de juego y Tiempo de juego

Los estudios han evidenciado un incremento en la cantidad de horas diarias que el adolescente dedican a los videojuegos en los años más recientes ya que estos se han convertido en uno de los principales medios de entretenimiento, pero los autores no llegan a un consenso sobre si esto influye en el desarrollo de una conducta adictiva. Por otro lado, se ha observado que el tiempo de juego sí ha influido en otro tipo de consecuencias como los problemas psicológicos, sociales y de rendimiento académico. (27, 34)

Lugar de juego

Un entorno de juego privado, como el que tiene el adolescente en su casa, o alejado del control de sus padres, como las cabinas de internet, facilitan una experiencia de juego más inmersiva fortaleciendo el desarrollo de patrones de conducta adictivos. (27)

Alteración del patrón de sueño

Se observó que los adolescentes incrementaban sus horas de juego afectando las horas destinadas al sueño ocasionando una mala calidad del mismo y cansancio al día siguiente. El juego hasta altas horas de la noche se relacionó con una mayor tendencia a generar una conducta adictiva. (34, 41)

Preferencia de juego a otras actividades

La preferencia ante otras actividades recreativas o de ocio por parte del adolescente es un factor crítico e incluso diagnóstico en una conducta adictiva por los videojuegos. La presencia de este factor es un indicador que el adolescente ya presenta un desequilibrio conductual. (27, 31)

Rendimiento académico

Diversos estudios han evidenciado que aquellos adolescentes con un uso patológico de videojuegos tienen afectado su rendimiento académico, principalmente por haber desplazado las horas dedicadas al estudio por más horas de juego. No obstante, esto destaca principalmente entre aquellos que ya tienen una conducta adictiva. Aquellos que hacen uso moderado de videojuegos no necesariamente ven afectado su rendimiento escolar, según los estudios. (27, 42)

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

ADOLESCENCIA: La adolescencia es un período de crecimiento entre los 10-19 años donde hay cambios biopsicosociales y donde el individuo tiene una búsqueda de una propia identidad lo cual lo convierte en una persona que es susceptible a cambiar repentinamente su forma de actuar. (4)

VIDEOJUEGO SALUDABLE: Uso equilibrado de un videojuego que no ocasiona consecuencias nocivas para la salud de una persona. (27)

VIDEOJUEGO PROBLEMÁTICO: Uso inadecuado que ocasiona un patrón de comportamiento que repercute negativamente en la vida diaria, pero que no necesariamente se llega a considerar una adicción. (27)

FACTOR DE RIESGO: Característica que aumenta la probabilidad de desarrollar una enfermedad o condición no saludable para una persona.

ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS: Incapacidad progresiva de una persona a resistir los impulsos de jugar con la aparición de una conducta de juego patológica. (27)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio es no experimental porque no se manipularon las variables. Es descriptivo porque describe la prevalencia de la adicción a videojuegos y los factores asociados encontrados en los adolescentes. Es transversal debido a que se recolectaron datos en una sola ocasión en un momento determinado de tiempo.

3.2. POBLACIÓN

La población estuvo conformada por todos los adolescentes que cursaron el 4to año y 5to año del nivel secundario matriculados en la Institución Educativa Pública Jorge Chávez del departamento de Tacna en el año académico 2024 los cuales fueron 184 en el cuarto año y 171 en el quinto año. En total, 355 adolescentes.

CRITERIOS DE INCLUSIÓN

- Adolescentes del 4to y 5to año de secundaria matriculados en el año académico 2024.
- Adolescente que participó de las clases presenciales.
- Consentimiento de los padres de aceptar que sus hijos participen en el presente trabajo de investigación.

CRITERIOS DE EXCLUSIÓN

- Error y/o mal llenado de la encuesta.
- Adolescente que no asistió a clases presenciales en los días de aplicación de la encuesta.
- Adolescente que, a pesar de contar con la autorización de sus padres, no desea llenar el cuestionario.

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	NATURALEZA	DEFINICIÓN	DEFINICIÓN OPERACIONAL	ESCALA DE MEDICIÓN
Dependencia a videojuegos.	Cualitativo	Incapacidad progresiva de una persona a resistir los impulsos de jugar con la aparición de una conducta de juego que ocasiona daños en lo personal, en el ámbito familiar y en lo profesional.	Medida obtenida por los puntajes en el Test de Dependencia a Videojuegos: - 0-31: Dependencia Baja - 32-66: Dependencia moderada. - 67-100: Dependencia alta.	Ordinal
Sexo	Cualitativo	Diferencia física y constitutiva del hombre y de la mujer.	- Hombre - Mujer	Nominal
Edad	Cuantitativo	Tiempo transcurrido desde su nacimiento hasta el momento de aplicación del instrumento.	- Años cumplidos.	Discreta
Año de Escolaridad	Cuantitativo	Grado de escolaridad que cursa el estudiante el momento del estudio.	- 4to año. - 5to año.	Ordinal

Edad de Inicio de videojuegos	Cuantitativo	Edad de inicio desde que el participante empezó a incursionar en los videojuegos.	-Edad de inicio	Discreta
Tipo de familia	Cualitativo	Manera en la que está conformado un hogar.	-Nuclear -Monoparental. -Otro	Nominal
Padres que juegan videojuegos	Cualitativo	Presencia de progenitores que también participan del uso de videojuegos.	- Ninguno - Al menos uno	Nominal
Hermanos que juegan videojuegos	Cualitativo	Presencia de hermanos que también participan del uso de videojuegos.	-Sí -No	Nominal
Control de los padres.	Cualitativo	Presencia de los padres en el tiempo y modo de uso de los videojuegos.	-Sí. -No.	Nominal
Plataforma de acceso a videojuegos	Cualitativo	Dispositivos electrónicos que se usan para jugar.	-Computadora -Tableta -Celular -Consola	Nominal
Modalidad de juego	Cualitativo	Forma de acceso a los videojuegos en relación al internet.	-Juegos online -Juegos offline.	Nominal
Cantidad de jugadores	Cualitativo	Presencia o ausencia de compañeros en los videojuegos.	-Individual -Multijugador	Nominal
Uso de dinero en los juegos	Cualitativo	Uso de dinero para la compra de juegos o para mejorar la experiencia de juego.	-Sí -No	Nominal

Frecuencia semanal de juego	Cuantitativo	Cantidad de días a la semana en que se juega.	-Número de días de juego a la semana.	Ordinal.
Tiempo de juego en un día de colegio	Cuantitativo	Horas de juego en un día de asistencia al colegio.	-Número de horas diarias.	Ordinal
Tiempo de juego en un día del fin de semana	Cuantitativo	Horas de juego en un día del fin de semana.	-Número de horas diarias.	Ordinal
Lugar de Juego	Cualitativo	Lugar en el que los adolescentes juegan videojuegos.	-Casa propia. -Casa de amigos. -Cabina de Internet.	Nominal
Disminución de horas de sueño	Cualitativo	Reducción de las horas de descanso en la noche.	-Sí -No	Nominal
Preferencia al juego antes que otras actividades	Cualitativo	Preferencia al videojuego antes que a otras actividades y/o responsabilidades.	-Sí -No	Nominal
Rendimiento Académico	Cualitativo	Nivel de logro escolar alcanzado por el estudiante, expresado en asignaturas aprobadas y que refleja su desempeño educativo global.	-Aprobó todos los cursos. -Desaprobó al menos un curso. -Ha repetido de año.	Nominal

3.4. TÉCNICA E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

En el mes de diciembre del año 2024, se solicitó permiso a la autoridad pertinente de la institución Educativa Pública Jorge Chávez ubicada en el distrito Gregorio Albarracín del departamento de Tacna.

Se comunicó a los padres del proyecto mediante un documento impreso en el cual también daban su consentimiento para la participación de sus hijos.

Se elaboró una ficha de recolección de datos de los diversos factores según el interés de recolección de información de las variables del investigador.

La adicción a videojuegos se evaluó mediante el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) elaborado por Cholíz y Marco en el año 2011 y adaptada a la población peruana por Salas y Merino en el año 2017. Este test tiene la finalidad de medir el nivel de dependencia provocada por el uso de videojuegos. Es un test con respuestas tipo Likert. Consta de 25 ítems y está enfocado en población adolescente. Los primeros 14 ítems se responden con puntuaciones que van desde 0 (totalmente en desacuerdo) a 4 (totalmente de acuerdo). Los últimos 11 ítems se responden mediante puntuaciones que oscilan entre 0 y 4 donde 0 representa 'nunca', uno es 'rara vez', dos es 'a veces', tres es 'con frecuencia' y cuatro es 'casi siempre'.

Los ítems del test constan de 4 dimensiones: abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5 ítems), problemas causados por videojuegos (4 ítems) y dificultad de control (6 ítems).

El test de dependencia a videojuegos tiene como puntuación global los siguientes rangos: de 0 a 31 es dependencia baja, de 32 a 66 es dependencia moderada y de 67 a 100 es dependencia alta. La dependencia alta se puede interpretar como adicción a videojuegos. (43)

La técnica que se utilizó fue la encuesta presencial, para ello se coordinó con los profesores de aula y se determinó los horarios y días. Se recolectó la información durante 3 días de la semana. Se explicó a los estudiantes los motivos del estudio y la forma en la que debían llenar el cuestionario. Se entregó el cuestionario a cada alumno cuyo padre haya autorizado su participación y se esperó durante 30 minutos para su llenado completo.

3.5. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Una vez obtenidos los datos, se procedió a la evaluación manual del Test de Dependencia a Videojuegos de cada alumno y se digitalizaron todos los resultados en el programa IBM SPSS Statistics 27, software ampliamente usado para análisis estadísticos.

Para el análisis se utilizó estadística descriptiva, utilizando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las variables, comparando los grupos según grado de dependencia a uso de videojuegos.

Los resultados se presentan en tablas descriptivas y comparativas según los objetivos planteados además de gráficos.

CAPÍTULO IV

DE LOS RESULTADOS

4.1. RESULTADOS

En el presente trabajo de investigación, el total de alumnos matriculados en el cuarto y quinto año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez en el año 2024 fueron de 355 alumnos, de los cuales 26 no participaron al aplicar los criterios de exclusión. A continuación, se describen los resultados encontrados mediante tablas.

TABLA N° 01
PREVALENCIA DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

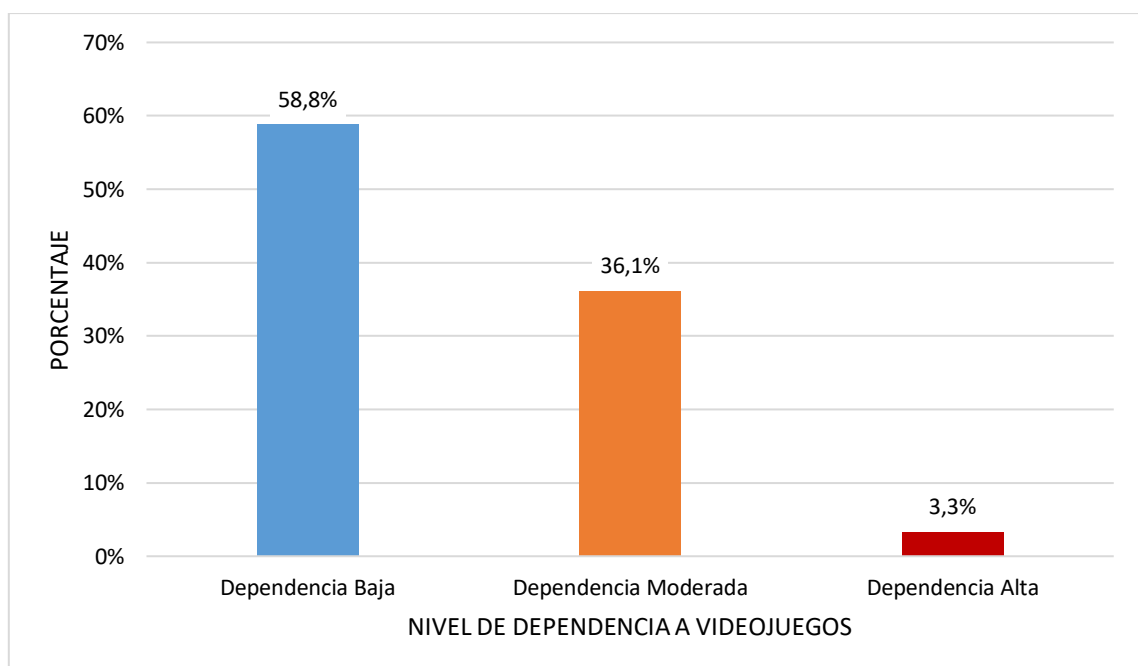
DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS		
	N	%
DEPENDENCIA BAJA	197	58,8
DEPENDENCIA MODERADA	121	36,1
DEPENDENCIA ALTA	11	3,3
SUBTOTAL	329	98,2
NO JUEGAN VIDEOJUEGOS	6	1,8
TOTAL	335	100

***Fuente:** Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.*

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 1 se describe la prevalencia de la dependencia a los videojuegos en los adolescentes evaluados según el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco. De 335 alumnos encuestados, solo 329 (98.2%) refirieron jugar videojuegos. El 58,8% presentó dependencia baja, el 36,1% presentó dependencia moderada y el 3,3% presentó dependencia alta la cual se puede interpretar como adicción a videojuegos.

GRÁFICO N° 01
PREVALENCIA DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 02

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AÑO ESCOLAR DE ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

AÑO ESCOLAR	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Cuarto año	109	54,8	63	52,1	7	63,6	179	54,1
Quinto año	90	45,2	58	47,9	4	36,4	152	45,9
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

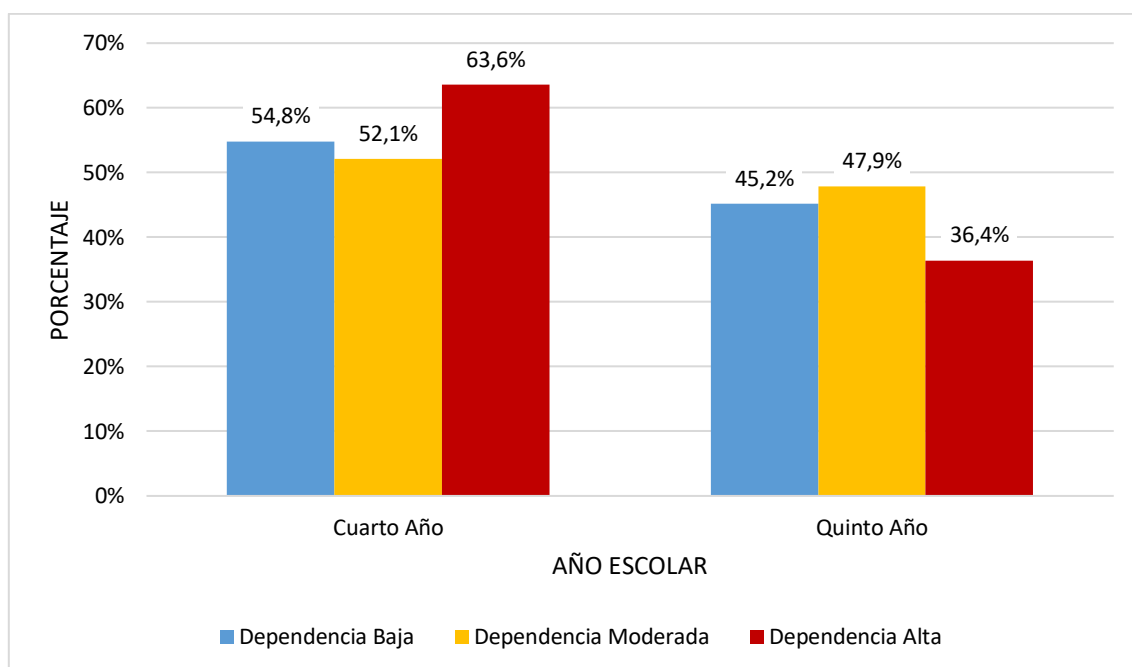
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 2 se detallan la distribución de la dependencia a videojuegos según el año escolar de los adolescentes. Se observa que los estudiantes de cuarto año tienen mayor porcentaje de dependencia alta (63,6%) en comparación con los de quinto año (36,4%).

