

**UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**



TESIS

**“ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y RELACIONES INTERPERSONALES EN
ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA”**

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

AUTOR

Br. Mego Menor Alcibíades

ASESOR

**Mg. Psic. Toro Reque Rubén
orcid.org/0000-0002-5176-0785**

**LINEA DE INVESTIGACIÓN
Psicología clínica**

**CHICLAYO – PERU
2024**



ACTA DE CONTROL DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, RUBEN GUSTAVO TORO REQUE, asesor de investigación de la **Escuela de Psicología, Facultad de Ciencias de la Salud** de la Universidad Particular de Chiclayo realicé el debido control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de **Pre Grado**, según la Directiva de similitud vigente; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe presentado por la bachiller: **ALCIBIADES MEGO MENOR** de su tesis: de la que es **Autor(a)**:

"ADICCION A LOS VIDEO JUEGOS Y RELACIONES INTERPERSONALES EN ADOLSCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA"

ha sido **APROBADO**, por lo tanto, queda autorizado para continuar con el trámite correspondiente.

Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del **27%** verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**. Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre el nivel de similitud de productos acreditables de investigación vigente.

Pimentel, 28 de noviembre 2024



M.Sc. Rubén Gustavo Toro Reque
 PSICOLOGO
C P P 9366



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
COMISION DE GRADOS Y TITULOS



ACTA DE SUSTENTACIÓN PARA TITULO PROFESIONAL

Siendo las 12:00 p.m. del viernes 13 de diciembre del año 2024, ante el Jurado constituido por:

PRESIDENTE (A) : MG. YOLANDA CASTRO YOSHIDA
SECRETARIO (A) : MG. JUAN SECLÉN FLORES
VOCAL : MG. IMELDA SEGOVIA BRAVO

El Bachiller : **MEGO MENOR ALCIBIADES**

El título de la Tesis a sustentar es: **ADICCION A LOS VIDEO JUEGOS Y RELACIONES INTERPERSONALES EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA**


Para optar el Título de **LICENCIADO EN PSICOLOGIA**, obteniendo el siguiente calificativo de **APROBADO POR MAYORIA**



MG. YOLANDA CASTRO YOSHIDA
Presidente (a)



MG. JUAN SECLÉN FLORES
Secretario (a)



MG. IMELDA SEGOVIA BRAVO
Vocal

Índice de contenidos

Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	8
III. METODOLOGÍA.....	22
4.1. Tipo de investigación.....	22
4.2. Diseño de investigación.....	22
4.3. Variables y operacionalización.....	23
4.4. Población, muestra y muestreo.....	26
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
4.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.....	29
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	29
4.8. Criterios éticos.....	29
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	31
V. CONCLUSIONES.....	38
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS.....	45

Índice de tablas y gráficos

Tabla 1 <i>Relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa.....</i>	27
Gráfico 1 <i>Nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa.....</i>	27
Gráfico 2 <i>Niveles de relaciones interpersonales de los adolescentes de una institución educativa.</i>	28
Tabla 2 <i>Relación de adicción a los videojuegos y la dimensión comunicación relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa.....</i>	28
Tabla 3 <i>Relación de adicción a los videojuegos y la dimensión actitud relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa</i>	29
Tabla 4 <i>Relación de adicción a los videojuegos y la dimensión trato relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa</i>	29

Resumen

El presente estudio se desarrolló con el objetivo de determinar la relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, la metodología usada fue no experimental, cuantitativo, correlacional, para la recopilación de información se usaron 2 instrumentos psicométricos (válidos y confiables), se trabajó con 149 alumnos los cuales formaban el total de la población, haciendo uso de un muestreo por conveniencia. Ello permitió obtener como resultados que existe relación inversa entre la adicción a los videojuegos y las relaciones interpersonales, asimismo predomina un 32.7% de dependencia a redes sociales y 52.7% de relaciones interpersonales negativas, finalmente se relacionó de forma negativa la adicción a videojuegos con las dimensiones (comunicación, actitud y trato) de relaciones interpersonales. Se llegó a las siguientes conclusiones: Que cuando mayor sea el grado de apego que tengan los menores a las redes sociales la interacción con sus pares tendera a deteriorarse.

PALABRAS CLAVES: Adicción a redes, adolescentes, relaciones interpersonales, comunicación, actitud, trato.

Abstract

The present study was developed with the objective of determining the relationship between addiction to video games and interpersonal relationships in adolescents of an educational institution, the methodology used was non-experimental, quantitative, correlational, for the collection of information, 2 psychometric instruments were used (valid and reliable), we worked with 149 students who formed the total population, using convenience sampling. This allowed us to obtain the results that there is an inverse relationship between addiction to video games and interpersonal relationships. Likewise, 32.7% of dependence on social networks and 52.7% of negative interpersonal relationships predominate. Finally, addiction to video games was negatively related to dimensions (communication, attitude and treatment) of interpersonal relationships, which leads to the conclusion that the greater the degree of attachment that minors have to social networks, the interaction with their peers will tend to deteriorate.

KEYWORDS: Network addiction, adolescents, interpersonal relationships, communication, attitude, treatment.

I. INTRODUCCIÓN

La tecnología en los últimos años ha generado una significativa evolución, en la cual muchas de las actividades se han digitalizado y los equipos electrónicos se han convertido en una herramienta esencial para el desarrollo de las personas, sin embargo así como es importante y beneficioso, también en la red existen los videojuegos, los cuales han demostrado un incremento en la vida de las personas, principalmente de los adolescentes, según las Naciones Unidas (2024), indica que el rango de prevalencia de videojuegos es de 20% a 68% y que existiría unos 3 mil millones de jugadores en todo el mundo, asimismo la encuesta sobre alcohol y drogas (EDADES, 2022) desarrollada en España indica que el 99.1% de personas entre 15 y 24 años han ingresado a internet en los últimos 30 días, asimismo el sexo masculino prevale en el uso de videojuegos, siendo quienes realizaron un uso compulsivo de este medio en los últimos años.

La adicción a los video juegos ha traído muchas consecuencias, como el abandono del desarrollo de actividades, académicas, sociales, familiares e incluso personales, con descuido de sí mismo, desinterés por la vida, llegando al suicidio (BBC News, 2021), así como a otras enfermedades de salud mental como ansiedad, conductas agresivas, problemas con el uso del teléfono celular, conductas evitativas en su interacción social, afectando así las relaciones en su entorno interpersonal (Healtychildren, 2020) básicas y necesarias para el desarrollo de los adolescentes, quienes se encuentran en una etapa de cambios, llegando a atravesar enfermedades de salud mental, de las cuales no se pide ayuda por temor a ser juzgado (UNICEF, 2022) afectando así su normal interacción social de más de 30% de adolescentes en su día a día.

Asimismo, el Perú no es ajeno a esta realidad, pues según el portal de El Peruano (2021), se puede apreciar que, el encierro motiva a que los niños y adolescentes ocupen mayor cantidad de tiempo en los equipos electrónicos, llegando a superar las 2 horas al día, por su lado UNICEF (2021) determinó que los adolescentes de 12 a 18 años, ocupan su tiempo de un 77.4% a un 85.7% en el uso de videojuegos en red, asimismo según la UPC (2022) indica que el país se ubica en el 49 país en el mundo con personas adictas a los videojuegos, realidad

que es preocupante, debido a las consecuencias que trae consigo esta enfermedad, como falta de sueño, problemas posturales, trastornos alimenticios, abandono de conductas vitales y desinterés en relaciones interpersonales.

Las relaciones interpersonales, según el diario la república (2022) indica que tres de cada 4 latinos consideran que las relaciones interpersonales son muy importantes y solo el 4.26% las poseen en línea, mientras que el 78% consideran que la tecnología es importante para establecer nuevas relaciones, pues en la era digital los adolescentes priorizan el espacio virtual para establecer relaciones interpersonales, muchas veces por medio de avatares o un usuario, sin tomar contacto directo con la persona (Andrade y Quinto, 2022) sin embargo no todos la practican y tomando en cuenta que la interacción interpersonal es importante para fortalecer los lazos amicales y de socialización, es una debilidad de los adolescentes hoy en día.

