



UNIVERSIDAD
**SAN IGNACIO
DE LOYOLA**

FACULTAD DE HUMANIDADES

Carrera de Psicología

**IMPULSIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE UN COLEGIO
DE LIMA METROPOLITANA**

Tesis para optar el Grado Académico de Bachiller en Psicología

MARILYN MARCELA AYALA LEON
(0000-0002-9652-4858)

Asesor:
Dr. Edwin Salustio Salas Blas
(0000-0002-0625-0313)

Lima – Perú
2021

Resumen

Se investigó la relación entre la impulsividad y dependencia a los videojuegos en una muestra de 104 estudiantes de una institución educativa de Lima Metropolitana, a quienes se aplicó el Cuestionario de la Escala de Conducta Impulsiva UPPS-P y Test de Dependencia de Videojuegos TDV. Por el coeficiente de correlación de Spearman, se encontró evidencia de que la impulsividad y adicción a los videojuegos se correlacionan significativamente, las dimensiones de cada una de las variables se relacionaron de manera positiva y negativa, además presentaron correlación débil y muy débiles. Así mismo, se observó diferencias a favor de las estudiantes mujeres en relación con la variable dependencia a los videojuegos en comparación con los estudiantes hombres.

Palabra clave: Impulsividad, dependencia a los videojuegos, género

Abstract

The relationship between impulsivity and dependence on video games was investigated in a sample of 104 students from an educational institution in Metropolitan Lima, to whom the UPPS-P Impulsive Behavior Scale Questionnaire and TDV Video Game Dependence Test were applied. Using the Spearman correlation, evidence was found that impulsivity and addiction to video games are significantly correlated, the dimensions of each of the variables were positively and negatively related, and they also presented weak and very weak correlation. Likewise, differences were observed in favor of female students in relation to the variable dependence on video games compared to male students.

Keywords: Impulsiveness, *video games dependence*, gender

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	5
MÉTODO.....	13
Tipo y diseño de investigación	13
Participantes.....	13
Instrumentos.....	14
Procedimiento	15
Análisis de datos	16
RESULTADOS	17
DISCUSIÓN.....	21
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	23
ANEXOS.....	29

Índice de tablas

Tabla 1: Composición de la muestra de estudio.....	14
Tabla 2: Coeficiente Alfa para las variables y dimensiones.....	17
Tabla 3: Pruebas de normalidad de las variables y dimensiones.....	18
Tabla 4: Correlación de Spearman entre las variables Impulsividad y dependencia de videojuegos.....	19
Tabla 5: Pruebas de normalidad de la variable Impulsividad y Dependencia de juegos, según el sexo.....	19
Tabla 6: Análisis inferencial entre las variables de Impulsividad y dependencia a los videojuegos, según el sexo.....	20

Introducción

En la actualidad, se ha incrementado el uso y popularidad de los videojuegos, en los adolescentes, siendo, en un inicio, para ellos un medio de diversión relacionándolo como un “hobby”, en la cual interactúan con sus amigos en un mundo virtual, pero se ha observado casos de pacientes adolescentes en distintas instituciones de salud mental en el país que los videojuegos les ha generado adicción, esto es debido al uso excesivo y carencia de supervisión por parte de los padres (Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado –Hideyo Noguchi”, 2018) . Las consecuencias negativas han desencadenado cambios comportamentales en los adolescentes viéndose afectado la salud del paciente, además de problemas sociales (Moncara & Chacón, 2012). Frente a ese panorama, profesionales de la salud mental relacionan la conducta impulsiva con el uso excesivo de los videojuegos en la población adolescente (OMS, 2019). Lo mencionado es un dilema, ya que las empresas de videojuegos refieren que su sistema tecnológico no influye en la impulsividad de su público objetivo, sino por el uso y la falta de supervisión de los padres de familia, señalando que los videojuegos generan desarrollos positivos a nivel neurológico la cual permite desarrollar capacidades, conocimientos y ser un mediador social (Fernández, 2016).

Hay que tener en cuenta que los videojuegos generan un cambio comportamental funcionando como un sistema de recompensas y refuerzos, esto a su vez causa la liberación del neurotransmisor de dopamina convirtiéndose en un juego patológico placentero para sus consumidores a esto se incluye la personalidad impulsiva ante la pérdida de control de los pensamientos, emociones y conductas del individuo frente al juego (Ledo, De la Gándara, García & Gordo, 2015). Así mismo, la conexión de la impulsividad con los comportamientos des adaptativos y ciertos trastornos mentales, esta información es debido a diversas investigaciones referente a su relación con una amplia variedad de conductas patológicos como la ludopatía o el abuso de sustancias no psicoactivas por criterio de diagnóstico para diversas enfermedades mentales, como es el: trastorno por control de los impulsos, el trastorno límite de la personalidad o el trastorno antisocial de la personalidad (Salvo & Castro, 2013).

El factor de riesgo es debido a los factores genéticos, en suma, la baja autoestima, violencia familiar, la presencia de padres autoritarios o permisivos, además de personalidad evitante o ansiosa (Dirección de Adicciones del Instituto Nacional de Salud Honorio Delgado – Hideyo Noguchi, 2018).

El Instituto Nacional de estadística e Informática (INEI, 2018) dieron a conocer: En el primer trimestre de 2018 el 92.8% de la población nacional por lo menos tiene una tecnología de información y comunicación, 94.2 % de las familias al menos un integrante tiene celular, 54.6% de las personas con educación secundaria accede a internet, 80.3 % de las personas usan el internet para actividades creativas de diversión. En el primer trimestre del 2018, el 78.3% de la población usa Internet a través de un celular (se ha considerado: celular propio, celular de un familiar o amigo y celular de su centro de trabajo). Los adolescentes entre 12 a 18 años utilizan el teléfono móvil en un 75.4% de la población. Lo cual permanecen como mínimo una hora al día y máximo a 15 horas conectados.