GRÁFICO N° 02

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AÑO ESCOLAR DE ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 03

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y SEXO DE ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

SEXO	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Hombre	85	43,1	103	85,1	8	72,7	196	59,6
Mujer	112	56,9	18	14,9	3	27,3	133	40,4
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

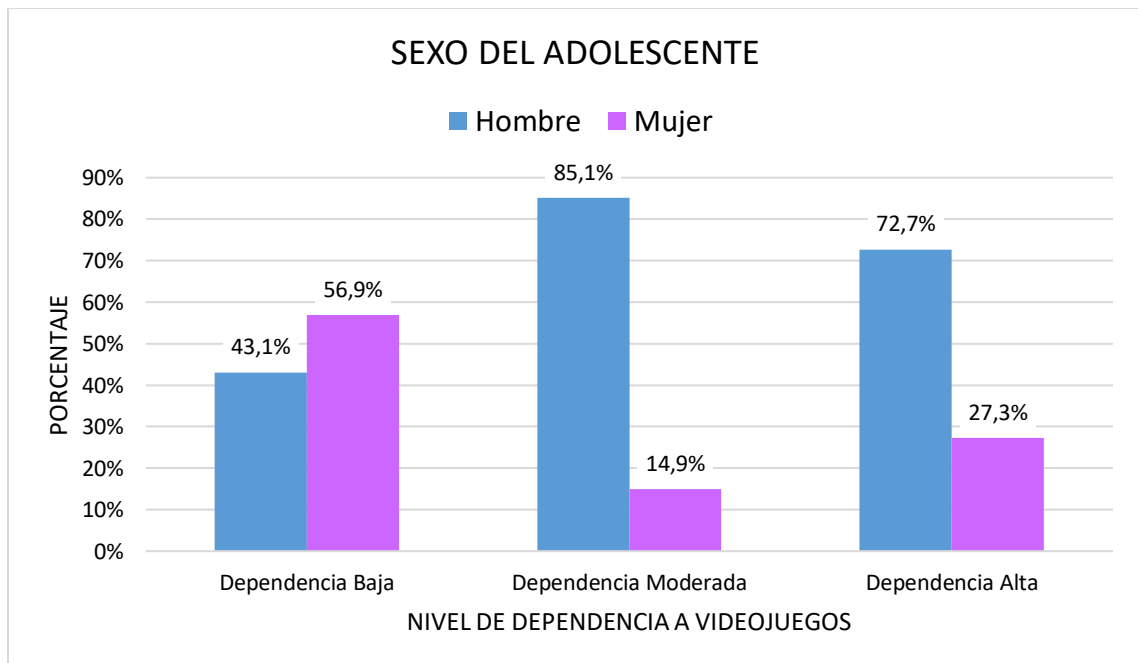
INTERPRETACIÓN:

En la tabla 3 se describe el nivel de dependencia a videojuegos en relación con el sexo de los adolescentes de la Institución Educativa Jorge Chávez.

Se evidencia que los hombres tienen mayores porcentajes de dependencia moderada y alta con un 85,1% y 72,2% respectivamente. En las mujeres se observa predominancia a tener dependencia baja con un 56,9%.

GRÁFICO N° 03

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y SEXO DE ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 04

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y EDAD DE ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

EDAD	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
14 años	2	1	0	0	0	0	2	0,6
15 años	32	16,2	19	15,7	3	27,3	54	16,4
16 años	95	48,2	63	52,1	2	18,2	160	48,6
17 años	66	33,5	39	32,2	5	45,5	110	33,4
18 años	2	1	0	0	1	9,1	3	0,9
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

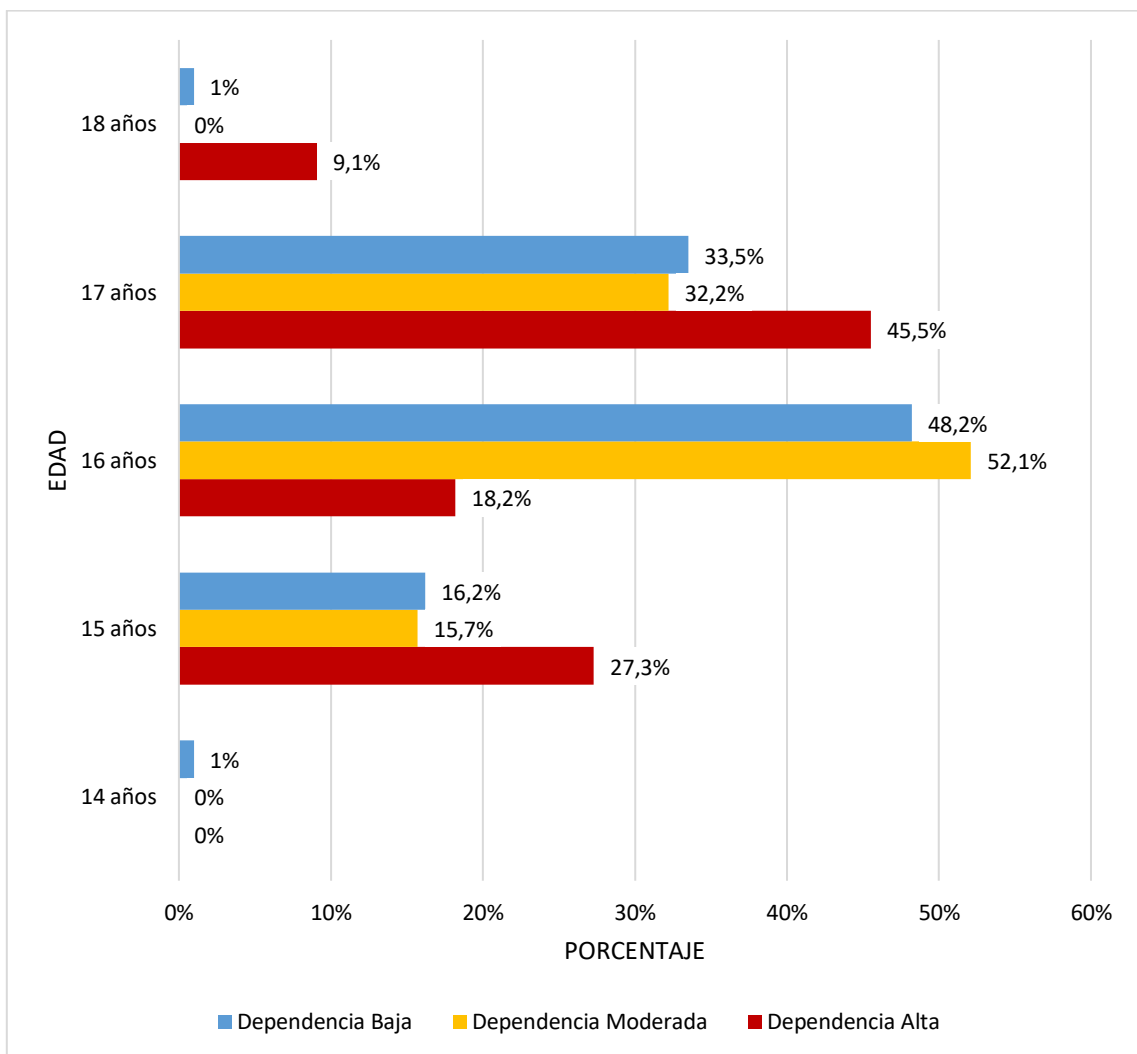
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 4, respecto al nivel de dependencia y la edad de los adolescentes, se observa que en aquellos que presentaron dependencia baja predominan los de 16 años (48,2%). En aquellos con dependencia moderada predominan también los adolescentes de 16 años (52,1%) y en la dependencia alta predominaban los de 17 años (45,5%).

GRÁFICO N° 04

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y EDAD DE ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 05

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y EDAD DE INICIO EN VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

EDAD DE INICIO EN VIDEOJUEGOS	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
4 años	3	1,5	4	3,3	1	9,1	8	2,4
5 años	2	1	14	11,6	0	0	16	4,9
6 años	10	5,1	11	9,1	0	0	21	6,4
7 años	9	4,6	12	9,9	0	0	21	6,4
8 años	14	7,1	23	19	2	18,2	39	11,9
9 años	13	6,6	12	9,9	0	0	25	7,6
10 años	38	19,3	19	15,7	7	63,6	64	19,5
11 años	15	7,6	7	5,8	0	0	22	6,7
12 años	27	13,7	8	6,6	1	9,1	36	10,9
13 años	41	20,8	6	5	0	0	47	14,3
14 años	12	6,1	2	1,7	0	0	14	4,3
15 años	11	5,6	3	2,5	0	0	14	4,3
16 años	2	1	0	0	0	0	2	0,6
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

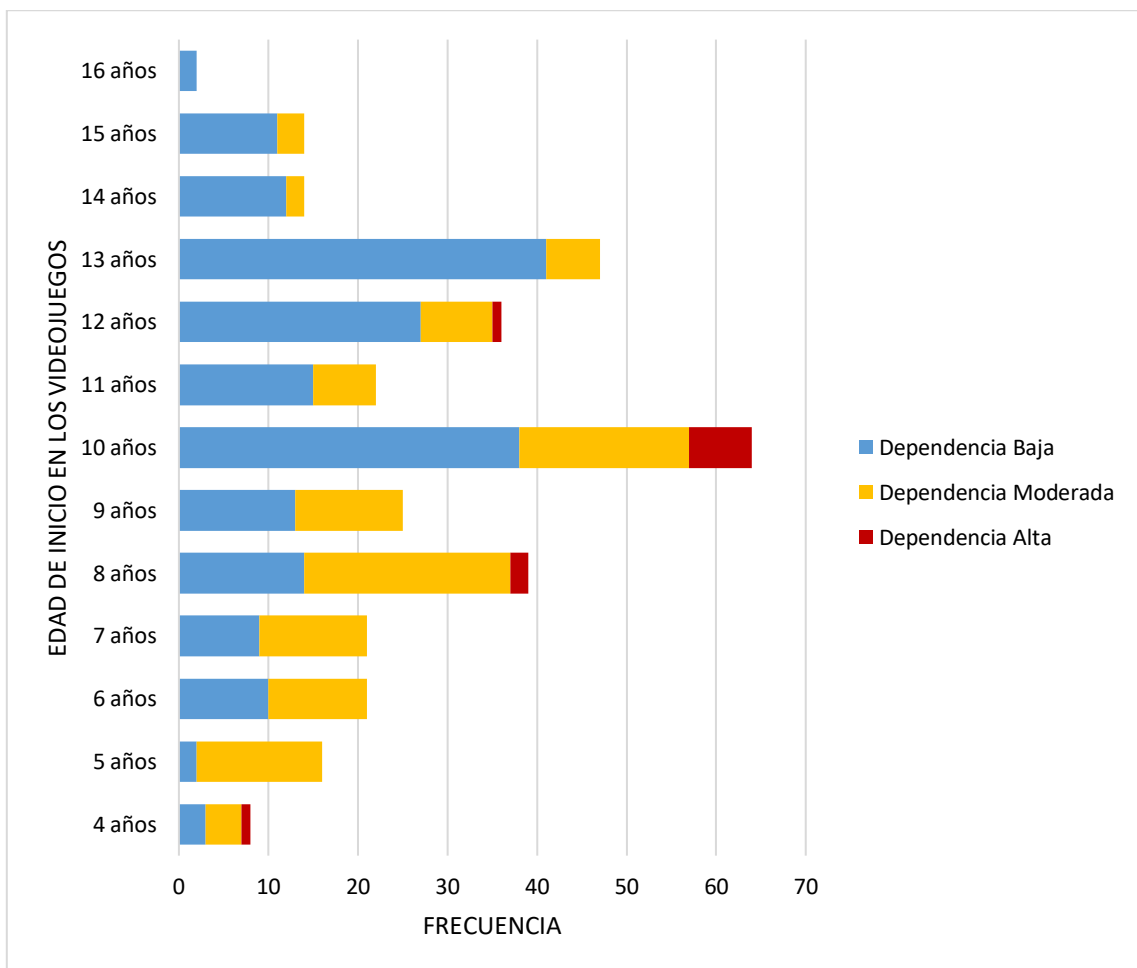
INTERPRETACIÓN:

En la tabla 5 se observa que aquellos con dependencia baja empezaron a jugar videojuegos principalmente entre los 10 y 13 años siendo el 61,4% de su total. En relación a la dependencia moderada, la mayor concentración se encuentra entre aquellos que empezaron a jugar a los 5 y 10 años siendo el 75%

de su respectivo total. Finalmente, aquellos con dependencia alta (adicción) se observa una edad de inicio predominante antes de los 10 años (90,9%).

GRÁFICO N° 05

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y EDAD DE INICIO EN VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 06

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y TIPO DE FAMILIA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

TIPO DE FAMILIA	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
NUCLEAR	117	59,4	82	67,8	2	18,2	201	61,1
MONOPARENTAL	73	37,1	35	28,9	7	63,6	115	35
OTRO	7	3,6	4	3,3	2	18,2	13	4,0
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

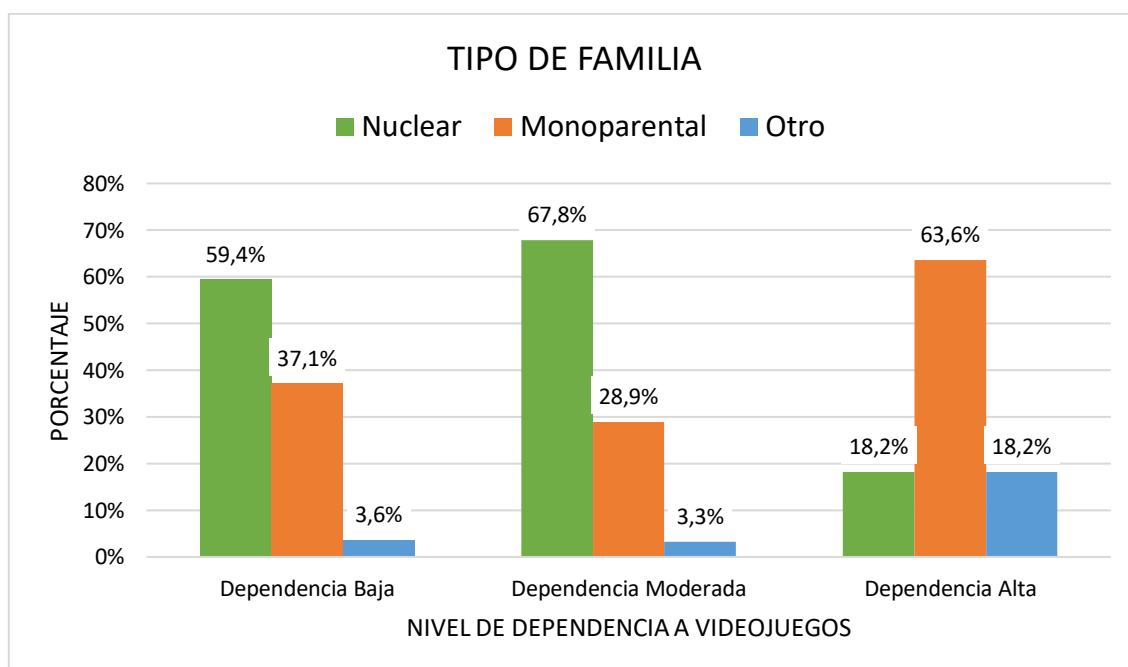
INTERPRETACIÓN:

En la tabla 6 se detalla la dependencia a videojuegos en relación a variables familiares de los adolescentes.