Por otro lado, la dependencia a redes sociales en la ciudad de Cajamarca viene siendo estudiada principalmente en adolescentes, acompañada de otras variables, en las que se busca conocer la relación que ejerce, obteniendo entre los resultados más significativos se ha encontrado que existe relación entre el uso de videojuegos con las conductas agresivas (Palomino, 2024), sin embargo, no han sido estudiadas con mayor profundidad las variables, asimismo instituciones gubernamentales y no gubernamentales de la región no se han pronunciado al respecto.

Finalmente en el centro Poblado José Olaya Balandra del distrito de Cajaruro Provincia, Utcubamba, Región Amazonas, específicamente en la institución educativa, se ha evidenciado diversos reportes que los alumnos que tendían estado de ánimo desmotivado, embarazo en adolescentes, adicción al celular, consumo de sustancias psicoactivas, así como las malas relaciones con sus compañeros y docentes, donde se prioriza la conducta violenta para con sus compañeros, así como falta de empatía, por lo anteriormente expuesto se vio la necesidad de conocer ¿Cuál es la relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa?

La presente investigación, se justifica, a nivel científico, porque se desarrollará con la finalidad de determinar relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, para ello se usará teorías y enfoques, así como definiciones de expertos en el tema, de igual manera se hará uso del método de investigación científica y servirá como antecedente para futuros estudios.

Asimismo, a nivel técnico práctico, la investigación permitirá crear nuevos conocimientos sobre la adicción a los videojuegos que experimentan los adolescentes, así como los tipos de relaciones interpersonales que poseen, para ello se hará uso de métodos y herramientas cuantitativas con la finalidad de recopilar información.

Y finalmente a nivel institucional y personal, la investigación tiene como finalidad determinar la relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, lo cual aportará información para poder intervenir en esta población en bien de mejoras en la salud mental de los adolescentes.

Para ello se planteó como objetivo general: Determinar la relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, asimismo como objetivos específicos: Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa, identificar el estilo de relaciones interpersonales según sexo de los adolescentes de una institución educativa, Determinar la relación de adicción a los videojuegos y la dimensión comunicación de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, Determinar la relación de adicción a los videojuegos y la dimensión actitud de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, Determinar la relación de adicción a los videojuegos y la dimensión trato de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa.

De igual manera la hipótesis general que ha planteado la presente investigación es que, Existe relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa; asimismo como

hipótesis específicas: Existe relación de adicción a los videojuegos y la dimensión comunicación de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, Existe relación de adicción a los videojuegos y la dimensión actitud de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, Existe relación de adicción a los videojuegos y la dimensión trato de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa.

II. DESARROLLO.

Adicción a los videojuegos

El modelo I-PACE (Interacción Persona-Afecto-Cognición-Ejecución), propuesto por Brand et al. en 2016, ofrece un marco teórico para comprender cómo se desarrollan y mantienen las adicciones comportamentales, como la adicción a los videojuegos o al internet. Este modelo es biopsicosocial y sugiere que las conductas adictivas no son el resultado de un solo factor, sino de la interacción de factores personales, afectivos, cognitivos y de ejecución. Los Componentes Principales del Modelo I-PACE son:

- **Componente de Variables Personales:** Este aspecto incluye los rasgos individuales que predisponen a una persona a conductas adictivas. Factores como la personalidad, la genética, las experiencias pasadas y el contexto social juegan un papel clave. Por ejemplo, las personas con mayor impulsividad o baja autoestima pueden tener una mayor predisposición a conductas adictivas.
- **Componente Afectivo-Cognitivo:** Este componente se activa al estar expuesto a videojuegos o al internet, provocando reacciones emocionales (afecto) y pensamientos (cognición) que llevan a comportamientos adictivos. Las emociones, como la ansiedad o la soledad, y los pensamientos que promueven la gratificación inmediata, pueden incrementar la propensión a participar en estos comportamientos.
- **Componente de Función Ejecutiva y Control:** Se refiere a la capacidad de autocontrol y toma de decisiones. Las deficiencias en la función ejecutiva afectan la capacidad de una persona para regular el uso de videojuegos o internet. Esto significa que quienes tienen menor control de impulsos son

más propensos a tomar decisiones que favorecen conductas adictivas, sin considerar las consecuencias negativas.

- Componente de Consecuencias del Juego: A medida que una persona experimenta recompensas, como la satisfacción o gratificación inmediata, tiende a repetir el comportamiento, lo que puede llevar a un uso cada vez más compulsivo. Estas recompensas refuerzan el hábito, haciendo que el comportamiento adictivo sea más difícil de controlar.

Este modelo permite comprender que la adicción a videojuegos, internet u otras actividades no surge simplemente de la exposición, sino de una compleja interacción entre predisposiciones individuales, reacciones emocionales y cognitivas, y el refuerzo de los hábitos a través de las recompensas. La perspectiva del modelo I-PACE destaca la necesidad de enfoques de tratamiento que aborden estos múltiples factores, buscando fortalecer el control y la regulación emocional y cognitiva, además de manejar las predisposiciones personales.

De esta manera, la adicción a los videojuegos se desarrolla cuando la predisposición personal a la búsqueda de gratificación activa respuestas afectivas y cognitivas que, con el tiempo, llevan a consecuencias negativas en el bienestar de la persona (Brand et al., 2016; King & Delfabbro, 2019).

Asimismo, la Organización mundial de la salud (OMS, 2022) postula a que la adicción a los videojuegos es un trastorno, al cual se le denomina trastorno por uso de videojuegos que se caracteriza por poseer comportamiento persistente de jugar en línea, con pérdida de control, priorización de los videojuegos, la cual se clasifica en 3 grupos:

- 1) La pérdida de control se manifiesta mediante un aumento en la frecuencia y la intensidad del uso de los videojuegos. La necesidad de jugar durante períodos más prolongados se hace evidente, resultando difícil poner fin a la sesión de juego sin importar el contexto.
- 2) La priorización del videojuego se refleja cuando su uso comienza a dominar sobre actividades que antes tenían mayor importancia para la persona. Incluso puede interferir con tareas diarias ya programadas previamente.

- 3) El uso de videojuegos aumenta de manera constante, incluso a pesar de las posibles consecuencias negativas que la persona reconoce. Aunque consciente de estas consecuencias, la persona no disminuye el tiempo dedicado a los videojuegos

Diversos autores han definido sobre la adicción hacia los videojuegos, como Sánchez (2021) quien indica que los videojuegos son experiencias virtuales o electrónicas en las que los jugadores interactúan a través de un dispositivo electrónico, como un controlador. Estos juegos muestran imágenes en tiempo real y pueden permitir la comunicación o interacción entre usuarios dentro del juego, gracias a la conexión a Internet. Los dispositivos utilizados pueden ser computadoras portátiles, consolas, teléfonos móviles, tabletas, entre otros. Según la real academia española (2014) planteaba que la dependencia no puede ser simplemente definida como "la situación de una persona que no puede valerse por sí misma". Se refiere más precisamente al estado en el cual una persona, debido a la falta o pérdida de autonomía física, intelectual o psíquica, requiere acompañamiento, asistencia o ayudas significativas para llevar a cabo las actividades cotidianas. Las constantes innovaciones y creaciones en el ámbito de los videojuegos pueden contribuir a la pérdida de control sobre el juego. Esto, combinado con otros factores ambientales y personales, puede predisponer al usuario a un uso excesivo, abusivo e inadecuado, lo que puede desembocar en conductas adictivas, especialmente en adolescentes. Por tanto, el uso excesivo y disfuncional de las tecnologías, en particular los videojuegos, representa un tipo de conducta adictiva cada vez más prevalente en la sociedad actual (Rodríguez y García, 2021).