Por tanto, existe el fácil acceso al internet y la población adolescente es quien más lo consume; en efecto se infiere la preocupación de los profesionales de la salud mental sobre el uso de los videojuegos en adolescentes, ya que son una población vulnerable por los cambios emocionales y sociales que se enfrentan (Moncara & Chacón, 2012). Este problema no es ajeno en a la sociedad actual, ya que se aprecia en los medios de comunicación casos de adolescentes que se escapan de su casa para seguir jugando videojuegos. Como resultado, se agrupan en equipos (familias virtuales), es decir la realidad esta distorsionada, por ende, hay problemas sociales como: pandillaje, abandono escolar, adicción a sustancias psicoactivas, madres adolescentes, trata de personas, entre otros (Oroval, 2015) y (Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado –Hideyo Noguchi”, 2018)

Por tal motivo, la presente investigación busca responder la siguiente problemática ¿Hay relación entre la impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa publica de Lima Metropolitana?

Impulsividad

Es conocido como el comportamiento desadaptativo o aquella actitud irreflexiva frente a una situación dejándose llevar por su impulso (Fundación Española de Psiquiatría y Salud Mental, 2017). Siendo lo más relevante a nivel neuropsicológico por la evidencia científica de por medio, la cual menciona que una lesión en el lóbulo frontal genera una alteración en la expresión emocional, funciones ejecutivas y motoras (Sánchez, Giraldo y Quiroz, 2013). El Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-5, 2014), indica a la impulsividad como un diagnóstico múltiple debido a que es un rasgo vinculado a los trastornos, como: el trastorno límite de la personalidad, el trastorno antisocial de personalidad y trastornos déficit de atención. Además, los trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos.

Para esta investigación se tomó la teoría del Modelo de los Cinco Factores de la Impulsividad (Whiteside & Lynam, 2001). El modelo de la investigación es UPPS-R, la cual está relacionado con el criterio diverso instituido por la teoría de la personalidad del inventario NEO-PIR

En las dimensiones de la impulsividad existen varios cuadros psicopatológicos, (Whiteside, Lynam, Millar & Reynolds, 2005). Se percibió que sujetos con diagnóstico psicológico de trastorno límite de la personalidad, agentes compulsivos y alcohólicos pudieron ser considerados en relación con el trastorno antisocial de la personalidad por sus niveles elevados de puntuaciones en dicho inventario. Así mismo, en pacientes alcohólicos un reciente estudio (Whiteside & Lynam, 2009). Por otro lado, respecto a las mujeres debe combinarse la alta Búsqueda de Sensaciones con una alta Falta de Planificación, para obtener resultados similares (Jones & Lynam, 2009). En pacientes que presentan trastornos de obesidad la Urgencia mostró ser el indicador más destacado para el mantenimiento de los problemas conductuales en torno a la ingesta de alimentos (Billieux, Gay, Rochat & Van der Linden, 2010), en suma, también se evidencio como

característicos la dimensión Falta de Persistencia y una alta Búsqueda de Sensaciones (Mobb, Crépin, Thiéry, Golay & Van der Linden, 2010).

Adicción a los videojuegos

La Organización Mundial de la Salud ([OMS], 2019) indica que el uso excesivo de los videojuegos es un trastorno.

Para comprender lo mencionado, la adicción, es un estado psicofísico generado por el uso de sustancias psicoactivas como no psicoactivas. La persona que tiene un trastorno de adicción presenta una conducta impulsiva y le resulta difícil interrumpir o modificar su consumo. Cabe resaltar que la adicción a los videojuegos está en la categoría de adicción de sustancias no psicoactivas. Así mismo, la adicción tiene factores biológicos, es decir por los genes predispuestos por un antecedente hereditario; así mismo está relacionado con los factores psicológicos como: la personalidad, autoestima, emociones, etc.; y, por último, los factores sociales vinculado con la familia, valores, entorno social, amigos, siendo vinculado por la tolerancia y residencia de la persona (Moncara & Chacón, 2012).

Choliz y Marco (2011) propusieron cuatro factores en la dependencia de los videojuegos bajo el criterio del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5^a, 2014), respecto a la adicción comportamental, menciona:

- *Abstinencia*: Es la incomodidad que se da cuando se deja de usar los videojuegos y su utilización alivia los problemas psicológicos.
- *Abuso y Tolerancia*: La duración del tiempo de uso va aumentando
- *Problemas ocasionados por los videojuegos*: Reflejados en sus actividades diarias.
- *Dificultad en el control*: Se le dificulta dejar de jugar

Por otro lado, referente a los videojuegos indican que contienen una serie de beneficios, pero el uso excesivo e inadecuado genera en sus usuarios una dependencia, por ello hay cambios respecto al estilo de vida como: consumo de sustancias psicoactivas, sedentarismo, problemas en el aseo personal, dificultades en las relaciones interpersonales por la inestabilidad emocional, además de la conducta impulsiva y trastorno de sueño (Viñas, 2009).

Antecedentes

Clemente, Guzmán y Salas (2018) realizaron la investigación con el objetivo de relacionar la adicción a redes sociales e impulsividad, participando 566 alumnos de una universidad de Cusco, las cuales se les aplicó el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y la Escala de Conducta Impulsiva UPPS–P. Por el coeficiente de correlación de Spearman, además la dependencia a la adicción a las redes sociales y la impulsividad se correlacionan significativamente; especialmente obsesión por las redes sociales con falta de premeditación ($Rho= 0.222, \rho < 0.01$) y urgencia negativa ($Rho= - .149, \rho < 0.01$).