En relación al tipo de familia, se observa que los adolescentes que provienen de familias nucleares tienen predominancia en aquellos con dependencia baja (59,4%) y moderada (67,8). No obstante, en los que presentan dependencia alta se observa principalmente que provienen de una familia monoparental (63,6%).

GRÁFICO N° 06

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y TIPO DE FAMILIA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 07

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y PADRES QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

PADRES QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
NINGUNO	141	71,6	63	52,1	4	36,4	208	63,2
AL MENOS UNO	56	28,4	58	47,9	7	63,6	121	36,8
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

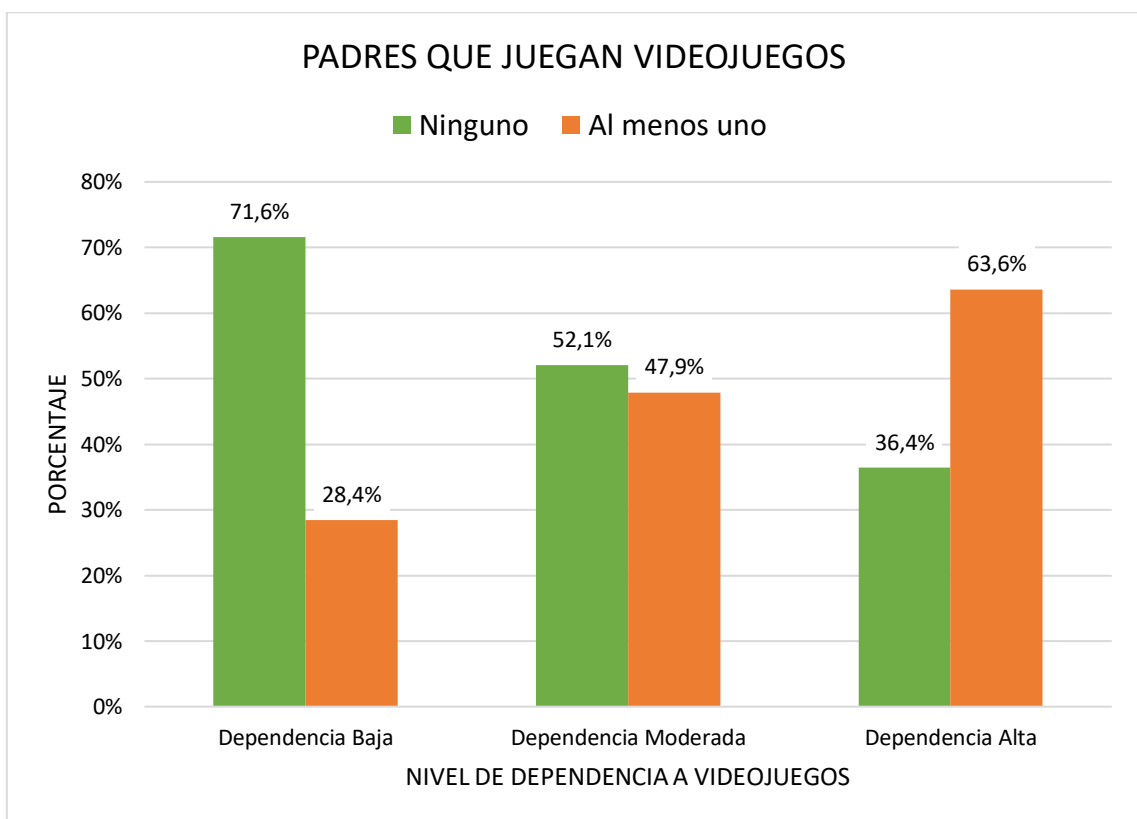
INTERPRETACIÓN:

En la tabla 7 se detalla el nivel de dependencia a videojuegos y la presencia de padres que juegan videojuegos en los adolescentes.

De los adolescentes encuestados, el 36,8% refirió que sus padres sí juegan videojuegos mientras que el 63,2% refirió que sus padres no participan de los videojuegos. En aquellos con dependencia alta, el 63,6% refirió que al menos uno de sus padres también jugaba videojuegos contrastando con el 36,4% que dijo que sus padres no juegan con videojuegos.

GRÁFICO N° 07

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y PADRES QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 08

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HERMANOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

HERMANOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
SÍ	149	75,6	102	84,3	8	72,7	259	78,7
NO	48	24,4	19	15,7	3	27,3	70	21,3
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

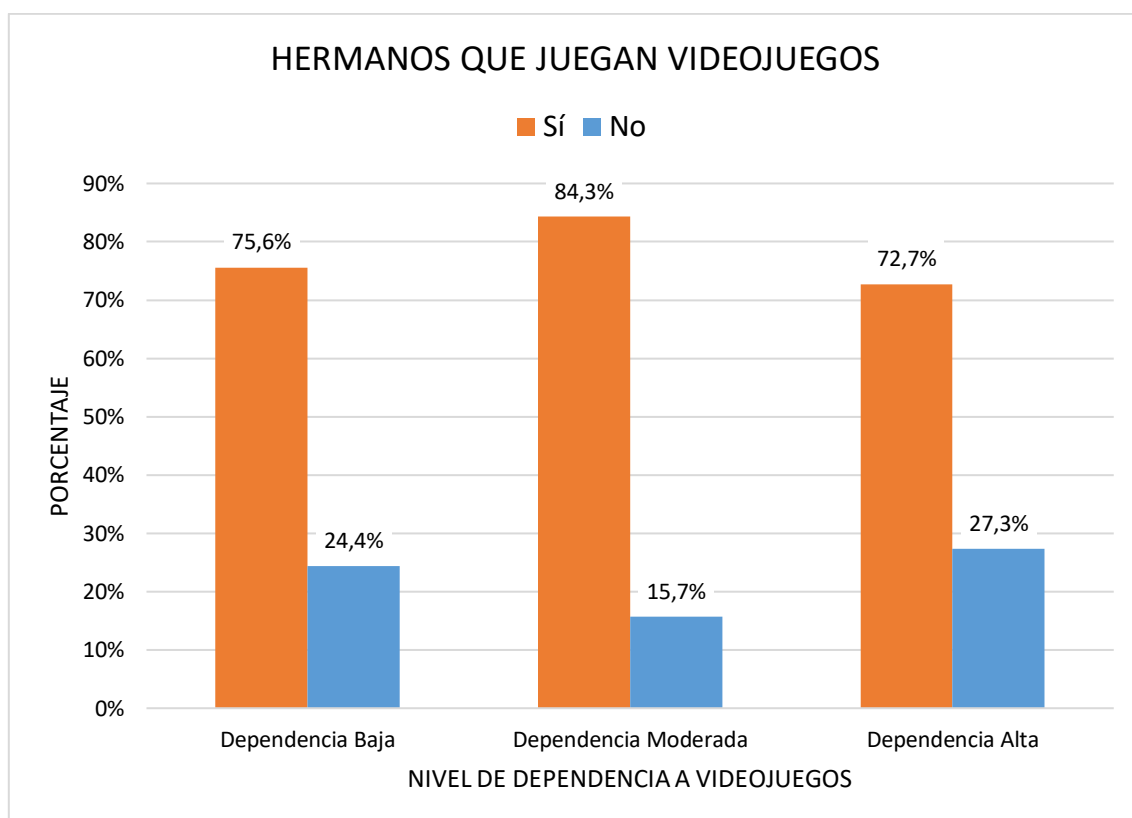
INTERPRETACIÓN:

En la tabla 8 se detalla el nivel de dependencia a videojuegos y la presencia de hermanos de los adolescentes que también juegan videojuegos.

El 78,7% de los adolescentes refirió tener hermanos que también participan de los videojuegos destacando este grupo en todos los niveles de dependencia. El 21,3% refirió no tener hermanos que participen de los videojuegos. En el grupo con un nivel de dependencia elevado, el 72,7% refirió tener algún hermano que juega videojuegos mientras que el 27,3% lo negó.

GRÁFICO N° 08

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HERMANOS QUE JUEGAN VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 09

**NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONTROL DE LOS PADRES
EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ,
TACNA-2024**

CONTROL DE LOS PADRES	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
SÍ	89	45,2	43	35,5	7	63,6	139	42,2
NO	108	54,8	78	64,5	4	36,4	190	57,8
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

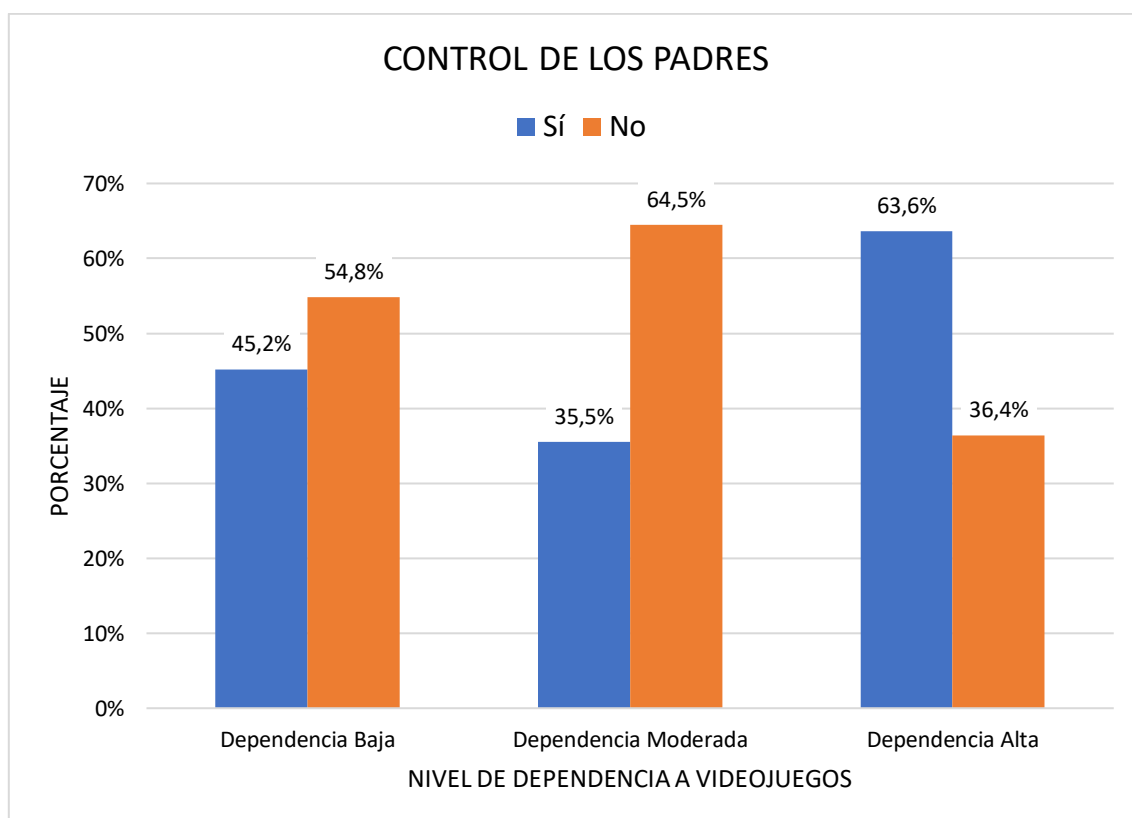
INTERPRETACIÓN:

En la tabla 9 se describe el nivel de dependencia a videojuegos y el control de los padres en los adolescentes.

El 57,8% no recibe control en relación al uso de videojuegos mientras que el 42% sí lo recibe. En aquellos con un nivel de dependencia elevado compatible con adicción a videojuegos, el 63,6% refiere recibir control de los padres en contraste con el 36,4% que no recibe dicho control.

GRÁFICO N° 09

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CONTROL DE LOS PADRES EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 10

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y PLATAFORMAS DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

PLATAFORMAS DE ACCESO A JUEGOS		DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
		BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
		N	%	N	%	N	%		
COMPUTADORA	Sí	75	38,1	56	46,3	1	9,1	132	40,1
	No	122	61,9	65	53,7	10	90,9	197	59,9
TABLETA	Sí	11	5,6	11	8,3	0	0	21	6,4
	No	186	94,4	111	91,7	11	100	308	93,6
CELULAR	Sí	180	91,4	101	83,5	10	90,9	291	88,4
	No	17	8,6	20	16,5	1	9,1	38	11,6
CONSOLA	Sí	12	6,1	20	16,5	0	0	32	9,7
	No	185	93,9	101	83,5	11	100	297	90,3
TOTAL		197	100	121	100	11	100	329	100

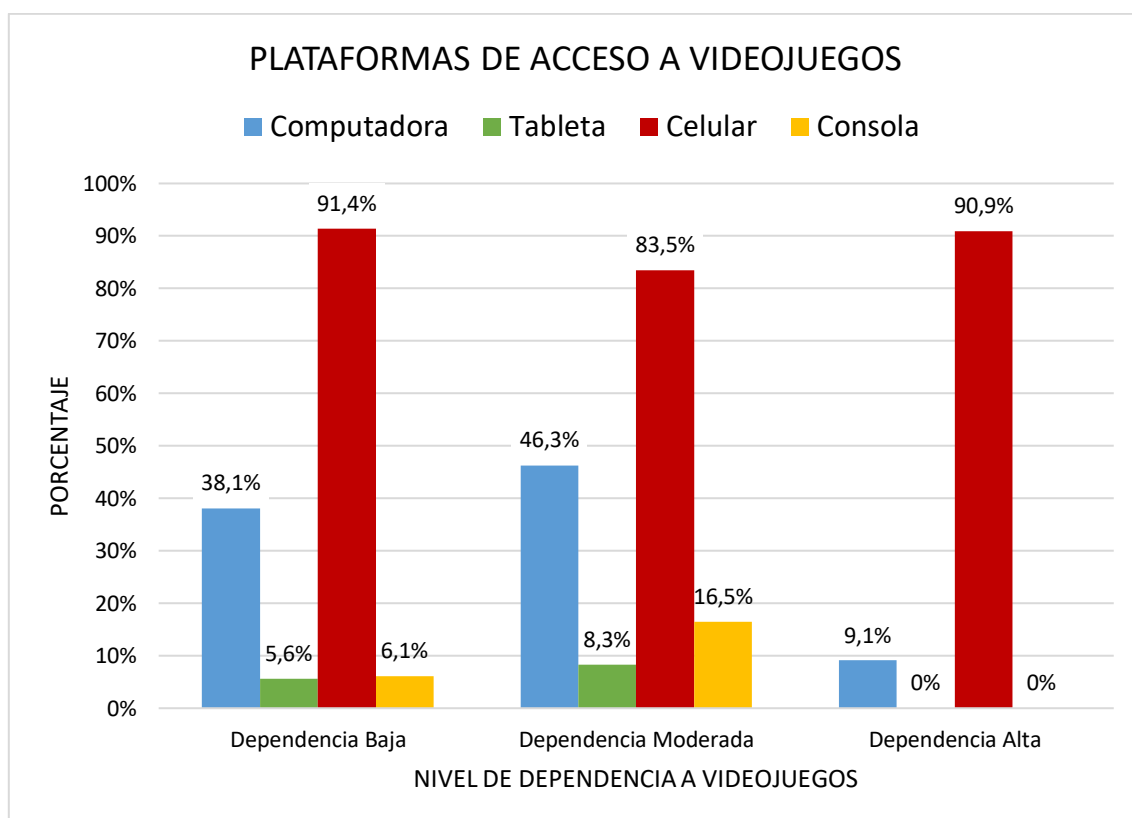
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 10 se describen los dispositivos electrónicos mediante los cuales acceden los adolescentes a los videojuegos. Destaca el acceso mediante el celular (88,4%), seguido de la computadora (40,1%). En todos los niveles de dependencia, destaca el uso del celular, mientras que el dispositivo menos usado es la tableta (6,4%).