Hay una amplia variedad de videojuegos que son disfrutados por personas de todas las edades, géneros y culturas. Desde niños hasta adultos mayores, todos participan en la diversión de los videojuegos. A continuación se mencionan algunos de los tipos más comunes son los videojuegos de acción, en los cuales se ubican los juegos de lucha y pelea, los videojuegos arcade, en los cuales se incluyen los de aventura, laberintos y plataformas, los videojuegos de estrategia, requieren de análisis y formulación de estrategias para vencer, los videojuegos deportivos,

recrean diversos deportes en la realidad virtual y finalmente los videojuegos educativos que permiten aprender de forma lúdica y divertida (Berrio, 2020).

Finalmente, para la valoración de la adicción a redes sociales posee 7 dimensiones, las cuales son: se aborda **la Saliencia**, que se refiere a la adquisición de una importancia significativa de los videojuegos en la vida de una persona, lo que se refleja en el predominio de pensamientos, sentimientos y comportamientos relacionados con ellos. Luego está la **Tolerancia**, que implica un aumento en la frecuencia y duración del juego. **La Emoción se** refiere a sentirse eufórico o relajado como resultado de jugar. **La Abstinencia** se caracteriza por experimentar emociones negativas o malestar físico al reducir el tiempo dedicado al juego. Las **Recaídas** indican la tendencia a volver al juego después de intentar abandonarlo o reducirlo. La **Conflictividad** se manifiesta en el desgaste de relaciones interpersonales debido al exceso de juego. Finalmente, **los Problemas** incluyen el deterioro de actividades sociales, académicas o laborales, así como posibles patologías psicológicas asociadas con el exceso de juego (Lemmens, 2009).

Relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales se fundamentan en la teoría de Schutz (1966), sugiere que las personas establecen vínculos interpersonales en función de la satisfacción de tres necesidades básicas: afecto, control y pertenencia. Según Schutz, estas necesidades motivan nuestras interacciones y determinan cómo formamos, mantenemos o evitamos relaciones con los demás.

- **Afecto:** Esta necesidad se refiere al deseo de recibir y expresar cariño, aprecio o afecto. Para algunas personas, esta necesidad es esencial y se manifiesta a través de vínculos estrechos con familiares, amigos o parejas. La intensidad de esta necesidad varía: algunas personas buscan múltiples relaciones cercanas, mientras que otras prefieren tener menos vínculos íntimos.
- **Control:** La necesidad de control implica el deseo de influir en los demás, así como en eventos y situaciones. Esta necesidad se puede observar en la manera en que una persona asume roles de liderazgo, busca independencia o se relaciona con la autoridad. Al igual que con el afecto, la necesidad de control varía: algunas personas pueden tener una alta necesidad de liderar y

tomar decisiones, mientras que otras pueden estar más cómodas en roles de apoyo o con menor control.

- **Pertenencia:** La necesidad de pertenencia se refiere al deseo de ser parte de un grupo y de establecer conexiones sociales. Esta necesidad nos lleva a formar amistades, participar en actividades grupales y sentirnos integrados en la sociedad. La intensidad de la necesidad de pertenencia también es variable; algunas personas buscan activamente la compañía de otros y buscan la inclusión en diferentes grupos, mientras que otras pueden tener una inclinación a la independencia o la soledad.

Schutz (1966) propone que estas tres necesidades influyen en nuestras interacciones y en la manera en que elegimos las relaciones interpersonales. En su teoría, se sugiere que la dinámica de las relaciones personales es compleja y que estas necesidades pueden cambiar de acuerdo con las circunstancias y experiencias de cada persona. La teoría de Schutz es utilizada para entender la motivación detrás de la creación y mantenimiento de relaciones en diversos contextos, como el trabajo, la familia y los círculos sociales.

Las relaciones interpersonales comprenden actitudes y comportamientos humanos que facilitan el desarrollo y la participación en la sociedad. Involucran una serie de interacciones, tanto verbales como no verbales, que permiten una convivencia armoniosa. Estas relaciones surgen a partir de la coordinación y el control de acciones y emociones, manifestándose a través del lenguaje corporal y las emociones que emergen desde el subconsciente de cada persona. Así, influyen en el crecimiento humano y en la construcción de la identidad personal en relación con otros miembros de la sociedad (Quintero, 2018). Por otro lado, Cortez (2018) señala que las relaciones interpersonales pueden convertirse en fuentes de malestar y estrés si no se cuenta con habilidades sociales adecuadas. En este sentido, las personas con habilidades sociales limitadas pueden estar predispuestas a experimentar trastornos psicológicos, como ansiedad o depresión, manifestándose en ocasiones como enfermedades psicosomáticas. En contraste, aquellos que desarrollan habilidades sociales positivas tienden a mejorar su calidad de vida y logran alcanzar sus metas personales.

También se define como la capacidad que tiene el ser humano para interactuar con otros respetando sus derechos, fomentando una comunicación óptima y colaborando en la consecución de objetivos compartidos. Vivir en comunidad es una característica fundamental del ser humano; la cultura, las civilizaciones y el proceso de aprendizaje permiten la subsistencia y el progreso continuo. Estos grupos pueden estar formados por dos o más personas y constituyen la base esencial de la sociedad y de la humanidad en su conjunto, abarcando desde la familia y los amigos hasta el entorno laboral y los clubes sociales y deportivos (Jaramillo, 2017). Finalmente, Roca (2014) señala que las relaciones interpersonales son nuestra principal fuente de bienestar, pero también pueden ser la causa principal de estrés y malestar, especialmente si carecemos de habilidades sociales adecuadas. Por lo tanto, aquellos que no desarrollen estas habilidades sociales pueden estar más inclinados a sufrir trastornos psicológicos como la ansiedad o la depresión, así como enfermedades psicosomáticas. Por otro lado, aquellos que cultivan habilidades sociales positivas verán mejorada su calidad de vida, ya que se sentirán bien consigo mismos y serán más capaces de alcanzar sus metas y deseos.

Las dimensiones de las relaciones interpersonales son:

Comunicación: se define como el proceso mediante el cual los individuos intercambian mensajes utilizando signos y símbolos conocidos por ambos, ya sea de forma verbal o no verbal (Dalton, 2007).

Actitud: describen la actitud como una manifestación psicológica que implica una evaluación, ya sea positiva o negativa, hacia una entidad específica, expresada con cierto grado de aprobación o desaprobación según sea el caso (Eagly y Chaiken, 1993).

Trato: señala que el trato entre personas está influenciado por tres componentes clave: la amabilidad, la cortesía y los buenos modales, los cuales condicionan la interacción social (Espinoza, 2010)

Finalmente se pueden identificar dos niveles de relaciones interpersonales: las positivas y las negativas. Las relaciones positivas se caracterizan por surgir en un ambiente de confianza, donde prevalece el compañerismo, la amistad y la

familiaridad. En este tipo de relaciones no suelen surgir conflictos, y los miembros del grupo se sienten cómodos y valorados como parte del equipo. Por otro lado, las relaciones negativas se manifiestan cuando en el grupo de interacción predominan los celos, los descontentos, las suspicacias y la incomodidad. Esto puede conducir a un ambiente de malestar, aumento del ausentismo, errores laborales y disminución de la productividad por parte del personal (Ministerio de salud, 2008).

Por medio de una revisión de investigaciones de los últimos 5 años, se ha logrado recopilar las investigaciones más importantes y significativas a nivel internacional, nacional y local.