Además, el factor búsqueda de sensaciones presenta una relación positiva con la conducta de uso de las redes sociales, esto es un indicador de riesgo.

Chambi y Sucari (2017) realizaron un estudio científico de conexión en relación a la adicción al internet, dependencia al móvil, conducta impulsiva y habilidades sociales en pre-universitarios de una institución educativa en Juliaca. La investigación es de tipo descriptivo-correlacional. La muestra estuvo compuesta por 123 estudiantes de ambos sexos. Se halló correlación significativa en adicción al móvil e internet ($r = .528, p < 0.05$), impulsividad y adicción a internet ($r = -.262, p < 0.05$), así como dependencia al móvil y habilidades sociales ($r = -.205, p < 0.05$) relación significativa entre ellas.

Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017) realizó una investigación de validación del Test Dependencia a los Videojuegos (TDV) en población peruana. Por lo mencionado el instrumento obtuvo un valor de confiabilidad ($\alpha = .951$), así mismo encontraron que los hombres tienen mayor adicción a los videojuegos a comparación de las mujeres mediante una diferencia estandarizada igual a $g = 0.566$. A su vez, respecto a la edad se obtuvo un valor no significativo, es decir en todas las edades se da este problema. Por otro lado, es una herramienta útil para la investigación y diagnóstico.

Barbosa, Beltrán y Fraile (2015) realizó una investigación de tipo descriptivo correlacional entre las variables de impulsividad, dependencia al internet y al teléfono móvil. La muestra fue de 425 estudiantes entre los 12 y 16 años en la ciudad de Bogotá. Los instrumentos utilizados es la Escala de Impulsividad (UPPS), Cuestionarios de Parámetros de uso de internet y celular, así como el Test de dependencia al móvil (TDM) y el Test de dependencia a Internet (TDI). Los resultados obtenidos refieren que hay una

correlación significativa entre dependencia telefonía móvil e impulsividad (Rho= .22

$\rho < 0.01$) y dependencia al internet e impulsividad ($Rho = .280$, $\rho < 0.01$) así mismo refiere que la mujer presenta mayor dependencia al internet ($\bar{x} = 43.84$) y celular ($\bar{x} = 35.75$) a comparación de los hombres, en cambio la impulsividad es igual para ambos sexos.

Herdoiza y Chóliz (2018) realizaron una investigación cuyo objetivo fue examinar las dimensiones de la impulsividad (UPPS) en relación con las variables edad y género, el análisis permitió construir programas de prevención o intervención para las conductas asociadas a la impulsividad. Participaron 2055 adolescentes en el rango de 11 a 17 años de edad de ambos sexos de Latinoamérica y España. El diseño de estudio es transversal. El valor de alfa de Cronbach para la escala completa fue de .73, las mujeres presentaron diferencias significativas en las dimensiones Urgencia, ($t(2046) = -2.940$, $p = .003$, $d = -.13$), y Búsqueda de sensaciones, con niveles más altos para los varones que para las mujeres ($t(2046) = 7.203$, $p = .000$, $d = .32$).

Navas, Torres, Cándido y Perales (2013), tuvieron como objetivo relacionar la impulsividad, consecuencias negativas de consumo de alcohol y el uso de internet. La muestra está compuesta por 709 estudiantes de primer año académico de las facultades de ciencias económicas, ciencias de la salud, psicología y trabajo social de la Universidad de Granada. Los instrumentos utilizados fueron el UPPS-P y MULTICAGE GAD-4. Se concluyó que la dimensión urgencia negativa aparece como un indicador patológico de adicción en alcohol y respecto al uso de internet no aparece algún indicador predictivo. Además, se encontró una correlación inversa significativa entre la edad y los problemas asociados al uso de Internet, ($r = -.17$, $p < 0.01$); y entre las puntuaciones Multicage de alcohol e Internet ($r = .24$, $p < .01$).

Davila y Pumarrumi (2018), realizaron una investigación cuyo objetivo fue relacionar la dependencia al teléfono móvil y la impulsividad. Dicha investigación tuvo como muestra 371 escolares entre 12 a 16 años de edad siendo alumnos de una institución educativa privada de Lima Este. El instrumento utilizado son UPPS-P por Navas, Cándido y Perales (2014), además del TDM por Chóliz y Villanueva (2012). Los resultados indican una relación relevante entre la impulsividad y respecto a la adicción al teléfono móvil ($\rho = .291$, $p < .05$).

Objetivo general.

Relacionar la impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa de Lima Metropolitana.

Objetivos específicos

Relacionar las dimensiones de impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa de Lima Metropolitana.

Relacionar las dimensiones de dependencia a los videojuegos e impulsividad en estudiantes de una institución educativa de Lima Metropolitana.

Comparar la impulsividad y dependencia a los videojuegos de estudiantes de una institución educativa de Lima Metropolitana, según el sexo.

Hipótesis general.

H1: Existe una relación significativa entre impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana.

Hipótesis específicos

H2: Existe una relación significativa entre las dimensiones de impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana.

H3: Existe una relación significativa entre la impulsividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana.

H4: Existe diferencia estadísticamente significativa entre hombres y mujeres en impulsividad en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana.

H5: Existe diferencia estadísticamente significativa entre hombres y mujeres en dependencia de videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana.

Método

Tipo y diseño de investigación

El modelo de la investigación es empírica con estrategia asociativa, es decir se analizará la relación entre la variable impulsividad y dependencia a los videojuegos (Ato, López & Benavente, 2013).

El diseño de la investigación es no experimental, de nivel descriptivo-correlacional, debido a que se explora ambas variables tal como ocurre en un espacio social (Ato et al., 2013).