GRÁFICO N° 10

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y PLATAFORMAS DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 11

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y MODALIDAD DE JUEGO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

MODALIDAD DE JUEGO		DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
		BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
		N	%	N	%	N	%		
ONLINE	Sí	162	82,2	116	95,9	9	81,8	287	87,2
	No	35	17,8	5	4,1	2	18,2	42	12,8
OFFLINE	Sí	52	26,4	21	17,4	3	27,3	76	23,1
	No	145	73,6	100	82,6	8	72,7	253	76,9
TOTAL		197	100	121	100	11	100	329	100

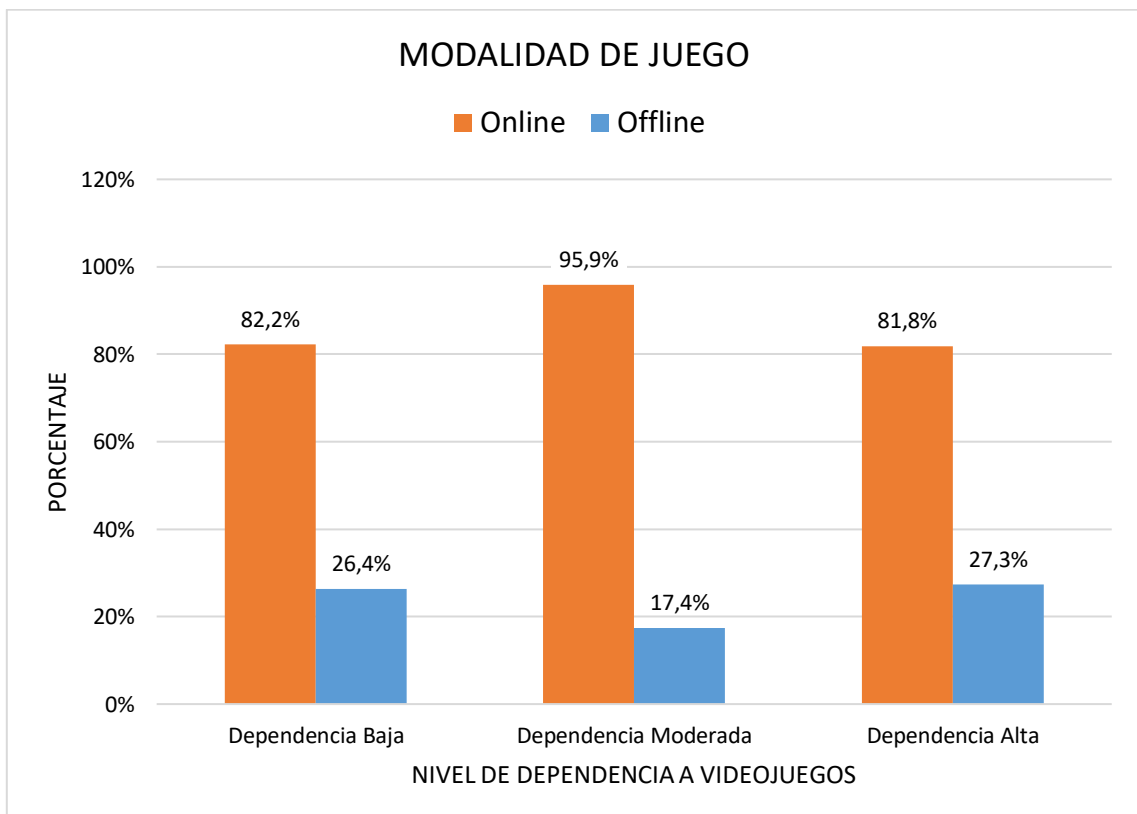
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 11 se detalla la modalidad de acceso a videojuegos, ya sea de forma online u offline. El 87,2% de los adolescentes accede a juegos online el cual destaca en todos los niveles de dependencia: en la dependencia baja es el 82,2%, en la moderada es el 95,9% y en la dependencia alta es el 81,8%.

GRÁFICO N° 11

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y MODALIDAD DE JUEGO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 12

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CANTIDAD DE JUGADORES EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

CANTIDAD DE JUGADORES		DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
		BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
		N	%	N	%	N	%		
INDIVIDUAL	Sí	96	48,7	37	30,6	2	18,2	135	41
	No	101	51,3	84	69,4	9	81,8	194	59
MULTIJUGADOR	Sí	112	56,9	93	76,9	9	81,8	214	65
	No	85	43,1	28	23,1	2	18,2	115	35
TOTAL		197	100	121	100	11	100	329	100

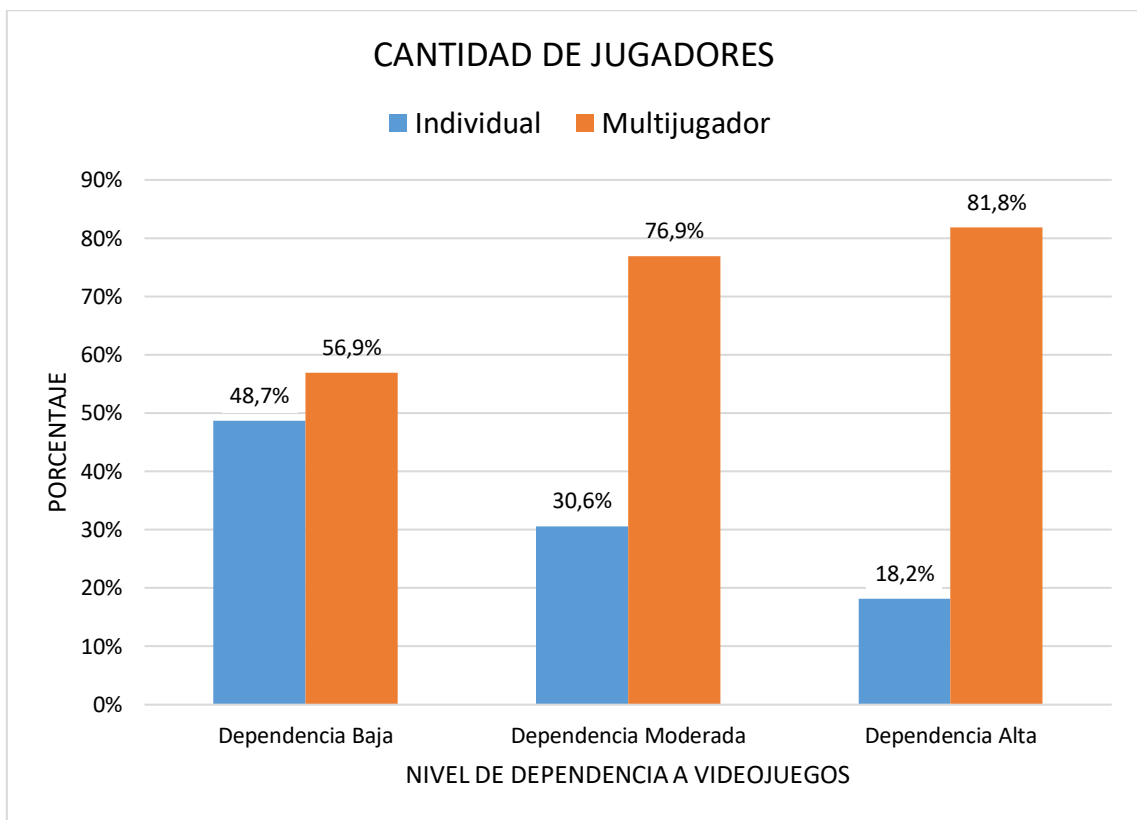
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 12 se detalla la interacción social del adolescente al momento de jugar. El 65% de los adolescentes prefiere los juegos multijugador, resaltando el mismo en todos los niveles de dependencia principalmente en aquellos adolescentes con dependencia alta (81,8%).

GRÁFICO N° 12

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y CANTIDAD DE JUGADORES EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 13

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y USO DE DINERO EN LOS JUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

USO DE DINERO EN LOS JUEGOS	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Sí	34	17,3	50	41,3	7	63,6	91	27,7
No	163	82,7	71	58,7	4	36,4	238	72,3
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

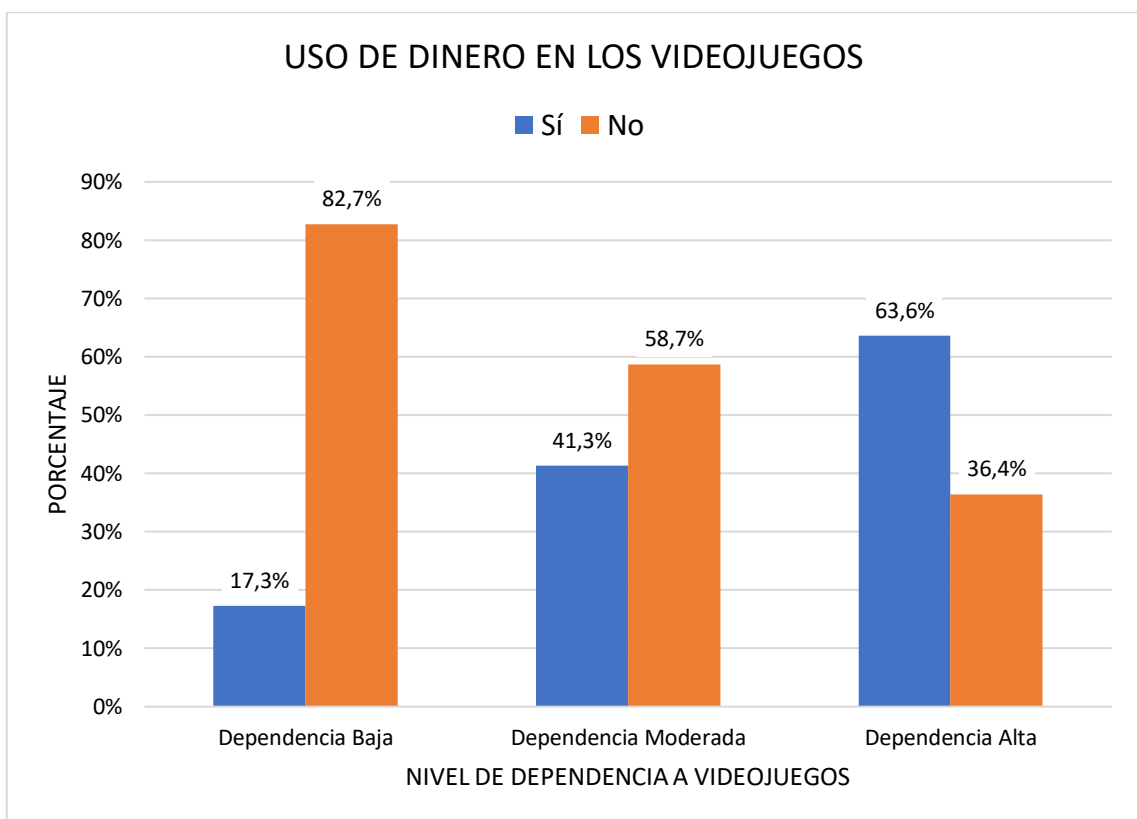
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 13 se describe el uso de dinero en los videojuegos. Aunque en términos generales, el 72,3 % no usa dinero en los juegos, se observa un incremento en el uso del mismo a mayor nivel de dependencia. En la dependencia alta, el 63,6% refiere usar dinero en el uso de videojuegos.

GRÁFICO N° 13

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y USO DE DINERO EN LOS JUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 14

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y FRECUENCIA SEMANAL DE JUEGO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

FRECUENCIA SEMANAL DE JUEGO	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
1 día	21	10,7	1	0,8	0	0	22	6,7
2 días	67	34	12	9,9	0	0	79	24
3 días	46	23,4	25	20,7	3	27,3	74	22,5
4 días	12	6,1	10	8,3	2	18,2	24	7,3
5 días	21	10,7	19	15,7	2	18,2	42	12,8
6 días	3	1,5	7	5,8	0	0	10	3
7 días	27	13,8	47	38,8	4	36,4	78	23,7
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

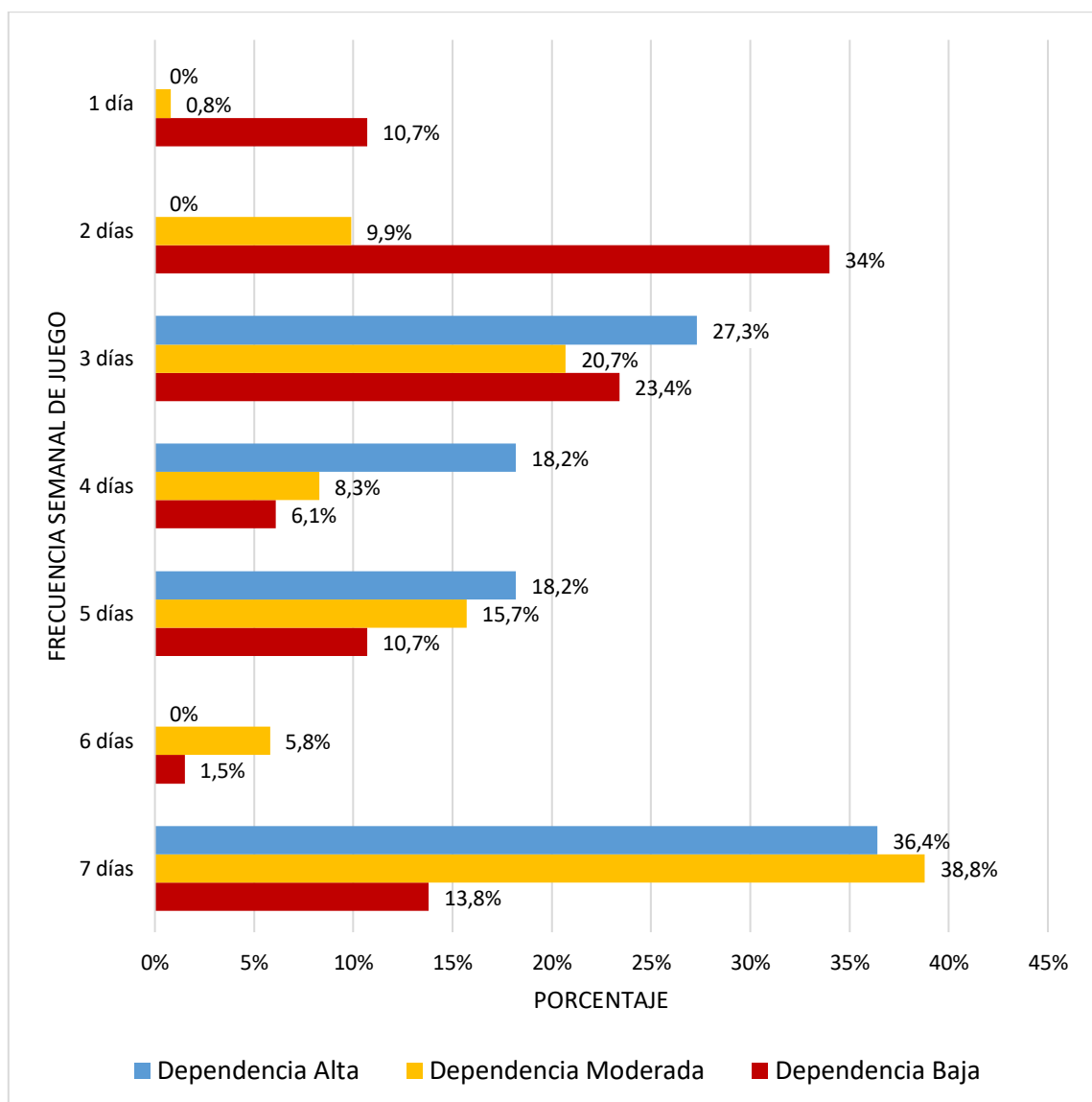
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 14 se detalla la cantidad de días de juego a la semana. Se observa que el 23,7% juega todos los días, mientras que solo el 6,7% juega un día a la semana. Destacan también aquellos que juegan 2 o 3 días (24% y 22,5% respectivamente). Entre aquellos con adicción a videojuegos, se observa que juegan más de 3 días a la semana.