A nivel internacional se han desarrollado estudios de las variables, las cuales se presentan a continuación:

Milman y Mills (2023) en su investigación titulada **“La relación entre la calidad de la amistad parasocial con los personajes de videojuegos no jugables, las motivaciones de los juegos y la pasión obsesiva versus armoniosa”**, El estudio se llevó a cabo en una universidad de China, mediante un enfoque de modelado de ecuaciones estructurales, lo que permitió observar que el efecto directo de la calidad de la amistad no resultó significativo para la pasión armoniosa o la pasión obsesiva. Los resultados demuestran que los motivos mediaron completamente los efectos de la calidad de la amistad en esos tipos de pasión. Los motivos de socialización también jugaron un papel en la asociación entre la calidad de la amistad y tanto la pasión armoniosa como la obsesiva. Además, la fantasía y los motivos de afrontamiento mediaron la relación entre la calidad de la amistad y únicamente la pasión armoniosa, mientras que los motivos de escape lo hicieron entre la calidad de la amistad y solo la pasión obsesiva. Un modelo alternativo reveló que la calidad de la amistad con un personaje no jugable no mediaba significativamente entre los motivos de fantasía y los resultados de la pasión.

Orestova, Tkachenko y Samsonov (2022) en su estudio titulado **“Estudio de las relaciones parasociales. con personajes de videojuegos y aspectos de comunicación interpersonal en usuarios de videojuegos”**, el estudio se realizó en Rusia y se trabajó con usuarios de comunidades de juegos, además fue

cuantitativo, no experimental y se trabajó con la participación de jóvenes entre 16 y 30 años, para la recopilación de información se usó el inventario de relaciones (MPRI), ello permitió obtener como resultados que existen niveles notablemente más altos de soledad dependiente, simbiosis emocional y autoridad hacia personajes de videojuegos. En un análisis de correlación independiente realizado en un grupo de edad de 16 a 19 años, no se encontró correlación entre la intensidad de las relaciones parasociales y la soledad. Sin embargo, las jugadoras de videojuegos mostraron una ansiedad social significativamente mayor, la cual se correlacionó con la autoridad atribuida a los personajes de videojuegos, en contraste con la ausencia de correlación con factores de relación parasocial entre los usuarios masculinos de videojuegos.

Lopez, Etkin, Ortet et al., (2020) en su investigación titulada “**Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes**”, el estudio se desarrolló en España, en institutos de secundaria españoles, fue no experimental, se contó con la participación de 270 estudiantes de ellos 193 varones y la diferencia mujeres, se valoró el uso problemático de videojuegos y problemas psicosociales, lo cual permitió obtener como resultados que La ansiedad social fue un predictor del uso patológico de videojuegos en ambos géneros, mientras que dicho uso patológico anticipó la conducta antisocial en varones. Este estudio sugiere que los adolescentes que experimentan ansiedad social podrían recurrir al uso patológico de videojuegos como una forma de hacer frente a sus dificultades sociales. En consonancia con esta idea, varios estudios han demostrado que la baja competencia social es un factor de riesgo para el desarrollo futuro de un uso problemático de videojuegos. Además, este comportamiento problemático podría aumentar la conducta antisocial a largo plazo, lo que podría afectar negativamente las relaciones interpersonales de los jugadores.

Asimismo, se presentará antecedentes del ámbito nacional, los cuales han sido muy relevantes en relación a la investigación desarrollada.

Flores (2022), en su estudio titulado “**Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares**”, el estudio en Trujillo, en la institución educativa secundaria IEE- Gran unidad escolar mariscal toribio de Luzuriaga, se desarrolló por medio de un diseño no experimental, correlacional, cuantitativo, para la recopilación de información se usaron los instrumentos: luego de South Oaks (SOGS) y el cuestionario de Evaluación de Dificultades Interpersonales en la Adolescencia (CEDIA). Esto condujo a la obtención de resultados que indican que, dentro de la muestra estudiada, el 1.9% de los estudiantes presentan ludopatía relacionada con videojuegos, con una predominancia de casos en hombres en comparación con mujeres. Se observó además que existe una mayor accesibilidad a los videojuegos a través de dispositivos móviles y salas de juego, y que esta accesibilidad tiende a comenzar entre las edades de 11 a 14 años, con una prevalencia más alta en ese rango de edad. Además, el análisis estadístico mostró una asociación directa de baja intensidad, según el coeficiente Rho de Spearman, entre la ludopatía y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales. En conclusión, se encontró una relación entre la ludopatía y las dificultades en las relaciones interpersonales entre adolescentes escolares, aunque se necesitan estudios con muestras más amplias para confirmar estos hallazgos.

Zegarra y Torres (2021) en su investigación “**Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45 – Puno**”, El estudio se desarrolló en Puno, en la Institución educativa ERP N° 45, llevó a cabo utilizando un diseño transversal de naturaleza explicativa-causal, que corresponde al enfoque cuantitativo. El método empleado fue el hipotético-deductivo, con una muestra compuesta por 60 estudiantes que utilizan cabinas de internet. Para recopilar datos, se utilizó la técnica de encuesta y un cuestionario estructurado de acuerdo con las variables y dimensiones de la investigación. El análisis de los resultados se realizó mediante el programa SPSS. Como conclusión, se encontró una influencia directa entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales entre estudiantes. El uso frecuente de videojuegos se asoció con una comunicación agresiva entre compañeros y una convivencia caracterizada por la violencia y comportamientos inadecuados.

Valderrama (2020) en su estudio “**La influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2020**”, se desarrolló en Chiclayo en la IEP. San Gabriel, empleó una metodología cuantitativa de nivel correlacional con un diseño transversal para contrastar hipótesis. La muestra consistió en 20 alumnos del 4° grado de secundaria de la I.E. San Gabriel, quienes fueron seleccionados como participantes y se les administraron dos cuestionarios para determinar su perfil como jugadores y evaluar el desarrollo de sus habilidades comunicativas. La conclusión obtenida fue que no se encontró evidencia de que los videojuegos ejercieran influencia sobre la comunicación interpersonal de los estudiantes de secundaria en la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2018. Esto se basa en que el nivel de significancia de la correlación fue de 0.687, lo que supera el umbral de 0.05, donde una correlación se considera significativa. Sin embargo, dada la baja correlación de 0.096, se infiere que la influencia de la variable independiente es mínima.

Mariño (2019) en su estudio “**Videojuego Dota 2 y relaciones interpersonales entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019**”, se desarrolló en Ate – Lima, con gamers de las cabinas de internet de la Plaza Vitarte, trabajó con una metodología de corte transversal, no experimental, con un grupo poblacional de 50 jóvenes, con una muestra de 15 personas, para ello se usó la técnica de la encuesta, lo cual permitió obtener como resultados que: existe relación entre el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales entre los gamers de las cabinas de internet, asimismo se obtuvo que existe relación entre el videojuego y las habilidades comunicativas, estilos de comunicación y solución de conflictos.

En el ámbito local y/o regional se encontró los antecedentes, que se presentan a continuación.

Chilón (2022) en su estudio titulado “**Videojuego free fire y salud mental en niños del 5° grado de la i.e. primaria N° 82022 micala bastidas, del centro poblado de huambocancha baja, Cajamarca, 2022**”, Se desarrollo en Cajamarca

en la IE. Huambocancha Baja, asimismo empleó una metodología hipotético-deductiva con un propósito básico, en un nivel descriptivo-correlacional con alcance transversal y enfoque cuantitativo. Se utilizaron datos cuantitativos en un diseño no experimental, ya que se recopilaron datos en un período de tiempo específico y las variables (Videojuego Free Fire y salud mental) se obtuvieron de niños. Los resultados obtenidos indican que existe una relación significativa entre el uso del videojuego Free Fire y la salud mental de los niños, con una correlación significativa a un nivel de 0,01 (bilateral). La mayoría de los niños juegan el videojuego Free Fire, lo que ha ocasionado efectos negativos en su salud mental. En conclusión, según el análisis de datos y la discusión, se infiere que mientras los niños continúen consumiendo contenido del videojuego Free Fire, estarán más expuestos al riesgo para su salud mental.

Santa Cruz (2022) en su investigación titulada “**Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca, 2022**”, Se desarrollo en Cajamarca, en una institución educativa Publica, utilizó una metodología de enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de corte transversal y alcance correlacional. Se trabajó con 111 participantes y se emplearon dos instrumentos de medición: el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los resultados indicaron una relación directa y de moderada intensidad entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($r=,557^{**}$). Además, se encontraron relaciones significativas y moderadas entre las distintas dimensiones de la adicción a los videojuegos y la agresividad: abstinencia ($r=,521^{**}$), abuso y tolerancia ($r=,441^{**}$), problemas ocasionados por videojuegos ($r=,526^{**}$), y dificultad de control ($r=,528^{**}$). En conclusión, se determinó que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de nivel secundario.