Participantes

La muestra está constituida por 104 estudiantes del primer y segundo año de secundaria de ambos sexos, distribuidos en cuatro aulas. Las aulas del primer grado de secundaria están agrupadas en dos secciones distintas, siendo la primera aula la A, la cual está conformada por 25 alumnos y la sección B por 27 alumnos, así mismo están agrupadas las aulas del segundo grado de secundaria, Tabla 1.

Los estudiantes pertenecen a una Institución Educativa Nacional de modelo JEC (Jornada Escolar Completa) que tiene como objetivo, mejorar la calidad de servicio de educación secundaria mediante la ampliación del aprendizaje bajo la dirección de profesionales de educación y psicología, en el distrito de Pachacamac.

El modelo del muestreo es no-probabilística por ajuste, ya que los estudiantes son tomados por acuerdo de facilidad de la institución educativa (Otzen & Manterola, 2017).

Tabla 1

Composición de la muestra de estudio

	f	%
Sexo		
Hombre	58	56.3
Mujer	46	43.7
Nivel de grado		
Primer grado	52	50
Segundo grado	52	50

Nota: f= frecuencia, %= porcentaje

Instrumentos de recolección de información

Ficha sociodemográfica

Se realizó una ficha de los datos sociodemográficos para los participantes, con la finalidad de identificar las características de la muestra del estudio.

Las variables por considerar son sexo, edad, lugar de nacimiento, lugar de residencia, grado académico, frecuencia de juego, tiempo de uso de videojuegos, videojuegos suele jugar, medio y lugar de juego, juego nocturno y si pertenece a un clan virtual.

Escala de Conducta Impulsiva UPPS-P

Este instrumento fue diseñado para niños y adolescentes entre los 10 a 16 años. Esta prueba está compuesta por 20 ítems, medidos en escala Likert que varía entre 1 y 4, indicando frecuencias (1 “rotundamente de acuerdo”, 2 “algo de acuerdo”, 3 “algo en desacuerdo” y 4 “rotundamente en desacuerdo”). El cuestionario está compuesto por cinco factores de impulsividad cada uno consta de 5 dimensiones. La primera Urgencia positiva (UP), siendo los ítems 2, 10, 15 y 20 lo cual menciona a las emociones positivas que se experimenta (alegría, euforia, felicidad, entusiasmo y satisfacción); Urgencia negativa (UN), siendo 4, 7, 12 y 17 sus ítems que refleja conductas impulsivas por experiencias de emociones negativas (ansiedad, frustración, indignación o tristeza); Falta de perseverancia siendo los ítems 5, 8, 11 y 16 que indica la incapacidad para sostenerse firme en la realización de sus tareas u obligaciones a pesar del aburrimiento o cansancio ; Falta de premeditación siendo 1, 6, 13 y 19 sus ítems que refleja la incapacidad para predecir las posibles consecuencias de sus actos antes de realizarlos; y por último Búsqueda de sensaciones siendo los ítems 3, 9, 14 y 18 que refleja la preferencia de realizar actividades novedosas y arriesgadas, en busca de emociones intensas. Esta escala fue desarrollada por Cándido, Orduña, Perales, Verdejo y Billieux (2012). La adaptación al español (desde $\alpha=.71$ hasta $\alpha=.84$) cuenta con valores aceptables de confiabilidad para la población peruana.

Test Dependencia de Videojuegos (TDV)

Esta prueba tuvo un análisis psicométrico en población peruana, Test de Dependencia de Videojuegos (Chóliz & Marco, 2011), para el análisis del test se utilizó como muestra estudiantes escolares entre los 11 y 18 años de edad (n= 467) residentes en los distritos de Lima, por un vínculo de nivel socioeconómico medio o bajo, como: Villa María del Triunfo = 29.1%, Ate-Vitarte = 14.1%, Los Olivos = 16.7%, Surquillo = 16.3%, y Callao = 23.8% de. Los resultados obtenidos demuestran que se trata de una herramienta confiable y válida por su consistencia interna de .094. Así mismo, de la diferencia cuanto a sexo y edad. La prueba está conformada por 25 ítems y de confiabilidad .94. Consta de 14 ítems, referida a la frecuencia con los siguientes valores: 0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”; y en los 11 ítems restantes es referente al grado de acuerdo o desacuerdo (0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”), referente a los videojuegos. El inventario está compuesto por 4 dimensiones : Abstinencia , siendo los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 que indica la incomodidad de la persona cuando no puede jugar con los videojuegos ; Abuso y Tolerancia consta de los ítems 1, 5, 8, 9 y 12 , los cuales nos menciona sobre el juego progresivo y descontrolado; Problemas ocasionados por los videojuegos conformado por los ítems 16, 17, 19 y 23 que nos indica los efectos negativos del uso inmoderado de los videojuegos , y Dificultad en el control siendo los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24 refleja los problemas de dejar de jugar (Marco y Chóliz, 2017).

Procedimientos

En un inicio, se solicitó el permiso correspondiente a la directora del centro educativo estatal en Manchay y con su aprobación, se coordinó con el área de psicología y auxiliares académicos, esto permitió la accesibilidad de los horarios académicos por cada grado y sección.

En cuanto a la recolección de información, fue de aplicación grupal en sus aulas respectivas en el horario de tutoría, lo cual tuvo como inicio la exposición de los objetivos de la investigación, además de la confidencialidad de lo recolectado, dando énfasis en la participación voluntaria y anónima.

Luego, se les administró los instrumentos establecidos para la investigación, siendo La ficha sociodemográfica, la Escala de Conducta Impulsiva UPPS-P y el Test de Dependencia a los Videojuegos, en suma, se les comunicó a los estudiantes que pueden preguntar ante cualquier duda sobre los ítems de la ficha a desarrollar.