GRÁFICO N° 14

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y FRECUENCIA SEMANAL DE JUEGO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 15

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HORAS DE JUEGO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

HORAS DE JUEGO DIARIAS		DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
		BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
		N	%	N	%	N	%		
DÍAS DE COLEGIO	< 3 horas	168	85,3	72	59,5	5	45,5	245	74,5
	3-6 horas	25	12,7	44	36,4	6	54,5	75	22,8
	7-9 horas	4	2	3	2,5	0	0	7	2,1
	> 9 horas	0	0	2	1,7	0	0	2	0,6
FINES DE SEMANA	< 3 horas	120	60,9	18	14,9	3	27,3	141	42,9
	3-6 horas	70	35,5	77	63,6	7	63,6	154	46,8
	7-9 horas	4	2	15	12,4	1	9,1	20	6,1
	> 9 horas	3	1,5	11	9,1	0	0	14	4,3
TOTAL		197	100	121	100	11	100	329	100

Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 15, se describe las horas de juego diarias tanto los días que los adolescentes asisten al colegio como las horas de juego diarias los fines de semana. En relación a las horas de juego los días de colegio, el 74,5% juega menos de 3 horas al día. En aquellos con dependencia alta, las horas de juego en días de colegio están entre las 3 y 6 horas al día (54,5%).

En contraste con lo anterior, los fines de semana se observa un incremento en el número de horas de juego al día a nivel general. No obstante, entre 3 y 6 horas (46,8%) de juego es el horario predominante. En aquellos con dependencia alta, las horas de juego siguen siendo a predominancia entre 3 a 6 horas al día (63,6%).

TABLA N° 16

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y DISMINUCIÓN DE HORAS DE SUEÑO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

DISMINUCIÓN DE HORAS DE SUEÑO	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
SÍ	64	32,5	70	57,9	8	72,7	142	43,2
NO	133	67,5	51	42,1	3	27,3	187	56,8
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

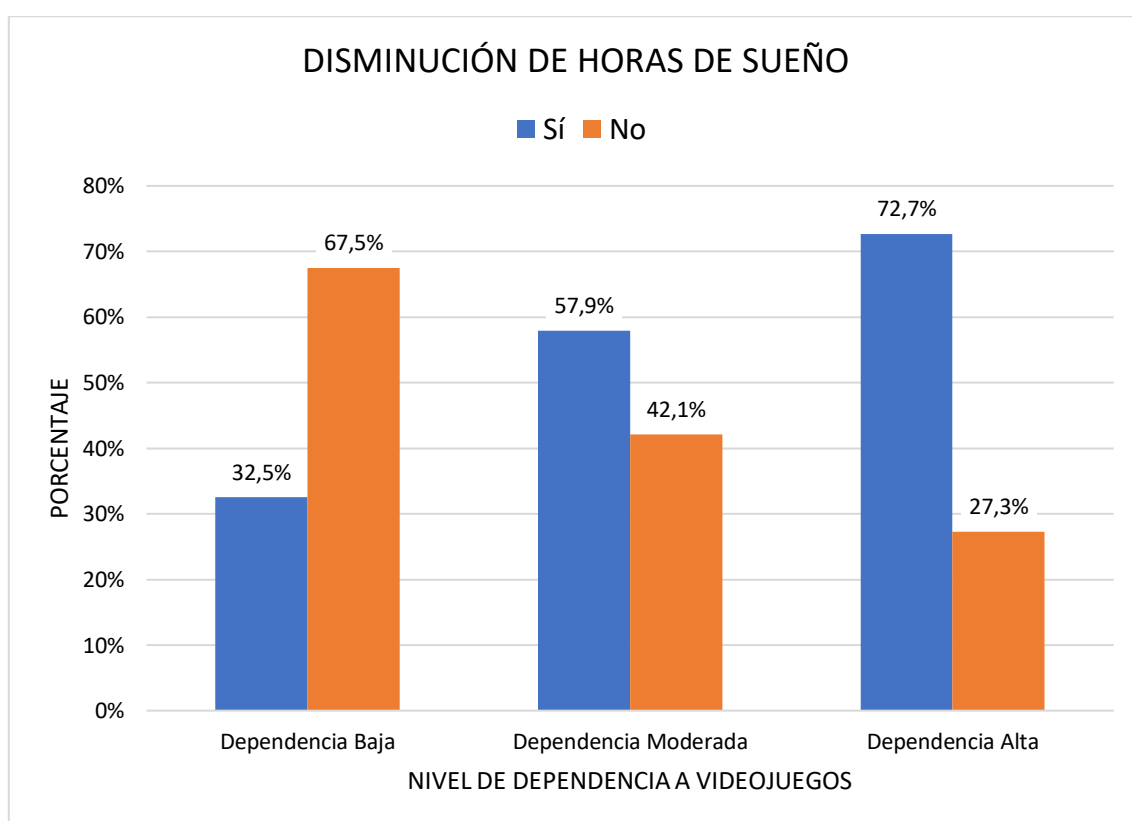
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 16 se describe la presencia de disminución de horas de sueño por un mayor uso de videojuegos. En términos generales, el 56,8% no ve alterado su horario de sueño. Sin embargo, en aquellos con dependencia moderada (57,9%) y alta (72,7%) sí se ven comprometidas sus horas de sueño por el uso de videojuegos.

GRÁFICO N° 15

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y DISMINUCIÓN DE HORAS DE SUEÑO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 17

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y LUGAR DE JUEGO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

LUGAR DE JUEGO	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
CASA PROPIA	191	97	117	96,7	8	72,7	316	96,1
CASA DE AMIGOS	2	1	1	0,8	0	0	3	0,9
CABINA DE INTERNET	4	2	3	2,5	3	27,3	10	3
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

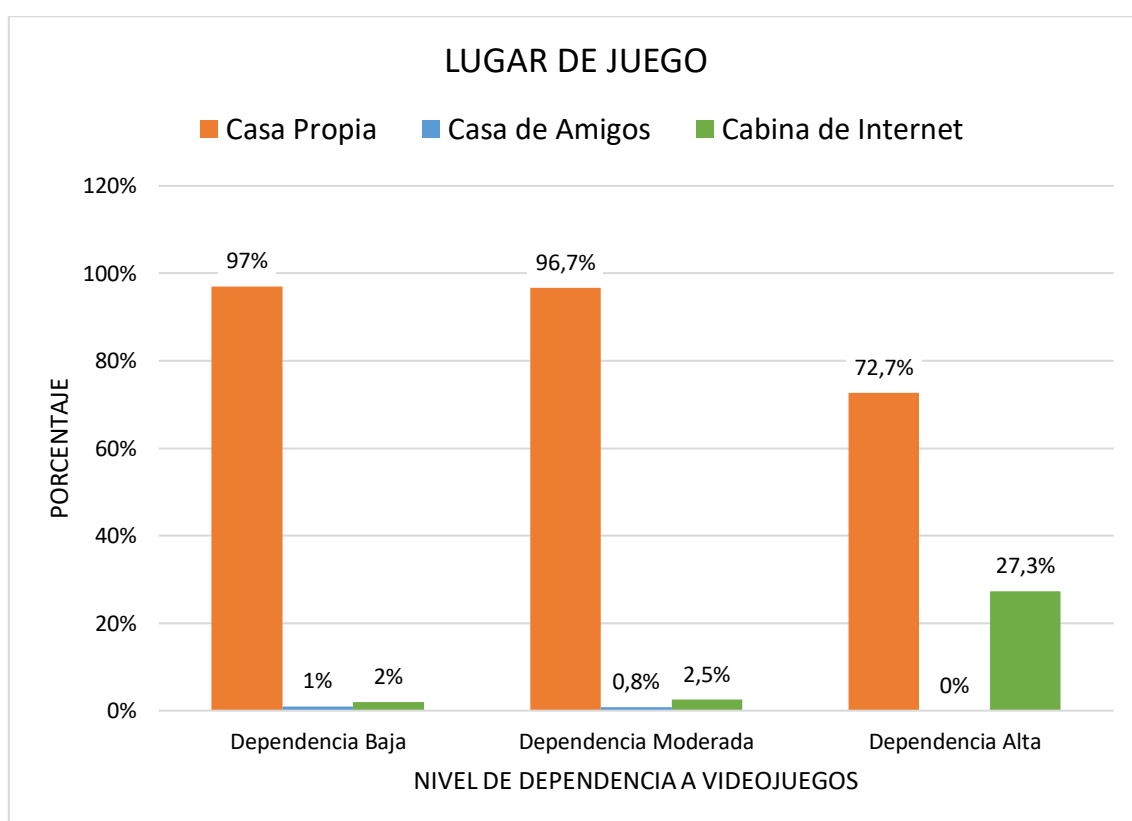
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 17, se observa que la mayoría (96,1%) juega en su propia casa, en todos los niveles de dependencia. Cabe resaltar el hecho de que aún hay algunos (3%) que usan las cabinas de internet, las cuales son cada vez más escasas.

GRÁFICO N° 16

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y LUGAR DE JUEGO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 18

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y PREFERENCIA AL JUEGO A OTRAS ACTIVIDADES EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024

PREFERENCIA AL JUEGO A OTRAS ACTIVIDADES	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Sí	50	25,4	72	59,5	9	81,8	131	39,8
No	147	74,6	49	40,5	2	18,2	198	60,2
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

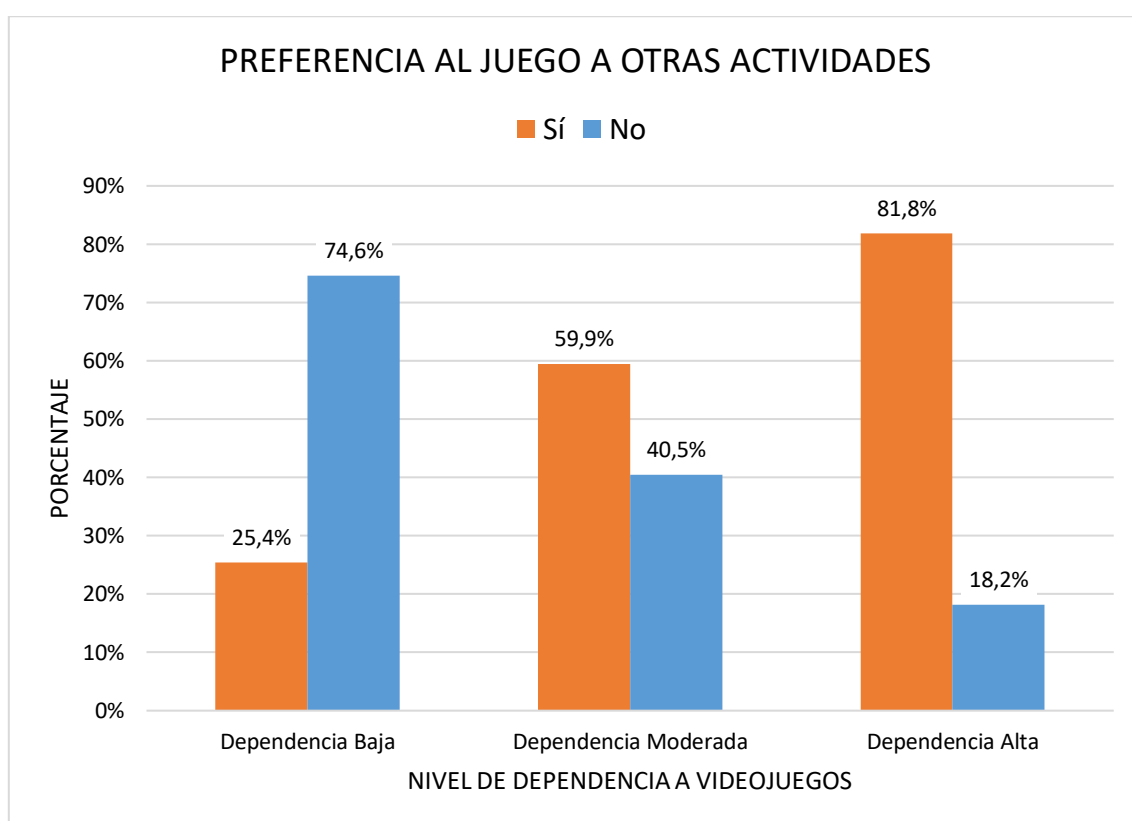
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 18 se observa que, en general, el 62% de todos los adolescentes no les dan prioridad a los videojuegos por sobre otras actividades de su vida diaria. No obstante, al ver los porcentajes en cada nivel de dependencia, se evidencia que aquellos con dependencia moderada (59,5%) y dependencia alta (81,8%) sí descuidan la ejecución de otras actividades.