Sáenz y Silva (2021) en su investigación titulada “**Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca - 2021**” Se realizo en Cajamarca en una institución educativa publica, asimismo utilizó una metodología cuantitativa, de carácter descriptivo correlacional y con un diseño no experimental de corte

transversal, con el propósito de examinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes. La muestra consistió en 150 adolescentes cuyas edades estaban comprendidas entre los 12 y 17 años. Los resultados principales revelaron una correlación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($\rho = ,871$). Asimismo, se observó que el nivel de dependencia a los videojuegos fue alto en un 48%, al igual que el nivel de agresividad, que alcanzó un 43%.

III. METODOLOGÍA.

4.1. Tipo de investigación.

La investigación cuantitativa, se basa en un enfoque deductivo y lógico que tiene como objetivo generar preguntas de investigación y formular hipótesis que luego puedan ser sometidas a prueba (Hernández, Fernández y Sampieri, 2018)

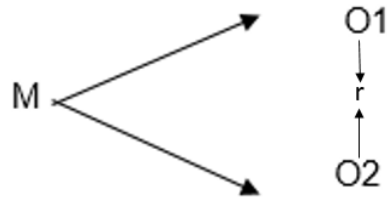
El estudio es no experimental, debido a que se analizan los fenómenos en su entorno natural, tal como se presentan. Esta particularidad hace que los diseños no experimentales se empleen principalmente en la investigación aplicada (Kerlinger y Lee, 2002).

4.2. Diseño de investigación.

El diseño de investigación es descriptivo correlacional.

La investigación, es descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere (Arias, 2012).

Finalmente, el estudio es correlacional debido a que el investigador mide dos variables y establece una relación estadística (correlación) entre ellas sin incluir variables externas para sacar conclusiones relevantes (Mejía, 2017).



Donde:

M : Adolescentes
 O1 : Adicción a los videojuegos
 O2 : Relaciones interpersonales
 r : Relación

4.3. Variables y operacionalización.

Adicción a los videojuegos:

Definición conceptual: El consumo excesivo de videojuegos se define por la presencia de síntomas como abstinencia, abuso, y tolerancia, junto con dificultades en el autocontrol, además de los problemas asociados que pueda acarrear (Lloret et al., 2017).

Definición operacional: La adicción a los videojuegos será evaluada en función de diversas dimensiones utilizando la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). Estas dimensiones incluyen la saliencia, tolerancia, emociones, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas asociados.

Relaciones interpersonales:

Definición conceptual: El campo de estudio de las relaciones humanas o interpersonales se centra en las interacciones entre individuos, fundamentadas en reglas o códigos ampliamente aceptados, con un énfasis en el respeto hacia todos los involucrados (Espinoza, 2010)

Definición operacional: Las relaciones interpersonales serán medidas por la escala de Relaciones Interpersonales que se divide en tres dimensiones (comunicación, actitud y trato)

Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Med	Instrumento
Adicción a los videojuegos	El consumo excesivo de videojuegos define por la presencia de síntomas como abstinencia, abuso, y tolerancia, junto con dificultades en el autocontrol, además de los problemas asociados que pueda acarrear (Lloret et al., 2017).	La adicción a los videojuegos será evaluada en función de diversas dimensiones utilizando la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). Estas dimensiones incluyen la saliencia, tolerancia, emociones, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas asociados.	Saliencia	Ansiedad	1 al 3	Ordinal Nunca, casi nunca, a veces, a menudo y muy a menudo	Escala de adicción a los videojuegos para adolescentes - GASA (Lemmens y otros, 2009).
			Tolerancia	Adicción	4 al 6		
			Emoción	Estado anímico	7 al 9		
			Recaídas	Tiempo	10 al 12		
			Abstinencia	Angustia	13 al 15		
			Conflictividad	Agresividad	16 al 18		
			Problemas	Negligencia	19 al 21		

Relaciones interpersonales

El estudio de las relaciones interpersonales se centra en las interacciones entre individuos, fundamentadas en reglas o códigos ampliamente aceptados, con un énfasis en el respeto hacia todos los involucrados (Espinoza, 2010)	Las relaciones interpersonales serán medidas por la escala de Relaciones Interpersonales que se divide en tres dimensiones (comunicación, actitud y trato)	Comunicación	Flexibilidad, Agudeza, Receptividad, Estimulo, Asertividad, Silencio, Preparación, Cuidado	1 al 8	Ordina l Bajo Alto	Escala de relaciones interpersonales (Espinoza ,2010)
		Actitud	Respeto, Comprensión, Empática, Solidaridad, Lealtad, Cooperación, Compañerismo	9 al 21		
		Trato	Buenos modales, Amabilidad, cortesía	22 al 27		

4.4. Población, muestra y muestreo.

Se trabajó con toda la población, la cual estuvo conformada por 149 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa José Olaya Balandra del distrito Cajaruro, provincia Utcubamba, región Amazonas, usando un muestreo censal se eligió desarrollar el estudio con todos los adolescentes de ambos sexos, que cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión.

Criterios de inclusión

- Estudiantes del nivel secundario con capacidades de lectura y comprensión de textos.
- Estudiantes de ambos sexos
- Estudiantes que hayan asistido el día de la aplicación de instrumentos.
- Estudiantes que hayan respondido en su totalidad los instrumentos.

Criterios de exclusión

- Estudiantes con habilidades diferentes que no hayan desarrollado capacidades de lectoescritura.
- Estudiantes que sus padres no hayan brindado el consentimiento para participar en el estudio.

Muestreo Censal: Se establece que una muestra censal es aquella en la que todas las unidades de investigación se consideran como muestra. Por lo tanto, la población a estudiar se define como censal, ya que al mismo tiempo representa el universo, la población y la muestra (Tamayo, 2003).

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Cuestionario, Es un recurso empleado por los investigadores para recabar y documentar datos, que incluyen guías de observación, entrevistas, encuestas, revisión de documentos y pruebas, así como tablas para recopilar y procesar datos primarios en resúmenes. Además, los instrumentos pueden ser dispositivos auxiliares utilizados en la medición, como un cronómetro (Feria, Blanco y Valledor, 2019).

Psicométrica: Para el recojo de información de las variables se utilizaron técnicas psicométricas a través de un test psicológico aplicado de forma concurrente, por ser un método de medida objetivo y estandarizado (Argibay, 2006).

Instrumento:

En la presente investigación se hizo uso de 2 instrumentos para la obtención de información, los cuales son:

a) La escala de adicción a los videojuegos para adolescentes (GASA), fue elaborada por Lemmens y otros (2009) con el objetivo de medir la adicción que presentan a la computadora y videojuegos, el instrumento está dirigido a adolescentes de 12 a 17 años, su aplicación es individual o colectiva, su duración es de 10 a 15 minutos, consta de 21 ítems y está dividida en 7 dimensiones (Saliencia (ítems 1-3), Tolerancia (ítems 4-6), Estado de ánimo (ítems 7-9), Modificación (ítems 10-12), Recaída (ítems 13-15), Retirada (16-18), Conflictos (ítems 16-18) y Problemas (ítems 19-21)), si valoración es de opción múltiple del 1 al 5, donde 1 es nunca y 5 es muy a menudo.