Una vez culminado, se procedió a verificar los cuestionarios que estén correctamente resueltos y se eliminaron los cuestionarios que no cumplieron con las indicaciones. Los datos fueron adjuntados a una data de Microsoft Excel, luego fueron incorporados al programa SPSS (Statistical Program for Social Science v21).

Análisis de datos

Como primer paso se procedió a analizar la confiabilidad ($\alpha > 0.5$) de los instrumentos psicológicos utilizados por Marco y Chóliz (2017) y Clemente, Guzmán y Salas (2018), la cual, mediante la evaluación de normalidad Kolmogorov-Smirnov, se dio a conocer que la distribución estadística es no paramétrica, lo cual se tomó la Prueba “U” de Mann – Whitney para determinar diferencias significativas entre las variables y las características de los participantes (Quispe et al., 2019).

Por otro lado, se utilizó la relación de Spearman para calcular el nivel de relación entre las variables impulsividad y adicción a videojuegos, ($Rho > 0.1$, $p < 0.01$). Los resultados son apreciados en las tablas estadísticas para el mayor análisis de los datos obtenidos en la investigación.

Resultados

Análisis de confiabilidad

En la tabla 2, observa los valores del coeficiente Alfa para las variables y dimensiones, este nos da a conocer la confiabilidad de la evaluación respecto a la consistencia interna. Teniendo los siguientes valores, la variable Impulsividad presenta un coeficiente de Alfa buena ($\alpha = .704$); para la dimensión Búsqueda de sensaciones presenta un coeficiente de Alfa moderada ($\alpha = .400$); la dimensión Urgencia positiva presenta un coeficiente de Alfa baja ($\alpha = .236$) de igual manera la Falta de premeditación ($\alpha = .202$); la dimensión Falta de perseverancia presenta un coeficiente de Alfa muy baja ($\alpha = .180$) y la dimensión Urgencia negativa manifiesta una inconsistencia interna por el valor negativo. Por otro lado, la variable Dependencia a los videojuegos hay un alfa Alta ($\alpha = .800$); se aprecian alfas buenas para la Abstinencia ($\alpha = .769$); Abuso y tolerancia ($\alpha = .632$), así mismo se observa alfas moderadas por los videojuegos ($\alpha = .493$) y Dificultad en el control ($\alpha = .544$).

Tabla 2

Coeficiente Alfa para las variables y dimensiones (n=104)

	Coeficiente Alfa (α)
Variable: Impulsividad	.704
Dimensión 1: Urgencia positiva	.236
Dimensión 2: Urgencia negativa	-.208
Dimensión 3: Falta de perseverancia	.180
Dimensión 4: Falta de premeditación	.202
Dimensión 5: Búsqueda de sensaciones	.400
Variable: Dependencia a los videojuegos	.800
Dimensión 1: Abstinencia	.769
Dimensión 2: Abuso y Tolerancia	.632
Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	.493
Dimensión 4: Dificultad en el control	.544

Análisis descriptivo

Referente a los valores de normalidad, tabla 3 según el estadístico Kolmogorov - Smirnov, determina que ambas variables y con sus respectivas dimensiones no tienen distribución normal ($p < 0.05$). Por ende, para esta investigación se utilizó la prueba de Spearman.

Tabla 3
Pruebas de normalidad de las variables y dimensiones (n=104)

	Z	ρ
Variable: Impulsividad	0.113	0.002
Dimensión 1: Urgencia positiva	0.094	0.025
Dimensión 2: Urgencia negativa	0.131	0
Dimensión 3: Falta de perseverancia	0.087	0.040
Dimensión 4: Falta de premeditación	0.130	0
Dimensión 5: Búsqueda de sensaciones	0.109	0.004
Variable: Dependencia a los videojuegos	0.136	0
Dimensión 1: Abstinencia	0.139	0
Dimensión 2: Abuso y Tolerancia	0.191	0
Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	0.169	0
Dimensión 4: Dificultad en el control	0.113	0.002

Análisis inferencial

Este análisis nos sirve para comprobar la hipótesis general, en la tabla 3 de la prueba de Spearman se observa que hay una relación entre la impulsividad y dependencia de videojuegos en escolares de una institución educativa de Lima Metropolitana, con una correlacional positiva muy baja ($Rho=0.140$, $p < 0.01$). Por otro lado, existe relación entre las dimensiones de impulsividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos, siendo como la dimensión Urgencia positiva de impulsividad y la variable dependencia a los videojuegos con una correlación débil ($Rho=0.224^*$, $p < 0.01$), además la dimensión Abstinencia de dependencia de videojuegos y la variable impulsividad presenta una correlación positiva y baja ($Rho=0.243^*$, $p < 0.01$). En el análisis de las correlaciones por correlaciones observamos relaciones son positivas y negativas, además de bajas y muy bajas.

Tabla 4

Correlación de Spearman entre las variables Impulsividad y dependencia de videojuegos.

	Dependencia de videojuegos	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad de control
Impulsividad	0.140	0.243*	0.143	0.072	0.033
Urgencia positiva	0.224*	0.215*	0.215*	0.162	0.156
Urgencia negativa	-0.105	0.004	-0.060	-0.087	-0.133
Falta de perseverancia	0.102	0.183	0.155	0.156	-0.091
Falta de premeditación	0.080	0.119	-0.085	0.042	0.032
Búsqueda de sensaciones	0.081	0.220*	0.141	-0.094	0.033

Referente a la tabla 5, se tomó dos tipos de pruebas de normalidad, según el sexo de los estudiantes por la categoría hombre (n=58) es de tipo Kolmogorov-Smirnov y por la categoría mujer (n=46) la prueba de Shapiro-Wilk. Para la variable impulsividad, hay una distribución normal en cuanto a las estudiantes mujeres ($Z=0.989$, $\rho=0.932$), y no se da una distribución normal sobre los estudiantes hombres ($Z=0.147$, $\rho=0.003$). Así mismo, se aprecia que, para la variable Dependencia de juegos, no hay una distribución normal en cuanto a lo analizado en estudiantes mujeres ($Z=0.867$, $\rho=0$), de igual manera en los estudiantes hombres ($Z=0.122$, $\rho=0.032$), por el análisis se utiliza la prueba de U Mann-Whitney para evaluar si se da la diferencia significativa entre hombres y mujeres mediante la variable de impulsividad y dependencia de juegos en estudiantes de una institución educativa de Lima Metropolitana.