GRÁFICO N° 17

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y PREFERENCIA AL JUEGO A OTRAS ACTIVIDADES EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

TABLA N° 19

**NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO
EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ,
TACNA-2024**

RENDIMIENTO ACADÉMICO	DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS						TOTAL	
	BAJA		MODERADA		ALTA		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Aprobó todos los cursos	156	79,2	80	66,1	2	18,2	238	72,3
Desaprobó por lo menos un curso	41	20,8	36	29,8	8	72,7	85	25,8
Ha repetido de año	0	0	5	4,1	1	9,1	6	1,8
TOTAL	197	100	121	100	11	100	329	100

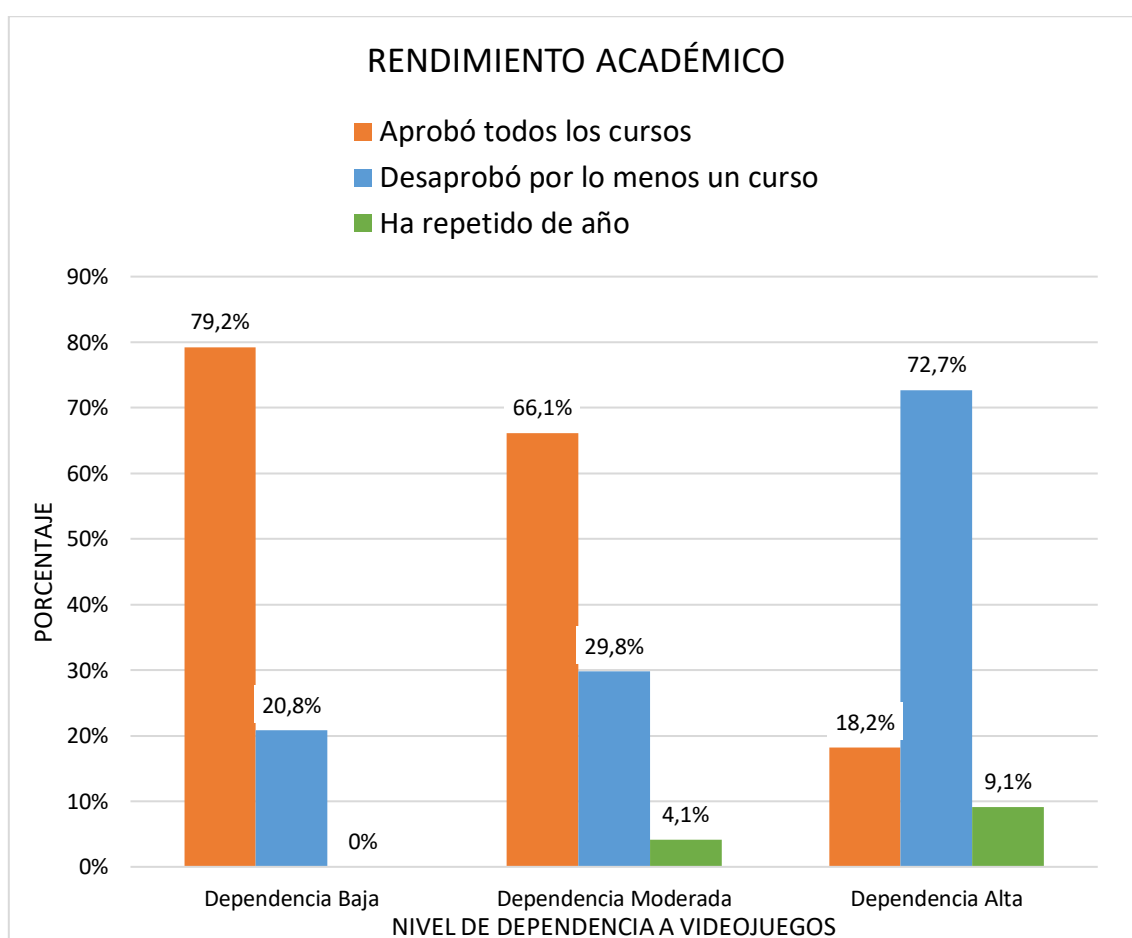
Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 19 se describe el rendimiento académico de los adolescentes. Se observa que el 72,3% aprobó con satisfacción todos los cursos. No obstante, en aquellos adolescentes con dependencia alta a videojuegos, hay una mayor incidencia de adolescentes que han desaprobado por lo menos un curso (72,7%).

GRÁFICO N° 18

NIVEL DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE CHAVEZ, TACNA-2024



Fuente: Ficha de recolección de datos y Test de Dependencia a Videojuegos.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados de la encuesta aplicada en este estudio han descrito una prevalencia de adicción a videojuegos del 3,3% en la Institución Educativa Jorge Chávez de Tacna en el año 2024.

Se ha observado que el 58,8% de los adolescentes encuestados presenta una dependencia baja a los videojuegos, el 36,1% presenta una dependencia moderada a los videojuegos y el 3,3% presenta una dependencia alta a los videojuegos la cual también se puede describir como adicción a videojuegos.

A nivel internacional, Ayllón P. et al. realizó un estudio en Andalucía, España, en 3 579 estudiantes del nivel secundario donde describió que la población adolescente de Andalucía presentaba un nivel de adicción bajo al uso de videojuegos. (10) En Cuba, Sotés et al. describió en un estudio a 87 adolescentes que el 29,2% presentaba dependencia baja, el 51,7% presentaba dependencia moderada y el 19,1% presentaba dependencia alta. (14)

A nivel nacional, Estrada Araoz describe en su estudio a 164 adolescentes de la ciudad del Cusco que el 37,2% presentó un nivel de dependencia bajo, el 40,2% presentó un nivel de dependencia moderado y el 22,6% presentó un nivel de dependencia alto. (15) Huamán Murillo en su estudio a 248 alumnos en la ciudad de Piura describe que el 74%

presentó un nivel de dependencia a videojuegos bajo, el 25% un nivel de dependencia moderado y el 1% un nivel de dependencia alto. (17) En Lima, Peralta y Torres describen que en una población de 196 estudiantes adolescentes el 54% hace un uso ligero de los videojuegos, el 53% hace un uso moderado y el 14,8% los usa de manera abusiva añadiendo que un 8% presenta un uso patológico. (16) En Huancayo, Rojas Franklin estudió a 340 estudiantes y encontró que el 55% no presenta adicción a videojuegos y el 45% sí presenta adicción a videojuegos. (19) En Arequipa, Cruz y Mamani describen que, de 288 estudiantes adolescente, el 73,4% presentan adicción a videojuegos y que 36,6% no lo presenta. (18)

A nivel local, en la ciudad de Tacna, Flores Carbajal describe que, en una muestra de 297 alumnos, el 70,7% presentó un nivel de dependencia a videojuegos bajo, el 25,9% presentó un nivel de dependencia moderado y el 3,4% presentó un nivel de dependencia alto. (23) Paredes Velazco también realizó un estudio a 215 adolescentes y describe que el 11,2% presentó un nivel de dependencia a videojuegos muy bajo, el 19,5% presentó un nivel de dependencia bajo, el 55,8% un nivel de dependencia moderado, el 7,4% un nivel de dependencia alto y el 6,1% un nivel de dependencia muy alto. (21) Valle Bustamante también describe que, en una muestra de 325 adolescentes, el 48,6% presentó un nivel de dependencia a videojuegos bajo, el 36,6% un nivel de dependencia moderado y el 14,7% un nivel de dependencia alto. (20)

Finalmente, Gamarra Quiróz describe en su estudio a 376 alumnos adolescentes que el 14,5% presentó un nivel de dependencia a videojuegos bajo, el 67,8% un nivel de dependencia moderado y el 17,3% un nivel de dependencia alto. (22)

Los resultados de este estudio son comparables con la mayoría de los hallazgos descritos previamente en los cuales se ve que no predomina la dependencia alta. En un estudio a nivel local realizado por Flores Carbajal en la misma institución educativa en el año 2019, describe una prevalencia muy semejante al encontrado en este estudio.

Es importante resaltar que, en otras zonas del Perú, la prevalencia encontrada de adicción a videojuegos es más elevada. En Arequipa, Cruz M. y Mamani V. encontraron una prevalencia de 73,4% de escolares con una dependencia compatible con adicción a videojuegos.

En relación al sexo de los adolescentes, lo cual se describe en la tabla 3, se observa que se mantiene lo registrado en diversos estudios: ser hombre es un factor de riesgo importante en el desarrollo de adicción a videojuegos.

A nivel internacional, Ayllón Salas describe que, en Andalucía en el año 2024, de 3 579 adolescentes, el 4,3% eran adolescentes jugadores de alto riesgo y, de ellos, el 52% eran hombres. (10) En Cuba, Sotés et al. describe que el 19% de los 89 adolescentes evaluados presentaron una dependencia alta a videojuegos de los cuales el 88% eran hombres. Entre

los que presentaron dependencia moderada, el 76% eran hombres mientras que, entre aquellos con dependencia baja, el 23% eran hombres. (14)

A nivel nacional, Estrada Araoz en su estudio en Cusco a 164 adolescentes, describe que entre aquellos con dependencia alta a videojuegos el 62% son hombres y el 38% son mujeres. Entre los que presentan dependencia moderada, el 60% son hombres y el 40% son mujeres. Entre los de dependencia baja, el 42,6% son hombres y el 57,4% son mujeres. (15) En Huancayo, Rojas Franklin describe que el 83% de los que presentan adicción a videojuegos son hombres mientras que el 17% son mujeres a diferencia de aquellos que no presentan adicción entre los cuales el 45% son hombres y el 55% son mujeres. (19)

A nivel local, los estudios encontrados y analizados no describen información entre el sexo de los estudiantes y el nivel de dependencia a videojuegos.

En este estudio se encontró que los hombres presentaron mayor dependencia videojuegos ya sea nivel moderado (85,1%) o alto (72,7%). Esto coincide con los estudios descritos previamente. No obstante, es importante mencionar que en los últimos años se está incrementando la participación femenina en el uso de los videojuegos como forma de entretenimiento. (27) Un ejemplo de esto es lo descrito en el estudio de

Ayllón Salas en Andalucía donde el porcentaje de hombres y mujeres con alto riesgo de tener adicción a videojuegos era muy similar.

En los hallazgos referentes a la edad de inicio en los videojuegos descritos en la tabla 5, se observa la tendencia a desarrollar niveles de dependencia mayores cuando se ha tenido una edad temprana de inicio en los videojuegos.

A nivel internacional, Gordillo Murillo et al. en su estudio realizado a 53 adolescentes en Colombia describe que el 92,31% empezaron a jugar videojuegos antes de los 12 años. No obstante, el 67,31% había empezado antes de los 10 años. (12)

A nivel nacional, Peralta y Torres en su estudio realizado en Lima en el año 2020 a 196 adolescentes describen que el 31,63% empezó a jugar videojuegos entre los 8 y 10 años, el 65,31% empezó entre los 11 y 13 años y finalmente solo el 3% empezó después de los 14 años. (16) Cruz y Mamani en su estudio a 241 adolescentes de la ciudad de Arequipa describen que el 32,4% empezó a jugar videojuegos entre los 5-8 años, el 53,1% empezó entre los 9 y 12 años y el 14,5% empezó entre los 13 y 16 años. (18)

A nivel local, los estudios encontrados y analizados no describen la edad de inicio del uso de videojuegos ni su presencia en los niveles de dependencia a videojuegos.

En el presente estudio, aquellos que han empezado antes de los 10 años, presentan principalmente niveles de dependencia moderada y alta. Sin embargo, aquellos que han empezado después de los 10 años desarrollaron principalmente niveles de dependencia bajos. También es notorio resaltar que la edad de inicio más predominante sea a los 10 años, cuando estos estudiantes están empezando su adolescencia, una etapa con muchos cambios y una búsqueda de gratificación e identidad tal como lo describe Hidalgo et al. (4) Estos hallazgos son similares a los descritos por otros autores destacando que la mayoría empieza a jugar videojuegos a temprana edad.

Siguiendo con los factores sociodemográficos, en la tabla 6 se describe el tipo de familia y los diferentes niveles de dependencia a videojuegos. Los estudios señalan que una familia monoparental y con conflictos internos son un factor de riesgo para desarrollar una conducta adictiva a los videojuegos.

A nivel nacional, Peralta y Torres describen en su estudio a 196 adolescentes de la ciudad de Lima en el año 2020 que el 51,3% refiere provenir de una familia nuclear, el 20,41% de una familia monoparental, el 23,9% de una familia extensa y el 4% de una familia reconstruida. (16) En Arequipa, Cruz y Mamani describen en su estudio a 241 estudiantes en el año 2023 que el 52,3% provenían de una familia nuclear, el 47,3% provenía de una familia mononuclear y 0,4% de otro tipo de familia. (18)

A nivel local, los estudios encontrados y analizados no describen el tipo de familia ni su presencia en relación al nivel de dependencia a videojuegos.

En este estudio se observa que aquellos adolescentes con una dependencia alta compatible con adicción provienen principalmente de una familia monoparental (63,6%) seguido de aquellos que provienen de una familia nuclear (18,2%) y de otro tipo de familia (18,2%). Otros estudios, como el de Bernardo N. y el de Cruz M. y Mamani V. han descrito similitudes argumentando que una familia monoparental tiene menos control y expone más a sus hijos a las pantallas y al contenido que ellas pueden ofrecer aumentando el riesgo de conductas adictivas. Además, refieren que una familia nuclear y una buena funcionalidad de la misma actúa como factor protector. (18, 37)

Por otro lado, estudios describen que, si hay familiares en casa, ya sean padres o hermanos, que participen del uso de videojuegos, pueden representar un factor de riesgo para conductas adictivas de los adolescentes, tal como lo describe Rodríguez M. y García F. (34)

En los estudios analizados para el presente trabajo, no se han encontrado descripciones específicas en relación a estas variables. No obstante, en el presente estudio se describe en las tablas 7 y 8 que, en el grupo con dependencia alta, el 63,6% tiene padres que también juegan videojuegos y el 72,7% tienen hermanos que juegan videojuegos al igual

que ellos. En términos generales, se observa que, en efecto, hay un familiar que juegue videojuegos en aquellos adolescentes con mayores niveles de dependencia a videojuegos.

Siguiendo con los factores sociodemográficos, Rodríguez M. y García F. describen el desarrollo de una conducta adictiva en relación al bajo control de los padres. (34)

En los datos obtenidos y detallados en la tabla 9 se observa que no hay mucho control de los padres sobre el entretenimiento de sus hijos (57,8%). Un detalle a resaltar es que aquellos adolescentes con niveles de dependencia altos refieren tener control de sus padres (63,6%). Este hallazgo es de interés pues no coincide con lo descrito por otros autores. Podría explicarse con el hecho de que los adolescentes encuestados mintieron al momento de contestar. En todo caso, habría que evaluar la variable con un instrumento diferente.

En resumen, los factores sociodemográficos que influyen en el desarrollo de conductas adictivas en el uso de videojuegos según diversos investigadores están presentes predominantemente en aquellos adolescentes con un nivel de dependencia moderado y alto de la Institución Educativa Jorge Chávez en el año 2024. Esto coincide con los hallazgos de otros estudios relacionados y analizados.

Siguiendo con los patrones de uso de videojuegos, en la tabla 10 se describe la plataforma de acceso que usan los adolescentes para jugar videojuegos.

A nivel internacional, Ayllón Salas et al. en su estudio realizado en Andalucía el año 2024 a 3579 adolescentes describe que la principal plataforma de acceso a videojuegos entre aquellos jugadores de alto riesgo es la computadora (61,5%), seguido de la consola (20,5%) y por último el celular y la tableta (18%). (10) Oflu y Yalcin en su estudio a 259 adolescentes en Turquía en el año 2018 describen que el 82% accedía a los videojuegos mediante un celular, el 52,7% lo hacía también mediante una computadora, el 50,6% usaba una tableta y el 11,8% una consola. (44)

A nivel nacional, Rojas Franklin en su estudio a 2928 adolescentes en Huancayo describe que el 54,9% accede a videojuegos mediante la computadora seguido del 43,1% que accede mediante un celular o consola. (19)

A nivel local, los estudios encontrados y analizados no describen las plataformas de acceso a los videojuegos ni su relación con los niveles de dependencia a videojuegos.

En este estudio, se ha encontrado que la principal plataforma de acceso a videojuegos en los adolescentes del colegio Jorge Chávez de

Tacna es el celular con un 88,4% seguido de la computadora con un 40,1%, luego la consola con un 9,7% y finalmente la tableta con un 6,4%.

En aquellos con dependencia alta a videojuegos, se describe que el 90,9% accede principalmente y casi únicamente mediante el celular dejando de lado a la computadora con solo un 9,1%

Considerando la facilidad con la que hoy en día se puede acceder a un celular, no es de extrañar que sea la forma predilecta para el acceso a videojuegos. En todo caso, es un factor importante a tener en cuenta cuando se quiera tomar medidas contra la adicción a los videojuegos. A diferencia de otros estudios donde sobresale el uso de la computadora antes que el celular, habría que determinar la facilidad con la que un adolescente puede acceder a estas herramientas tecnológicas. La economía y los medios de acceso no son iguales en todo el mundo. No obstante, eso no altera el hecho de que estas dos herramientas tecnológicas son las principales plataformas de acceso.