Para garantizar la validez adecuada, Lemmens y sus colegas (2009) utilizaron dos enfoques. Primero, evaluaron la validez concurrente mediante la comparación de constructos similares o la correlación de las puntuaciones de la escala de adicción con conceptos como satisfacción con la vida, soledad, competencia social y agresión. En segundo lugar, evaluaron la validez de población cruzada mediante la exploración de si los resultados obtenidos en una muestra de población podrían replicarse en otra muestra de la misma población. Los hallazgos indicaron una alta fiabilidad de la escala en ambas muestras, con un modelo de ajuste aceptable con puntuaciones $> .50$. En cuanto a la adaptación al castellano realizada por Lloret y colaboradores (2017), se utilizó análisis factorial confirmatorio, obteniendo un índice de ajuste de $.90$ para diferentes modelos estructurales coincidentes con la unidimensionalidad. Se observaron cargas factoriales superiores a $.23$

en el primer estudio y puntajes mayores a .20 en el segundo estudio. En términos de confiabilidad, Lemmens et al. (2009) reportaron un coeficiente alfa de Cronbach de .94 en la primera muestra y .92 en la segunda muestra, lo que quiere decir que el instrumento cuenta con los requisitos necesarios para medir lo que pretende medir, pudiendo ser aplicado.

b) La escala de relaciones interpersonales fue adaptada en Perú por Espinoza (2010) y posteriormente en la región por Valdez (2018). Su propósito fue evaluar y diagnosticar las relaciones interpersonales entre los estudiantes, permitiendo su aplicación de manera individual o grupal, con un tiempo de duración estimado de entre 15 a 20 minutos. Este instrumento emplea una escala de valoración tipo Likert, en la cual se puntúan los ítems de 1 a 5. La escala se compone de tres dimensiones clave: comunicación (con 8 ítems), actitud (13 ítems) y trato (6 ítems), sumando un total de 27 ítems. Durante el proceso de evaluación, cada estudiante responde a los ítems en una hoja de respuestas especialmente diseñada. Cada ítem se valora en función de la escala de 1 a 5 puntos, y al finalizar, se obtienen puntuaciones específicas para cada dimensión sumando los valores de las respuestas correspondientes. La puntuación general del instrumento se calcula sumando los puntajes de las tres dimensiones, proporcionando una visión integral de las habilidades interpersonales del evaluado.

El instrumento fue validado en la región de San Martín mediante el criterio de expertos, contando con la participación de ocho psicólogos. Estos profesionales determinaron que el instrumento cumplía con el objetivo de medir las relaciones interpersonales de manera precisa y era aplicable en su contexto. Posteriormente, se calculó el coeficiente de confiabilidad mediante el alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0.806, lo cual confirmó su fiabilidad, ya que una puntuación de alfa superior a 0.70 es considerada confiable. Los resultados se interpretan en dos rangos de puntuación: una puntuación entre 82 y 135 indica

relaciones interpersonales positivas, mientras que entre 27 y 81 sugiere áreas de mejora. Esta escala se convierte así en una herramienta útil para identificar fortalezas y debilidades en las relaciones interpersonales de los estudiantes, facilitando la intervención en áreas específicas que requieren desarrollo para mejorar la dinámica social y el bienestar en el entorno escolar.

4.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.

Para la recolección de datos se tuvo en cuenta las siguientes acciones:

- Entrevista con el director del centro educativo para conocer la realidad de la institución.
- Solicitud de permiso a la institución educativa para el permiso del desarrollo de la investigación.
- Participación en una escuela de padres donde se informará a los padres de familia sobre la investigación a realizar.
- Emisión de las fichas de consentimiento informado a los estudiantes para la firma de autorización correspondiente
- Aplicación de los instrumentos de forma presencial a cada uno de los estudiantes.
- Codificación de los instrumentos
- Registro de los datos en Microsoft Excel 2019

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Para el procesamiento de datos se realizó un registro de los participantes a través de un código en el software estadístico SPSS 28.0, Para la contrastación de hipótesis se utilizó el estadístico R de Pearson para relacionar las variables de medida intervalo, para el análisis comparativo se ha utilizado la T student para muestras independientes.

4.8. Criterios éticos

Respeto por las personas: En este estudio, los participantes de la muestra fueron tratados como individuos autónomos, y se garantizará la confidencialidad de sus nombres en todo momento. Los miembros de la

muestra estarán informados de que su participación es voluntaria y no se ofrecerán incentivos indebidos para su participación.

Valor social: Este estudio es de gran importancia, ya que contribuirá al desarrollo de una variable terapéutica entre los adolescentes de la muestra, fomentando la solidaridad y la asertividad en sus interacciones con sus compañeros.

Validez científica: La investigación que se llevó a cabo cumplirá con los estándares de validez científica, ya que el instrumento que se utilizó ha sido sometido a un proceso de validación y fiabilidad, garantizando así el cumplimiento de los requisitos esenciales antes de la recopilación de datos.

Consentimiento informado: El consentimiento informado es un gesto de respeto hacia las personas que participarán como muestra en este estudio. Dado que algunos participantes son menores de edad, se solicitará el permiso correspondiente de sus padres o tutores legales.

Respeto a los sujetos de investigación: El respeto hacia los participantes de la muestra implica garantizar la confidencialidad de la información proporcionada, permitir que el sujeto se retire en cualquier momento si así lo desea, y monitorear constantemente su bienestar.

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Tabla 1

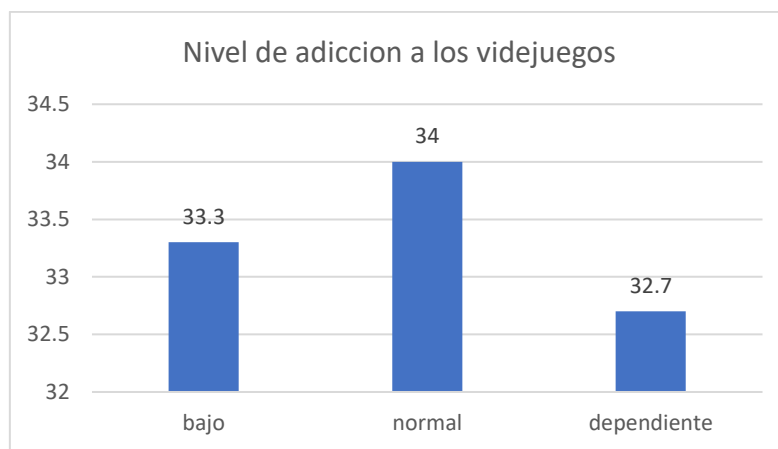
Relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa.

Adicción a videojuegos – relaciones interpersonales			Relaciones interpersonales
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	-,524**
		N	,029
			149

Nota. En la tabla 1, se aprecia que existe relación negativa media significativa entre la variable adicción a videojuegos y la variable relaciones interpersonales con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de -,524**, y una significancia bilateral de ,029 a un nivel $p < ,05$. Esto indica incidencia de forma inversa de la adicción a los videojuegos a la variable relaciones interpersonales, lo que indica que los valores varían en la diferente dirección.

Gráfico 1

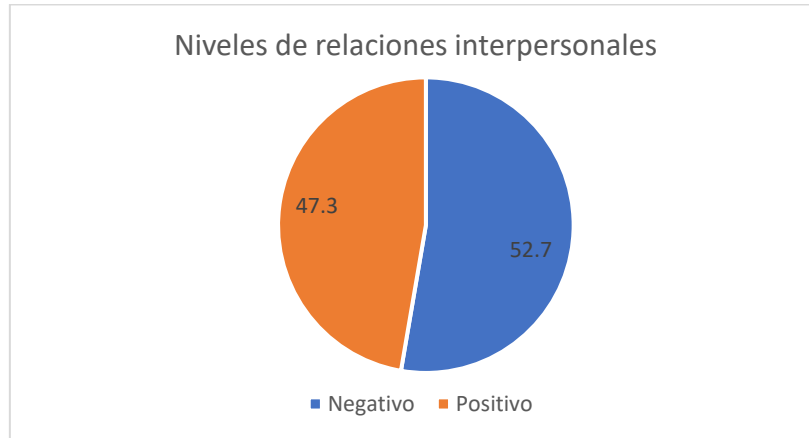
Nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa



Nota. En el Grafico 1, se observa predominancia del nivel normal de adicción a los videojuegos con el 34%, seguido del nivel bajo con el 33,3% y finalmente el nivel dependiente con el 32,7%, esto indica que 1/3 de la población presenta niveles dependientes a los videojuegos y requiere acciones inmediatas para disminuir dicha incidencia.