Tabla 5

Pruebas de normalidad de la variable Impulsividad y Dependencia de juegos, según el sexo

Impulsividad	Z	ρ
Mujer (n=46)	0.989	0.932
Hombre (n=58)	0.147	0.003
Dependencia de juegos	Z	ρ
Mujer (n=46)	0.867	0
Hombre (n=58)	0.122	0.032

Referimos atreves de la evaluación inferencial, que no se da una diferencia estadísticamente significativa entre hombres y mujeres respecto a la impulsividad, comparando en estudiantes hombres (U=380.000, p=0.573) y en estudiantes mujeres (U=255.000, p=0.868), por ende rechazamos la H4. Así mismo, no existe una diferencia estadísticamente significativa entre la variable dependencia a los videojuegos y los estudiantes hombres (U=345.500, p=0.270), pero se observa que hay una relación significativa entre la variable dependencia a los videojuegos y las estudiantes mujeres de una institución educativa de Lima Metropolitana (U=170.000, P=0.041).

Tabla 6

Análisis inferencial entre las variables de Impulsividad y dependencia a los videojuegos, según el sexo.

	Impulsividad		Dependencia a los videojuegos	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
U de Mann-Whitney	380.000	255.000	345.500	170.000
W de Wilcoxon	908.000	486.000	696.500	495.000
Z	-0.564	-0.166	-1.103	-2.044
Sig. asintótica (bilateral)	0.573	0.868	0.270	0.041

Discusión

La presente investigación tiene como objetivo general la relación existente entre la impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa de Lima Metropolitana, teniendo como resultado una correlacional positiva muy baja. Anteriormente no se ha relacionado ambas pruebas en población peruana, pero sí utilizado y validado de manera independiente. Respecto a la consistencia interna es buena y muy alta, este resultado está relacionado con análisis anteriores como el de Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017), hallo una consistencia interna $\alpha = 0.800$ en el Test dependencia de juegos, además Herdoiza y Chóliz (2018) obtuvieron en consistencia interna $\alpha=0.73$ en la Escala de conducta impulsividad UPPS.

En segundo lugar, se pretendió relacionar las dimensiones de impulsividad y dependencia a los videojuegos, presentando una correlación muy bajas y positivas en las dimensiones Falta de perseverancia, Falta de premeditación y Búsqueda de sensaciones, además de correlación baja en la dimensión Urgencia Positiva. El resultado indica que a una menor sensación de nuestras emociones positivas es probable tener una débil dependencia a los videojuegos. Este resultado tiene relación con lo mencionado por Clemente, Guzmán y Salas (2018), pero en relación con la impulsividad y la adicción a redes sociales ($Rho=0.036$). Por otro lado, se relacionó la impulsividad y las dimensiones de dependencia de juegos teniendo como resultado una relación positiva y baja con la dimensión abstinencia, es decir a la menor incomodidad que se da cuando se deja de usar los videojuegos es probable tener un grado de impulsividad. Está relacionado con el DSM-5 (American Psychiatric Association, 2014), la cual nos menciona que la conducta adictiva presenta criterio de abstinencia, esto se debe a la interrupción o suspensión de juego la persona desencadena un conjunto de síntomas físicos y mentales, además Herdoiza y Chóliz (2017) indica que los adolescentes en este periodo de su desarrollo comienzan a experimentar euforia ante lo mencionado presentan conductas impulsivas ante diversas circunstancias de su vida cotidiana.

Por último, se evidencio que no hay diferencia estadísticamente significativa en hombres y mujeres en relación con la variable impulsividad. Por ende, no hay una diferencia en promedio, es decir tanto los hombres como las mujeres son impulsivos. Por otro lado, se

encontró una diferencia estadísticamente significativa entre los estudiantes mujeres y hombres en relación con la variable dependencia de videojuegos. Es decir, varía la dependencia a los videojuegos según el sexo. Esto es un dato compatible con los hallazgos de Salas, Merino, Choliz y Marco (2017) quienes involucran el factor cultural por las características de género, ya que los hombres presentan mayores oportunidades de adquirir, a comparación de las mujeres que deben de guardar etiqueta con su rol social.

En término, se ha sustentado que se da una correlación positiva y muy baja en Impulsividad y Dependencia a los Videojuegos, así mismo la dimensión urgencia positiva presenta una correlación positiva y baja con dependencia a los videojuegos, además la dimensión abstinencia presenta una correlación positiva y baja con la impulsividad. Y finalmente no existe una relación estadísticamente significativa entre la variable impulsividad según el sexo, pero sí una relación significativa estadísticamente con la variable dependencia a los videojuegos.

Finalmente se recomienda realizar investigaciones que tengan en cuenta los factores mencionados además de las mismas pruebas psicológicas; este tema es importante porque la tecnología está en avance y si no hay una cultura de la misma tendrán consecuencias negativas con la salud mental.

Limitaciones

En primer lugar, no es posible estandarizar los resultados, ya que solamente se ha considerado una muestra de estudiantes del sector público de Lima Metropolitana. Por ende, se sugiere investigar en diferentes contextos como: cultural, social, económico, regional, etc., de la cual nos permitiría tener mayor información.