En relación a la modalidad de juego y la cantidad de jugadores descritos en las tablas 11 y 12. Se observa que el 87% de los encuestados accede a juegos online y que el 65% prefiere juegos multijugador. Estos hallazgos son similares a los descritos por diferentes autores donde se señala la preferencia por los juegos online y multijugadores. Estos son descritos como principales factores de riesgo para el desarrollo de adicción a videojuegos en adolescentes. (27, 39)

A nivel internacional, en Turquía, Oflu y Yalcin en su estudio a 259 adolescentes describen que el 33.9% juegan videojuegos Online mientras que el 12,7% lo hace también de forma Offline. Además, hay un 38% que también accede a juegos mediante la web. En este mismo estudio se observa que el 46,5% prefiere jugar de manera individual y el 35,1% participa también de los juegos multijugador. (44)

A nivel nacional, Peralta y Torres en su estudio realizado en Lima a 196 adolescentes describen que, en los jugadores con adicción a videojuegos, el 44,4% accedía a juegos Online y además el 69,2% prefería jugar con amigos o familiares y el 30,8% prefería jugar solo. (16)

En Arequipa, Cruz y Mamani en su estudio realizado a 241 adolescentes el año 2023 describe que el 8,7% de los adolescentes prefería jugar solo mientras que el 91,3% prefería jugar con amigos u otra persona. (18)

A nivel local, los estudios encontrados y analizados no describen la modalidad de juego ni la cantidad de jugadores, así como tampoco describen su presencia en relación al nivel de dependencia a videojuegos.

Este estudio coincide con otros en relación a la modalidad de juego y la cantidad de jugadores. Ante un mundo cada vez más globalizado y con acceso a internet, no es de extrañar que los adolescentes busquen también socializar con otros a través del internet, en este caso, a través de los videojuegos. Sin embargo, ese medio de socialización termina

siendo un peligro para el desarrollo de una conducta adictiva según lo descrito por diversos autores.

Por otro lado, y no menos importante, un factor interesante a considerar en este estudio es el uso de dinero en los videojuegos.

A nivel internacional, Oflu y Yalcin en su estudio a 259 adolescentes describen que 6,9% compra juegos como parte de su experiencia de juego mientras que el 93,1% no lo hace. (44)

A nivel nacional y local, los estudios encontrados y analizados no describen información sobre el uso de dinero en los videojuegos y su presencia en los niveles de dependencia a videojuegos.

En los datos obtenidos y detallados en la tabla 13 se puede observar que hay un mayor uso de dinero en aquellos que presentan dependencia alta al uso de videojuegos. En el caso de aquellos adolescentes con adicción, se puede observar que el 63,6% usa dinero y esto algo a considerar porque apoya lo descrito por Navarro N. y también por lo descrito por Zendle D. y Cairns P. de que puede agravar las conductas adictivas. (13, 40) Este hallazgo es de interés porque lleva a relacionar la adicción a videojuegos con el juego patológico muy bien definido por el DSM 5. La resistencia a considerar la adicción a videojuegos como un trastorno bien definido e incluirlo en el DSM 5 como parte del juego patológico yace precisamente en la forma del uso del dinero. La industria de los videojuegos ahora permite el movimiento de

dinero en algunos videojuegos lo cual pone en interés esta variable para futuras investigaciones.

Siguiendo con los hábitos de juego, en la tabla 14 se describe una frecuencia semanal predominante de 2 a 3 días (24% y 22,5% respectivamente) mientras que el 23,7% juega los 7 días de la semana. Estudios similares describen que un mayor tiempo de exposición a los videojuegos es un factor de riesgo para desarrollar adicción. (27,34)

A nivel internacional, Sotés et al. en su estudio realizado a 93 adolescentes cubanos en el año 2023 describe que el 21,4% jugaban videojuegos menos de 3 días a la semana, el 39,3% jugaba entre 4 y 6 días y el 39,3% jugaba todos los días de la semana. (14)

A nivel nacional, Rojas Franklin describe en su estudio a 2 928 adolescentes de Huancayo que el 22,2% de los adolescentes juega menos de 2 días a la semana, el 35,3% juega menos de 3 o 4 días a la semana, el 21,6% juega menos de 5 o 6 días a la semana y finalmente el 20,9% juega todos los días. (19)

Cruz y Mamani en su estudio a 241 estudiantes adolescentes de Arequipa describen que el 34,9% jugaba videojuegos menos de 1 día a la semana, el 33,2% jugaba entre 2 a 3 días a la semana, el 12,9% jugaba entre 4 y 5 días y finalmente el 19,1% que jugaba videojuegos a diario. (18)

A nivel local, los estudios encontrados y analizados no describen la frecuencia semanal de juego de los jugadores, así como tampoco describen su presencia en relación al nivel de dependencia a videojuegos.

En este estudio se puede observar que aquellos adolescentes con dependencia alta tienen una frecuencia semanal superior a 3 días por semana. No obstante, en los otros niveles de dependencia, también se ve una distribución similar. Aunque los otros estudios analizados no detallaban la frecuencia semanal en relación a un nivel de dependencia a los videojuegos, se puede resaltar el hecho de que los porcentajes generales son similares.

Siguiendo con la cantidad de horas diarias, en la tabla 15 se detalla las horas de juego diarias durante los días en los que el adolescente asiste al colegio y durante los días del fin de semana en los cuales no asiste al colegio.

A nivel internacional, Sotés et al. en su estudio a 93 adolescentes cubanos describe que 29,2% juega menos de 3 horas al día, el 44,5% juega entre 3 y 5 horas al día y el 25,8% juega más de 5 horas al día. (14)

A nivel nacional, Estrada Araoz en su estudio a 164 adolescentes del Cusco describe que entre los que presentaban dependencia baja, el 52,3% jugaba menos de 2 horas al día, el 27,1% jugaba entre 3 y 4 horas y el 27,5% jugaba más de 5 horas. Entre los que presentaron un nivel de dependencia moderado, el 36,9% jugaba menos de 2 horas diarias, el

42,4% entre 3 y 4 horas y el 42,5% jugaba más de 4 horas. Entre los que presentaron un nivel de dependencia alto, el 10,8% jugaba menos de 2 horas al día, el 30,5% jugaba entre 3 y 4 horas y finalmente el 30% jugaba más de 4 horas. (15)

Peralta y Torres en su estudio realizado en Lima a 196 adolescentes describen que, entre aquellos jugadores con adicción a videojuegos, el 48,6% jugaban menos de 2 horas al día, el 35,1% jugaba entre 3 y 5 horas y el 16,3% jugaba más de 6 horas al día. (16)

Cruz y Mamani en su estudio a 241 adolescentes de Arequipa describen que entre los estudiantes que usan videojuegos, el 31,5% juega menos de 1 hora diaria, el 59,3% juega entre 2 a 4 horas, el 8,3% juega entre 4 a 6 horas y el 0,8% que juega entre 6 a 8 horas diarias.

Rojas Franklin en su estudio a 340 adolescentes en la ciudad de Huancayo describe que el 51% juega videojuegos menos de 2 horas diarias, el 26,8% juega entre 2 a 4 horas diarias, el 19% juega entre 4 a 6 horas diarias y el 3,3% juegan más de 6 horas al día. (19)

A nivel local, los estudios encontrados y analizados no describen las horas de juego diarias de los jugadores, así como tampoco describen su presencia en relación al nivel de dependencia a videojuegos.

En este estudio se ha encontrado que, en los días de colegio, entre aquellos con dependencia baja, el 85,3% juega menos de 3 horas al día,

el 12,7% juega entre 3 a 6 horas diarias y el 2% juega entre 7 y 9 horas diarias. Entre aquellos con dependencia moderada en los días de colegio, el 59,5% juega menos de 3 horas diarias, el 36,4% juega entre 3 y 6 horas diarias, el 2,5% juega entre 7 y 9 horas diarias y el 1,7% juega más de 9 horas al día. Entre los que presentan dependencia alta en los días de colegio, el 45,5% juega menos de 3 horas diarias y el 54,5% juega entre 3 a 6 horas diarias. Luego tenemos los días del fin de semana. Aquellos con dependencia baja los fines de semana, el 60,9% juega menos de 3 horas diarias, el 35,5% juega entre 3 a 6 horas diarias, el 2% juega entre 7 a 9 horas y el 1,5% juega más de 9 horas diarias. Entre aquellos con dependencia moderada los fines de semana, el 14,9% juegan menos de 3 horas diarias, el 63,6% juega entre 3 a 6 horas diarias, el 12,4% juega entre 7 a 9 horas diarias y el 9,1% juega más de 9 horas diarias. Entre los que presentan dependencia alta los fines de semana, el 27,3% juega menos de 3 horas diarias, el 63,6% juega entre 3 a 6 horas y el 9,1% juega entre 7 a 9 horas.

Estos hallazgos son de una distribución similar a los descritos por otros autores. Durante los días de semana se observa un promedio de juego de 3 horas diarias incrementándose algunas horas en aquellos con adicción a videojuegos. No obstante, esta actividad se ve limitada por la asistencia al centro educativo. Los fines de semana, se observa un incremento en las horas diarias de juego ya que esos días no se asiste al

centro educativo observándose un nuevo promedio de 3 a 6 horas de juego diario a nivel general.

En relación a la disminución de las horas de sueño detalladas en la tabla 16, en aquellos adolescentes con adicción se observa una disminución de horas de sueño.

A nivel internacional, Catalán Guarch en su estudio a 201 adolescentes españoles en el año 2021 describe que los adolescentes que no tuvieron problemas con el uso de videojuegos presentaron un porcentaje similar de entre presencia o ausencia de problemas de sueño. Mientras que entre aquellos adolescentes con problemas con el uso de videojuegos el 54% no presentó problemas relacionados con las horas de sueño. En el grupo con problemas severos con el uso de videojuegos, el 25% sí presentó disminución de las horas de sueño. (45)

En Argentina, Gonzáles Caino realizó un estudio en 612 alumnos entre adolescentes y jóvenes de Argentina en la que describe que el 75% de los jugadores participaba de los videojuegos en horario nocturno usando horas destinadas al sueño disminuyendo también la calidad del mismo. (11)

En Cuba, el estudio de Rodríguez Rodríguez M. reporta que aquellos con adicción a los videojuegos disminuyen sus horas de sueño para poder jugar más. (34)

A nivel nacional y local, los estudios encontrados y analizados no describen alguna relación entre la disminución de las horas de sueño y el nivel de dependencia a videojuegos.

En el presente estudio, se observó que, entre aquellos adolescentes con un nivel de dependencia a videojuegos bajo, el 32,5% sí presentó una disminución en sus horas de sueño para poder jugar más. Entre los que tenían dependencia moderada, el 57,9% presentó disminución de las horas de sueño y entre los que tenían una dependencia alta se observó que el 72,7% presentó una disminución en sus horas de sueño. Estos hallazgos están en armonía con otros estudios, pero es importante recordar que la alteración de las horas de sueño no es descrita como un factor causal sino un factor agravante de la conducta adictiva según otras investigaciones. (41) Esto se puede observar al comparar los resultados de este estudio con los del estudio de Catalán Guarch en el cual no se ven porcentajes altos de alteración de las horas de sueño en el grupo que presentó adicción a videojuegos.

Continuando, en la tabla 17 se describe el lugar en el que el adolescente hace uso de los videojuegos: ya sea en su casa o en la casa de un amigo o en las cabinas de internet las cuales son cada vez más escasas ante el avance tecnológico y la facilidad con la que se puede adquirir una computadora o celular.

A nivel internacional, Oflu y Yacil en su estudio a 297 alumnos en Turquía describen que el 94,7% juega videojuegos en su casa, el 6,1% lo hace en la casa de algún amigo y 3,3% lo hace en algún lugar público o salón de juegos. (44)

A nivel nacional y local, los estudios encontrados y analizados no describen información alguna del lugar de juego de los estudiantes y el nivel de dependencia a videojuegos.

En el presente estudio, se puede observar que el 96,1% de los adolescentes juega videojuegos en su casa, el 0,9% lo hace en la casa de algún amigo y el 3% juega desde una cabina de internet. Esta distribución permanece en todos los niveles de dependencia a videojuegos: la mayoría accede a los videojuegos desde sus casas. Un dato a resaltar es el hecho de que se registre que hay un 27,3% de entre los que tienen adicción que acceden a videojuegos desde las cabinas de internet a diferencia de otros niveles de dependencia. Esto se muestra acorde con lo descrito por Buiza C. en su estudio sobre los factores asociados al uso problemático de videojuegos donde describe que la privacidad al momento del juego es un factor de riesgo para desarrollar una conducta adictiva. (27)

En relación a la preferencia a los videojuegos antes que otras actividades, los datos obtenidos se detallan en la tabla 18.

A nivel internacional, Oflu y Yacil en su estudio a 297 alumnos en Turquía describen que el 18% siempre prefirió los videojuegos antes que

otras actividades, el 29,4% a veces prefirió los videojuegos, el 23,3% raramente prefirió los videojuegos y el 29,4% nunca le dio prioridad a los videojuegos antes que a otras actividades. (44)

A nivel nacional y local, los estudios encontrados y analizados no describen información alguna de la preferencia a los videojuegos y el nivel de dependencia a videojuegos.

En el presente estudio, se observa que, en general, el 39,8% sí prefiere los videojuegos antes que otra actividad a diferencia del 60,2% que no lo hace. No obstante, analizando a detalle, en el grupo con un nivel de dependencia alto a los videojuegos, el 81,8% prefiere a los videojuegos. En el grupo de nivel moderado de dependencia, el 59,5% también prefiere los videojuegos antes que realizar otras actividades. En el grupo con dependencia baja, ya no se repite esa distribución y ahora solo el 25% prefiere los videojuegos. Esto está en armonía con lo que describen los criterios del Manual DSM-5 que los que presentan un trastorno por juego en internet prefieren estos mismos antes que otras actividades de ocio. (31)

Finalmente, en este estudio también detalla en la tabla 19 el rendimiento académico y el nivel de dependencia a videojuegos.

A nivel nacional, Peralta y Torres en su estudio a 196 adolescentes en Lima describen que el 48,6% de los que presentan nivel de dependencia alto han desaprobado un curso y el 16,2% ha repetido de

año. Entre aquellos con un nivel de dependencia moderado, el 64,2% había desaprobado un curso y el 32% había repetido de año. Entre los que tenían un nivel de dependencia bajo, el 50,9% había desaprobado un curso y el 22,6% había repetido de año. (16)

En el presente estudio, se puede observar que el 72,3% no presenta problemas con su rendimiento académico, el 25,8% ha desaprobado por lo menos un curso y el 1,8% ha repetido de año. Un análisis más detallado según el nivel de dependencia nos muestra que está presente lo descrito en otros estudios que el rendimiento académico se ve afectado en aquellos con niveles de dependencia altos a los videojuegos tal como lo describe Buiza C. en su estudio. (27)

En aquellos con dependencia alta a videojuegos, el 72,7% ha desaprobado por lo menos un curso y el 9,1% ha repetido de año. En aquellos con dependencia moderada, el 29,8% ha desaprobado por lo menos un curso y el 4,1% ha repetido de año y en aquellos con dependencia baja a videojuegos, el 20,8% ha desaprobado por lo menos un curso y el 0% ha repetido de año.