Gráfico 2

Niveles de relaciones interpersonales de los adolescentes de una institución educativa.



Nota. En la tabla 2 se observa predominancia del nivel negativo de las relaciones interpersonales con el 52,7% y el 47,3% restante corresponde al nivel positivo. Esto indica que más del 50% presenta dificultades en las relaciones interpersonales y requiere acciones inmediatas para disminuir dicha incidencia.

Tabla 2

Relación de adicción a los videojuegos y la dimensión comunicación relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa.

Adicción a videojuegos – dimensión comunicación			Dimensión comunicación
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	-,631
		Sig. (bilateral)	,018
		N	149

Nota. En la tabla 2, se aprecia que existe relación negativa media significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión comunicación de la variable relaciones interpersonales con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de $-,631^{**}$, y una significancia bilateral de ,018 a un nivel $p < ,05$. Esto indica incidencia inversa de la adicción a los videojuegos en la dimensión comunicación de la variable relaciones interpersonales, lo que indica que los valores varían en diferente dirección.

Tabla 3

Relación de adicción a los videojuegos y la dimensión actitud relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa

Adicción a videojuegos – dimensión actitud			Dimensión actitud
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	-,496
		Sig. (bilateral)	,021
		N	149

Nota. En la tabla 3 se aprecia que existe relación negativa media significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión actitud de la variable relaciones interpersonales con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de ,496**, y una significancia bilateral de ,021 a un nivel $p < ,05$. Esto indica incidencia inversa de la adicción a los videojuegos en la dimensión actitud de la variable relaciones interpersonales, lo que indica que los valores varían en diferente dirección.

Tabla 4

Relación de adicción a los videojuegos y la dimensión trato relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa

Adicción a videojuegos – dimensión trato			Dimensión trato
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	-,520
		Sig. (bilateral)	,012
		N	149

Nota. En la tabla 4 se aprecia que existe relación negativa media significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión trato de la variable relaciones interpersonales con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de -,520**, y una significancia bilateral de ,012 a un nivel $p < ,05$. Esto indica incidencia inversa de la adicción a los videojuegos en la dimensión trato de la variable relaciones interpersonales, lo que indica que los valores varían en diferente dirección.

Discusión de resultados:

El estudio se desarrolló con la participación de adolescentes de ambos sexos del centro poblado José Olaya Balandra del distrito de Cajaruro, Provincia Utcubamba, Región Amazonas, que vendrían experimentando conductas de apego hacia los videojuegos e inestabilidad en sus relaciones interpersonales, para ello se contó con la participación de 149 adolescentes y se planteó como objetivo principal Determinar la relación entre Adicción a los videojuegos y relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, luego de la aplicación de instrumentos válidos y confiables, se obtuvo como resultados que existe relación negativa media significativa entre las variables, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de $-.524^{**}$, y una significancia bilateral de $.029$ a un nivel $p < .05$. Ello nos quiere decir que ante el apego u obsesión de un menor a interactuar por medio los videojuegos o juegos en red genera de forma cotidiana y necesaria para que se sienta satisfecho, generara que reduzca el apego hacia la interacción con sus pares y dirigir principalmente su atención hacia una interacción parasocial (encuentros mediante medios de comunicación), estos resultados se asemejan a los obtenidos por López et al., (2020) quienes determinaron que el uso problemático de videojuegos llega a afectar negativamente las relaciones interpersonales de sus jugadores, ello podría estar justificado en que los menores en la red de juegos tienden a entrar en personaje y el resultado negativo del campeonato del juego lo trasladarían a su día a día generando conflicto en la interacción con sus pares, asimismo se justifica con el estudio desarrollado por Flores (2022) en su estudio determino que la adicción a los juegos genera dificultades en las relaciones interpersonales de los adolescentes, lo cual podríamos justificar que los menores al ser vulnerables tienden a generar apego hacia lo que les parece llamativo, interesante y novedoso y descuidan lo que tienen próximo o seguro como son las amistades, ello se justifica teóricamente con lo indicado por la teoría del uso y gratificación de Brand et al.,(2016) la cual precisa que la adicción a los videojuegos surge de la predisposición de la persona hacia la búsqueda de gratificación, lo que desencadena respuestas afectivas y cognitivas que, a su vez, tienen consecuencias negativas.

Asimismo, el estudio busca identificar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa, ello permitió obtener como resultados que el 33.3% de los menores tienen poco o ningún interés por interactuar con videojuegos, el 34% interactúan con ellos sin embargo lo hacen tomando en cuenta el cumplimiento de otras obligaciones y finalmente el 32.7% tienden a priorizar los videojuegos por encima de sus actividades académicas, sociales y familiares, estos resultados son semejantes a los obtenidos por Milman y Mills (2023), quien determinó que su adicción a videojuegos de sus participantes estaba motivado por la fantasía y escape, asimismo se asemejan a los resultados obtenidos por Sáenz y Silva (2021) quienes determinaron el 48% de sus participantes presentaron dependencia a redes sociales, menores que se encuentran en rango de edades parecidas a las del presente estudio, lo cual llama la atención y es un factor importante a tomar en cuenta, puesto que los menores a esta edad se encuentran muy vulnerables y tienden a acomodarse a los estímulos agradables como una forma de distracción de las responsabilidades o conflictos que pudieran tener en su día a día. Estos resultados se fundamentan teóricamente con indicado por la OMS (2022) la adicción a los videojuegos es un trastorno, al cual se le denomina trastorno por uso de videojuegos que se caracteriza por poseer comportamiento persistente de jugar en línea, con pérdida de control, priorización de los videojuegos.

Por otro lado, el estudio buscó conocer el estilo de relaciones interpersonales de los adolescentes de una institución educativa, ello permitió obtener como resultados que el 47.3% de los menores tienen facilidad para establecer nuevos contactos, comparten ideas, muestran empatía y comprensión con sus pares, mientras que el 52.7% de los menores tienden a carecer de habilidades sociales, poseen problemas de autocontrol, son inseguros, lo cual genera que sus relaciones con el entorno sean negativas, estos resultados se podrían justificar con los resultados obtenidos por Orestova et al., (2022) quien indica que los adolescentes tienden a asumir un personaje en los videojuegos, lo cual les permite el establecimiento de relaciones parasociales y a la vez se fortalece por lo indicado Milman y Mills (2023) quien indica que los motivos de socialización en el rol de jugador, se asoció con la calidad de la

amistad y la pasión armoniosa y obsesiva, estos resultados se justifican con la teoría de Schutz (1966), quien sugiere que tendemos a establecer vínculos con otras personas si satisfacen una o más de tres necesidades básicas: afecto, control y pertenencia.

A la vez el estudio, planteó conocer la relación de adicción a los videojuegos y la dimensión comunicación de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, ello permitió conocer que existe relación negativa media significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión comunicación de la variable relaciones interpersonales con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de $-.631^{**}$, y una significancia bilateral de $.018$ a un nivel $p < .05$, estos resultados nos indican que los menores que priorizan el uso de los videojuegos, llegando a interferir en el desarrollo de su vida personal y actividades diarias que comúnmente realizaba, tiende a limitar el proceso en el cual se realiza un intercambio adecuado de mensajes, símbolos y signos de forma verbal o no verbal con sus pares, estos resultados difieren de los obtenidos por Zegarra y Torres (2021), quienes determinaron que el uso de videojuegos se asocia con una comunicación agresiva con sus compañeros, generando así una convivencia violenta, estos resultados nos demuestran que si existe una comunicación sin embargo esta es negativa o inadecuada, lo cual genera riñas en los menores.