Finalmente, debido a los requerimientos y permiso de la institución educativa pública, se limitó el número de estudiantes y horario para la aplicación de la prueba. Ante esta situación no se pudo determinar con precisión si los estudiantes brindaron datos erróneos que pudieran haber alterado los resultados.

Referencia

Asociación Americana de Psiquiatría, *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales(DSM-5^a)*, 5^a Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría,2014.

Ato M., López J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*,1(2), 1038-1059.Recuperado dehttps://www.researchgate.net/publication/260769411_Un_sistema_de_clasificacion_de_los_disenos_de_investigacion_en_Psicologia

Barbosa, Y., Beltrán, L. & Fraile, S. (2015). *Impulsividad, Dependencia a Internet y Telefonía Móvil en una muestra de Adolescentes de la Ciudad de Bogotá*. (Tesis de Licenciatura). Fundación Universitaria los Libertadores, Facultad de Psicología, Bogotá. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/151/YERALDINBARBOSAMORENO.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Billieux, J., Gay, P., Rochat, L. & Van der Linden, M. (2010). The role of urgency and its underlying psychological mechanisms in problematic behaviours. *Behaviour Research and Therapy*, 48, 1085-1096

Candido, A., Orduña, E., Perales, J., Verdejo, A. & Billieux, J. (2012). Validation of a short Spanish version of the UPPS-P Impulsive Behavior Scale. *Trastornos Adictivos*,14(3),73-78. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S157509731270048X>

Carbonell, X., Talar, A., Beranuy, M., Oberst, U. & Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/254483668_Cuando_jugar_se_convierte_en_un_problema_el_juego_patologico_y_la_adiccion_a_los_juegos_del_rol_online

- Chambi, S. & Sucari, B. (2017). *Adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en pre-universitarios de la Institución Educativa Privada Claudio Galeno, Juliaca 2017*. Juliaca: Imprenta Unión. Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/664/Santiago_Tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Clemente, L., Guzmán, I. & Salas, E. (2018). Adicción a redes sociales e impulsividad en universitarios en Cusco. *Revista de Psicología*, 8(1), 15-37. Recuperado de <https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/119/117>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Davila, C. & Pumarrumi, F. (2018). *Dependencia al teléfono móvil e Impulsividad en estudiantes de 12 a 16 años de una Institución Educativa Privada de Lima Este*. (Tesis de licenciatura en Psicología). Universidad Peruana Unión, Perú. Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1301/license_rdf?sequence=2&isAllowed=y
- Echeburúa, E. & Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista adicciones*, 22(2), 91 – 95. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>
- Fernández, C. (2016). Análisis de la industria de los videojuegos e interno de la empresa “RIOT GAMES”. (Tesis grado en Administración y Dirección de empresas). Universidad de León, España. Recuperado de https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/5541/44434086H_GADE_julio16.pdf?sequence=
- Fundación Española de Psiquiatría y Salud Mental. (2017). *Los trastornos del control de los impulsos y las psicopatías: Psiquiatría y ley, España*. Recuperado de https://fepsm.org/files/publicaciones/Los_trastornos_del_control_de_los_impulsos_y_las_psicopat%C3%ADas.pdf

Gutiérrez, J., Valladolid, G. & Fonseca, F. (2013). La Impulsividad: Antesala de las Adicciones Comportamentales. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/839/83929573007.pdf>

Herdoiza, P. & Chóliz, M. (2018). Impulsividad en la Adolescencia: Utilización de una Versión Breve del Cuestionario UPPS en una Muestra de Jóvenes Latinoamericanos y españoles. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 1(50), 123-135. Recuperado de <https://www.aidep.org/sites/default/files/2019-01/RIDEP50-Art10.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en Hogares. Recuperado de <https://www.inei.gob.pe/biblioteca-virtual/boletines/tecnologias-de-la-informacion/1/>

Instituto Nacional de Salud Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. (2018). Dirección de adicciones. Recuperado de <https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/003.html>

Jones, S., & Lynam, D. (2009). In The Eye of the impulsive Beholder. The interaction between impulsivity and perceived informal social control on offending. *Criminal Justice and behavior*, 36(3), 307-321.

Ledo, A., De la Granada, J., García, I., & Gordo, R. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Revista Iberoamérica de psicosomática*, (117). Recuperado de <file:///C:/Users/AYALA/Downloads/Dialnet-VideojuegosYSaludMental-5564733.pdf>

- Luque, L. (2009). Uso abusivo y patológico de las tecnologías. Estudio descriptivo en jóvenes argentinos. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 12(2). ISSN 2306-0603
- Marco, C. & Cholíiz, M. (2011) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27, 418-426. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Marco, C. & Cholíiz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>.
- Mobb, O., Crépin, C., Thiéry, C., Golay, A. & Van der Linden, M. (2010). Obesity and the four facets of impulsivity. *Patient Education and Counseling*, 79(3), 372-377.
- Moncara, J.& Chancón, Y.(2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. [Fecha de Consulta 4 de Enero de 2021]. ISSN: 1579-1726. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Navas, J., Torres, A., Cándido, A. & Perales J. (2013) ¿'Nada' o 'un poco'? ¿'Mucho' o 'demasiado'? La impulsividad como marcador de gravedad en niveles problemático y no problemático de uso de alcohol e Internet. Centro de Investigación Mente, Cerebro y Comportamiento (CIMCYC), 26 (2), 159-167. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590008.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (OMS,2019). Reconoce la adicción a los videojuegos como un desorden de salud mental. Consultado el 25 abril de 2019.
- Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*, (Trabajo final de grado en criminología y seguridad). Universitat Jaume I, España. Recuperado de

http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1

Ozten, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232, 2017. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Quispe, A., Calla, K., Yangali, J., Rodríguez, J., & Pumacayo, I. (2019). *Estadísticas no paramétrica aplicada a la investigación científica con software SPSS, MINITAB Y EXCEL, Enfoque práctico, Colección: Resultado de investigación*. (1ed.). Colombia. Editorial EIDEC. Recuperado de <https://www.editorialeidec.com/wp-content/uploads/2020/01/Estad%C3%ADstica-no-param%C3%A9trica-aplicada.pdf>