CONCLUSIONES

1. La prevalencia de Adicción a Videojuegos en los adolescentes de 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez de Tacna en el año 2024 es del 3,3%.
2. Entre los factores sociodemográficos se observa que hay predominancia de adicción a videojuegos en hombres y en aquellos que empezaron a jugar videojuegos antes de los 10 años. Se observa también que aquellos con adicción a videojuegos provienen principalmente de familias monoparentales y de familias en las que los padres y/o hermanos también usan videojuegos.
3. Entre los patrones de uso de videojuegos se observa que el principal medio de acceso son los celulares, seguido de las computadoras. Hay una mayor preferencia al juego en línea y en la modalidad de multijugador. También se observa que un 63,6% de los que tienen adicción usan dinero en su experiencia de juego. En los hábitos de juego se observa que los que presentan adicción a videojuegos, tienen mayor tiempo de juego que el promedio, juegan principalmente en casa, presentan alteraciones en el patrón de sueño, prefieren a los videojuegos antes que otras actividades y hay mal rendimiento académico.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que las instituciones educativas y los centros de salud incentiven el fortalecimiento de la supervisión y el control de los padres en los videojuegos que juegan sus hijos en vista de que el entorno familiar es importante para evitar un uso problemático de los videojuegos.
2. Se recomienda que los padres limiten el acceso a videojuegos antes de los 10 años a sus hijos, en especial a los varones, para disminuir la probabilidad de desarrollar una conducta adictiva.
3. Se recomienda que los adolescentes con problemas en su rendimiento académico tengan acceso controlado a un celular y a una computadora cuando vayan a usarlos como dispositivos para el entretenimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. DataReportal. Global Digital Overview [Internet]. Singapore: Kepios; 2025 [citado 2 de octubre de 2025]. Disponible en: <https://datareportal.com/global-digital-overview>
2. Fraguela N. El número de usuarios de internet en el mundo crece un 2,5 % y alcanza los 5.560 millones (2025) [Internet]. Marketing4ecommerce; 2025 feb 5 [citado 2 de octubre de 2025]. Disponible en: <https://marketing4ecommerce.net/usuarios-de-internet-mundo/>
3. Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Estado de la Niñez y Adolescencia: Enero – Febrero – Marzo 2025 [Internet]. Lima: INEI; 2025 Jun 9 [citado 20 de octubre de 2025]. Disponible en: <https://www.gob.pe/institucion/inei/informes-publicaciones/6846555-estado-de-la-ninez-y-adolescencia-enero-febrero-marzo-2025>
4. Hidalgo Vicario MI, Ceñal González Fierro MJ, Güemes Hidalgo M. La adolescencia: aspectos físicos, psicosociales y médicos: principales cuadros clínicos. Medicine: Programa de Formación Médica Continuada Acreditado. 2014; Serie 11(61):3579-3587.

5. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*. 2011 Feb;127(2):e319-29.
6. Grist R, Porter J, Stallard P. Mental Health Mobile Apps for Preadolescents and Adolescents: A Systematic Review. *J Med Internet Res*. 2017 May 25;19(5):e176.
7. Castillo H. Adicción a los videojuegos en Perú: entrevista a Favio Roca sobre la realidad, causas y consecuencias del juego patológico [Internet]. *La República*; 2020 Jul 14 [citado 10 de octubre de 2025 oct]. Disponible en: <https://larepublica.pe/sociedad/2020/07/14/adiccion-a-los-videojuegos-en-peru-entrevista-a-favio-roca-sobre-la-realidad-causas-y-consecuencias-del-juego-patologico-rddr>
8. Colegios del Perú. Jorge Chávez – Secundaria Coronel Gregorio Albarracín Lanchipa [Internet]. [citado 2025 Dic 05]. Disponible en: <https://www.colegiosdelperu.com/42237-jorge-chavez-secundaria-coronel-gregorio-albarracin-lanchipa>
9. Machimbarrena JM, Beranuy M, Vergara-Moragues E, Fernández-González L, Calvete E, González-Cabrera J. Uso problemático de Internet y trastorno de juego por Internet: solapamiento y relación con la calidad

de vida relacionada con la salud en adolescentes. *Adicciones*. 2023;35(2):107-18. doi:10.20882/adicciones.1494.

10. Ayllón-Salas, P., Lorenzo-Martín, M.-E, Camuñas-García, D., & Hinojo-Lucena, F.-J. (2024). Adicción a los videojuegos entre la población adolescente de Andalucía. *Revista CENTRA De Ciencias Sociales*, 3(2), 11–30.
11. González-Caino PC, Resett S. Adicción a los videojuegos, calidad de sueño y malestar psicológico en adolescentes y jóvenes adultos. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*; 2024;16(3):86-95.
12. Paz Suárez A, Gordillo Murillo D, Ramírez Ríos J, Sáenz Chagualá L, Salcedo Romero D. Dispositivos electrónicos, internet y tiempo libre como factores de riesgo en la adicción a videojuegos [Internet]. 2021 Dic 17 [citado 20 de noviembre de 2024]. Disponible en: <https://alejandro.poligran.edu.co/handle/10823/6521>
13. Navarro Hernández N. De los micropagos a la adicción: revisión sistemática sobre videojuegos y conductas adictivas en adolescentes [Internet]. Valencia: Universidad Europea de Valencia; 2025 May [citado 20 de noviembre de 2024]. Disponible en: <https://titula.universidadeuropea.com/handle/20.500.12880/11632>

14. Sotés Martínez JR, et al. Patrón de uso de videojuegos en adolescentes encrucijadenses. *Acta Médica Central (La Habana)*. 2023 Dec;17(4):627–41.
15. Estrada-Araoz EG. Adicción a los videojuegos en adolescentes peruanos de secundaria: un estudio transversal. *Universidad y Sociedad*. 2023 Apr 30;15(2):82-89.
16. Peralta-Cabrejos L, Torres-Flores MC. Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS: Revista de Investigación y Casos en Salud*. 2020;5(3):118-30.
17. Huamán Murillo JF. Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health*. 2024;4(1):27-37. doi:10.46363/jnph.v4i1.3.
18. Cruz Carita M, Mamani Hinojosa V. Funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes [Tesis de Pregrado]. Arequipa: Universidad Católica de Santa María; 2023. [Citado 25 de noviembre 2024]. Disponible

en: <https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/10aedaab-7e46-4b6e-b5cd-e341869e83ca>

19. Rojas A. Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo – 2018 [Tesis de Pregrado]. Huancayo: Universidad Peruana Los Andes; 2020. Tesis de grado. [citado 20 de octubre de 2025]. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1917>
20. Valle Bustamante O. Dependencia a videojuegos y estrés académico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Don José de San Martín, Tacna 2022 [Tesis de Pregrado]. Tacna: Universidad Privada de Tacna; 2022. [Citado 25 de noviembre de 2024]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12969/2749>
21. Paredes-Velazco J. Dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023 [Tesis de Pregrado]. Tacna: Universidad Privada de Tacna; 2024. [citado 25 de noviembre de 2024]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12969/3683>
22. Gamarra S. Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa de Tacna, 2022. [Tesis de Pregrado] Lima: Universidad Cesar Vallejo. 2022. [Citado 26 de

noviembre de 2024] Disponible en:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104699>

23. Flores Carbajal H. Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario [Tesis de Pregrado]. Lima: Universidad Peruana Unión; 2020. [citado 26 de noviembre de 2024]. Disponible en:
<https://repositorio.upeu.edu.pe/items/37dc137d-dae2-4010-b601-d0f356d9830b>
24. Arjoranta, J. How to Define Games and Why We Need to. 2019. The Computer Games Journal. 8(3), 109-120.
25. Bergonse, R. Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. 2017. The Computer Games Journal, 6(4), 239-255.
26. Méndez Carpio-César R, Palacios Montero N, Méndez Palacios D. Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual [Internet]. Revista Killkana Sociales. 2023;7(1):83-94.
27. Buiza Aguado C. Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados [Tesis doctoral] [Internet]. Málaga: Universidad de

Málaga; 2018. [citado 2 de diciembre de 2024]. Disponible en:
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/17265>

28. Király O, Koncz P, Griffiths MD, Demetrovics Z. Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*. 2023; Apr; 122:152376.
29. Top Doctors. Adicción a los videojuegos: ¿cómo saber si estás en riesgo y qué hacer al respecto? [Internet]. 2024 Oct 17 [citado 4 Dic 2025]. Disponible en: <https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/adiccion-a-los-videojuegos-como-saber-si-estas-en-riesgo-y-que-hacer-al-respecto/>
30. World Health Organization. International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics (11th Revision) [Internet]. Geneva: World Health Organization; 2018 [citado 2 de diciembre de 2024]. Disponible en: <https://icd.who.int/en>
31. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) [Internet]. 5th ed. Arlington (VA): American Psychiatric Publishing; 2013 [citado 2 de diciembre de 2024]. Disponible en:
<https://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.978089042559>

32. World Health Organization. Adolescent health [Internet]. Geneva: WHO; 2023 [citado 4 de diciembre de 2024]. Disponible en: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-health>.
33. Griffiths MD. Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual Behavioral Psychology*. 2005;13(3):445–62.
34. Rodríguez Rodríguez M, García Padilla FM. El uso de videojuegos en adolescentes: un problema de salud pública. *Enfermería Global*. 2021;20(2):557–91.
35. Kuss DJ, Griffiths MD. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *Int J Ment Health Addict*. 2012;10(2):278–96.
36. Fernández E, Concepción A. Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Información Psicológica*. 2022;(123):55–65.
37. Bernardo Herrera NG. Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos [Tesis de Pregrado]. Lima: Universidad Autónoma del Perú; 2024. [citado 2 de diciembre de 2024]. Disponible en: <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/3517>

38. Kim NR, Hwang SS, Choi JS, Kim DJ, Demetrovics Z, Király O, et al. Characteristics and psychiatric symptoms of Internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria. *Psychiatry Investigation*. 2016;13(1):58–66.
39. Guzmán-Brand V, Gelvez-García L. El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: un desorden originado por la vida moderna. *Technological Innovations Journal*. 2022 Mar 28;1(1):7-22.
40. Zendle D, Cairns P. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS One*. 2018;13(11):e0206767.
41. González Caino PC. Adicción a los videojuegos, calidad de sueño y malestar psicológico en adolescentes y jóvenes adultos. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*. 2024;16(3):86–95.
42. Gómez-Gonzalvo F, Devís-Devís J, Molina-Alventosa P. El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar*. 2020;(65):89–99.

43. Salas-Blas E, Merino-Soto C, Chóliz M, Marco C. Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana [Internet]. *Universitas Psychologica*. 2017;16(4):1–13
44. Oflu A, Yalcin SS. Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados. *Arch Argent Pediatr* 2019;117(6):e584-e591.
45. Catalán L. Uso de videojuegos y su influencia en la Salud. Adicción a videojuegos, problemas de sueño y sedentarismo. *Revista Atalaya Médica*. 2021; N° 22: pág. 167-199

ANEXOS

ANEXO 01



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE CHÁVEZ"
"ARRIBA, SIEMPRE ARRIBA, HASTA LAS ESTRELLAS"
Av. Las Casuarinas s/n Telf. 615571 Distrito Cr. Gregorio Albarracín Lanchipa
CÓDIGO MODULAR ED. SECUNDARIA :0876433
CÓDIGO MODULAR ED. PRIMARIA :0843417
CÓDIGO MODULAR ED. INICIAL :1467992
CÓDIGO LOCAL :486539

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

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE:

Director de la Institución Educativa N° 42237 "Jorge Chávez",

HACE CONSTAR:

Que, el Sr. ALONSO FERNANDO VILLEGAS MAMANI identificado con D.N.I. N° 722228341, Bachiller de la Escuela Profesional de Medicina Humana, Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, ha aplicado el instrumento de tesis: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FACTORES ASOCIADOS EN ADOLESCENTES DEL 4TO Y 5TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JORGE CHAVEZ – TACNA -2024, dicho trabajo se ha ejecutado los días 12,13 y 16 de diciembre del 2024.

Se expide la presente a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Tacna, 23 de diciembre del 2024



ORPA/D-JCH

ANEXO 02

FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ENCUESTA

RECOLECCIÓN DE DATOS SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS

Instrucciones: Marca con un 'X' la opción que te describe o llena el dato correspondiente según la pregunta.

AÑO DE ESTUDIO: _____

FACTORES INDIVIDUALES Y FAMILIARES

1. Sexo:

() Hombre () Mujer

2. Edad: _____

3. ¿Juegas Videojuegos? _____

4. ¿A qué edad empezaste a jugar videojuegos? _____

5. ¿Vives con tus padres?

() Con papá y mamá () Con papá o mamá () Otro familiar

6. ¿Tus padres juegan videojuegos?:

() Ninguno () Al menos uno

7. ¿Tienes hermanos que juegan videojuegos?

() Sí () No

8. ¿Cuál de los siguientes dispositivos electrónicos tienes?

Computadora Tableta Celular Consola

9. ¿Tus padres controlan el uso y el horario de tus videojuegos?

Sí No

FACTORES RELACIONADOS AL PATRÓN DE USO DE VIDEOJUEGOS

10. ¿Mediante que dispositivos electrónicos accedes a los videojuegos que juegas?

Computadora Tableta Celular Consola

11. ¿Qué modalidad de juego usas?

Juegos en línea. Juegos sin conexión a internet.

12. ¿Juegas videojuegos en solitario o con compañía?

Juego individual Juego multijugador

13. ¿Usas dinero en el uso de los juegos o para mejorar la experiencia de juego?

Sí No

FACTORES RELACIONADOS A LOS HÁBITOS DE USO DE VIDEOJUEGOS

14. ¿Cuántos días a la semana sueles jugar?: _____

15. ¿Cuántas horas diarias juegas en los días que asistes al colegio?

16. ¿Cuántas horas diarias juegas en los días del fin de semana?

17. ¿Has dormido menos por jugar más?

Sí No

18. ¿En qué ambiente juegas los videojuegos?

Casa propia

Casa de amigos

Cabinas de Internet o de consolas

19. ¿Has descuidado alguna otra actividad por jugar?

Sí No

20. ¿Cómo está tu desempeño escolar?

He aprobado todos los cursos.

He desaprobado por lo menos un curso.

He repetido de año.

ANEXO 03

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV)

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

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

N°	ÍTEMS	RESPUESTA				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la consola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la consola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos. (Ver revistas, hablar con compañeros, dibujar personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar, me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4

7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la consola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir algún sitio.	0	1	2	3	4

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

N°	ÍTEMS	CLAVES				
		0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4

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

ANEXO 04: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FACTORES ASOCIADOS EN ADOLESCENTES DEL 4TO Y 5TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. JORGE CHÁVEZ. TACNA - 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DISEÑO METODOLÓGICO
<p>¿Cuál es la prevalencia de adicción a videojuegos y cuáles son los factores de riesgo y características asociadas presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez de Tacna en el año 2024?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la prevalencia de la adicción a videojuegos y describir los factores de riesgo y las características asociadas presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la Institución Educativa Pública Jorge Chávez de Tacna en el año 2024.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la prevalencia de la adicción a videojuegos en los adolescentes del 4to y 5to año de la institución educativa pública Jorge Chávez. • Describir los factores sociodemográficos asociados a la adicción a videojuegos presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la institución educativa pública Jorge Chávez. • Describir los hábitos y patrones de uso de videojuegos asociados a la adicción a videojuegos presentes en los adolescentes del 4to y 5to año de la institución educativa pública Jorge Chávez. 	<ul style="list-style-type: none"> -Dependencia a Videojuegos. -Sexo -Edad -Año de Escolaridad -Edad de Inicio de videojuegos -Tipo de Familia -Padres que juegan videojuegos -Hermanos que juegan videojuegos -Dispositivo electrónico propio -Control de los padres. -Obediencia a los padres -Plataforma de acceso a videojuegos -Modalidad de juego -Cantidad de jugadores -Uso de dinero en los juegos -Frecuencia semanal de juego -Tiempo de juego en un día de colegio. -Tiempo de juego en un día del fin de semana -Lugar de Juego -Disminución de horas de sueño -Preferencia al juego antes que otras actividades -Rendimiento Académico 	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN No experimental.</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN Estudio transversal y descriptivo.</p> <p>POBLACIÓN Adolescentes que cursen el 4to y 5to año de la institución educativa pública Jorge Chávez en el año 2024. Los adolescentes que cumplieron los criterios de inclusión fueron 329.</p> <p>TÉCNICA Encuesta.</p> <p>INSTRUMENTO Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y ficha de recolección de datos elaborada según los intereses del presente estudio.</p>