Salas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura*, 28, 111-146. Salas, E., & Ecurra, M. (2014). Uso adictivo de las redes sociales en estudiantes universitarios limeños. *Revista Peruana de Psicología y Trabajo Social*, 3(1), 75-90. Recuperado de http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_28_1_adicciones-psicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/2018-19568-010>

Salvo, L. & Castro, A. (2013). Confiabilidad y validez de la escala de impulsividad de Barrat (BIS-11) en adolescentes. *Revista Chilena*, 51(4), 245–254. ISSN 0717-9227. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272013000400003&lng=en&nrm=iso&tlng=en

- Sánchez, P., Giraldo, J. & Quiroz, M. (2013). Impulsividad: una visión desde la neurociencia del comportamiento y la psicología del desarrollo. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31 (1), pp. 241-251.
- Viñas, P. F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, (9), 109-122.
- Vives, F. (2007). *El efecto de la impulsividad sobre la agresividad y sus consecuencias en el rendimiento de los adolescentes*. (Tesis Doctoral). ISBN: 9788469109922
- Whiteside, S. & Lynam, D. (2009). Understanding the role of impulsivity and externalizing psychopathology in alcohol abuse: Application of the UPPS Impulsive Behavior Scale. *Personality Disorders: Theory, Research, and Treatment*. 5(1), 69-79.
- Whiteside, S. & Lynam, D. (2001). The Five Factor Model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4), 669-689.
- Whiteside, S., Lynam, D., Miller, J. & Reynolds, S. (2005). Validation of the UPPS impulsive behaviour scale: a four-factor model of impulsivity. *European Journal of Personality*, 19(7), 559- 57

ANEXOS

Ficha Socio-demográfica

Edad: _____

Sexo: Hombre Mujer

Grado escolar: _____

Lugar de nacimiento:

- Lima
 Fuera de Lima: _____

Lugar de residencia:

- Manchay
 Otros: _____

¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?

- Todos los días
 Cinco a seis días a la semana
 Tres a cuatro días a la semana
 Una a dos días a la semana
 No juego

¿Cuántas horas juegas videojuegos?

- No juego
 Una a dos horas por día
 Dos a tres horas por día
 Cuatro a cinco horas por días
 Seis horas a más

¿Cuáles son los videojuegos con los que juegas más a menudo?

El medio por donde juegas:

- Celular
 Laptop
 Computadora
 Tablet

Lugar donde sueles jugar:

- Cabina de Internet
 En casa
 Casa de un amigo

Sueles amanecerte jugando videojuegos: Si NO, si la respuesta fuera SI , responda lo siguiente ¿Lugar donde sueles hacerlo? _____

¿Pertenece a una familia virtual?

- Sí, ¿Cómo se llama?

UPPS

A continuación, se le presentan diferentes ítems acerca de formas de comportarse, de pensar o sentir. Conteste con sinceridad a cada uno de ellos, no existen respuestas buenas ni malas. Marque un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a su elección personal, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1. Absolutamente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. A veces de acuerdo, otras veces en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Absolutamente de acuerdo

	1	2	3	4	5
1. Me cuesta controlar mis impulsos					
2. Me gustaría probar buceo submarino					
3. Me controlo, es decir, no suelo “soltar” o decir las cosas sin pensar					
4. Generalmente planifico detenidamente antes de hacer cualquier cosa					
5. Suelo abandonar las tareas fácilmente					
6. Me va bien ir a mi marcha para acabar las cosas bien y a tiempo					
7. Me gustaría pilotar un ultraligero o una avioneta					
8. Me gusta detenerme a pensar antes de actuar					
9. Cuando estoy mal anímicamente no puedo dejar de hacer lo que estoy haciendo en ese momento, aunque después sea peor					
10. Hay tantas tareas pequeñas por hacer que a veces paso de todas y no les hago caso					
11. Generalmente busco sensaciones y experiencias que sean nuevas y excitantes					
12. Cuando me encuentro anímicamente mal suelo hacer cosas que no debería hacer					
13. Suelo acabar lo que comienzo					
14. Disfrutaría saltando en paracaídas o en parapente					
15. A veces hago cosas impulsivamente de las que después me arrepiento.					
16. Una vez que me pongo con algo, casi siempre lo acabo					
17. Antes de comenzar alguna actividad nueva me gusta saber de ella					
18. Disfrutaría bajando a toda velocidad esquiando por la ladera de una montaña					

19. Generalmente razono con calma antes de tomar las decisiones					
20. En el acaloramiento de una discusión suelo decir cosas de las que después me arrepiento.					

Test de Dependencia a los Videojuegos

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

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

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	1	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos	1	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	1	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 los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc en los videojuegos	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

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

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

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

Del 0 al 100 ¿En qué medida consideras que estás enganchado a los videojuegos?

0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%



Mariano Chóliz <Mariano.Choliz@uv.es>
para mí ▾

dom, 11 de ago. de 2019 03:36 ☆

Estimada Marleca

Por supuesto que puedes usarlo. Espero que te sea de utilidad y me gustaría conocer los resultados de tu trabajo

Da un abrazo al Dr. Edwin Salas de mi parte

Salud y felicidad

Dr. Mariano Chóliz
Catedrático de Psicología Básica
Facultad de Psicología
Universidad de Valencia



Autorización para el u

Autorización de Dr. Mariano Chóliz