Además, el estudio buscó determinar la relación de adicción a los videojuegos y la dimensión actitud de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, lo cual permitió obtener como resultados que existe relación negativa media significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión actitud de la variable relaciones interpersonales con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de $.496^{**}$, y una significancia bilateral de $.021$ a un nivel $p < .05$, ello quiere decir que los adolescentes que poseen un patrón de comportamiento persistente y recurrente, en la cual busca interactuar de forma permanente con los videojuegos, generara que disminuya la disposición emocional que tiene hacia otras actividades o personas el cual perdura en el tiempo, estos resultados se relacionan con los obtenidos

por Chilón (2022), quien determinó, que los menores que continúen consumiendo contenido de videojuegos estarán más expuestos a problemas de salud mental, de lo cual se puede afirmar que el uso excesivo de videojuegos impacta de forma negativa en el desarrollo de los menores, pudiendo afectar su área personal, social, académica, familiar, etc.

Finalmente el estudio tuvo como objetivo determinar la relación de adicción a los videojuegos y la dimensión trato de relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa, lo cual permitió obtener como resultados que existe relación negativa media significativa entre la variable adicción a videojuegos y la dimensión trato de la variable relaciones interpersonales con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de $-,520^{**}$, y una significancia bilateral de $,012$ a un nivel $p < ,05$, estos resultados quiere decir que los adolescentes que padezcan de esta enfermedad en la cual existe una obsesión con los videojuegos y este se convierte en un objetivo principal, tendera a disminuir el buen trato por medio de escasa cortesía, amabilidad y modales, limitando de esta forma la interacción social, estos resultados se asemejan a lo que afirma Chilón (2022) en su estudio, quien afirma que el excesivo uso de videojuegos afecta la salud mental de las personas y puede interferir en las diversas áreas de desarrollo de la persona, similar contenido indicado por la OMS (2022) quien considero a la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental que trae consigo diversas consecuencias en la salud mental de las personas que lo padecen.

V. CONCLUSIONES.

- Primero. El apego u obsesión de un menor a interactuar por medio los videojuegos o juegos en red genera de forma cotidiana y necesaria para que se sienta satisfecho, generara que reduzca el apego hacia la interacción con sus pares y dirigir principalmente su atención hacia una interacción parasocial (encuentros mediante medios de comunicación).
- Segundo. se observó que una parte de los menores mostraba poco o ningún interés en interactuar con videojuegos. Otro grupo sí los utilizaba, pero lo hacía respetando otras obligaciones, de modo que los videojuegos no interferían con estas. Finalmente, algunos menores tendían a priorizar el uso de videojuegos sobre sus actividades académicas, sociales y familiares.
- Tercero. se observó que algunos menores mostraban facilidad para establecer nuevos contactos, compartir ideas y expresar empatía y comprensión hacia sus pares. Sin embargo, otros tendían a carecer de habilidades sociales, presentaban dificultades de autocontrol y mostraban inseguridad, lo que afectaba de manera negativa sus relaciones con el entorno.
- Cuarto. Los menores que priorizan el uso de los videojuegos, llegando a interferir en el desarrollo de su vida personal y actividades diarias que comúnmente realizaba, tiende a limitar el proceso en el cual se realiza un intercambio de mensajes, símbolos y signos de forma verbal o no verbal con sus pares.
- Quinto. Los adolescentes que poseen un patrón de comportamiento persistente y recurrente, en la cual busca interactuar de forma permanente con los videojuegos, generara que disminuya la disposición emocional que tiene hacia otras actividades o personas el cual perdura en el tiempo.
- Sexto. Los adolescentes que padezcan de esta enfermedad en la cual existe una obsesión con los videojuegos y este se convierte en un objetivo principal, tendera a disminuir el buen trato por medio de escasa cortesía, amabilidad y modales, limitando de esta forma la interacción social.

VI. RECOMENDACIONES

- Primero. A la institución educativa, desarrollar charla informativa dirigida a los padres de familia para socializar los resultados del estudio y el impacto que genera en los menores.
- Segundo. A la institución educativa por medio de su servicio de psicología, desarrollar actividades preventivas promocionales sobre las consecuencias de la adicción a los videojuegos.
- Tercero. A la institución educativa por medio de su área de tutoría, desarrollar actividades lúdicas con los menores, que motiven a retomar actividades deportivas o sociales.
- Cuarto. A la institución educativa, desarrolle un convenio con el centro de salud y evalúen individualizadamente a los menores a fin de intervenir de forma personalizada.
- Quinto. A la institución educativa desarrollar talleres dirigidos a padres de familia sobre tipos de como aportar a reducir los niveles de adicción sin llegar a conductas violentas.
- Sexto. A la institución educativa desarrollar talleres dirigidos a los menores sobre las desventajas del apego hacia los videojuegos.
- Séptimo. A los futuros investigadores haciendo uso de los resultados de la presente investigación, retomar un estudio cuasi experimental que busque modificar esta conducta.

REFERENCIAS.

- Andrade, L. y Quinto, C. (2022). *Uso de redes sociales y las relaciones interpersonales en estudiantes de la institución educativa virgen de Fátima - provincia de Huancayo – 2022* [Universidad nacional del centro del Perú, tesis de pregrado]. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/10411/T010_70034104_T%20-%20T010_70123900_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta.* Fidas G. Arias Odón
- BBC NEWS MUNDO (22 noviembre 2021). Abandoné los estudios, fingí tener empleo y escribí una nota de suicidio": los riesgos de la adicción a los videojuegos. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59308032>
- Berrio, J. (2020). *Relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de Academia Pre Universitaria Alexander Fleming, 2020.* [Tesis de especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10905>
- Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252-266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>
- Chilón, L. (2022). *Videojuego free fire y salud mental en niños del 5° grado de la i.e. Primaria n° 82022 micaela bastidas, del centro poblado de huambocancha baja, cajamarca, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad nacional de Cajamarca]. Repositorio institucional UNC. <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/6103>
- Cortez, P. A. (2018). *Indicadores de comunicación asertiva del docente y la generación del clima escolar en el aula en situaciones de aprendizaje* [Tesis de grado, universidad UASB]. Repositorio institucional UASB <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6221/1/T2652MIE-Cortez-Indicadores.pdf>

- El peruano (13 marzo 2021). ¡Alerta padres! La pandemia incrementa la adicción a los videojuegos en niños y jóvenes. Diario digital <https://elperuano.pe/noticia/116916-alerta-padres-la-pandemia-incrementa-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-jovenes#>
- Espinoza, S. (2010). *Relaciones interpersonales entre profesionales de enfermería del Servicio de Medicina del Hospital arzobispo Loayza, 2009*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos] http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/526/1/Espinoza_ms.pdf.
- Flores, T. (2022), *Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares* [Tesis de grado, Universidad privada Antenor Orrego]. Repositorio institucional UPAO. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/9020>
- Healty children (11 noviembre del 2020) Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos. <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Education.
- KERLINGER, F. N. (2002). *Investigación del comportamiento (1a. ed.)*. México: mcgraw-hill interamericana. Citación estilo Chicago.
- La república (4 de mayo 2022) Para tres de cada cuatro latinos, las relaciones interpersonales son muy importantes. Diario digital. <https://www.larepublica.co/empresas/para-tres-de-cada-cuatro-latinos-las-relaciones-interpersonales-son-muy-importantes-3356997>
- Lemmens J, Valkenburg P, Peter J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://www.tandfonline.com/>
- Lopez, J., Etkin, P., Ortet, J., Mezquita, L. e Ibáñez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *ágora de salud*. ISSN: 2443-9827. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/AgoraSalut.2020.7.15> - pp. 147-153

- Mariño, B. (2019). *Videojuego Dota 2 y relaciones interpersonales entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50069>
- Mejía, T. (2017). Investigación Correlacional: Definición, Tipos y Ejemplos. [Lifeder.com]. <https://www.lifeder.com/investigacioncorrelacional/>
- Milman, M. y Mills, D. (2023). La relación entre la calidad de la amistad parasocial con los personajes de videojuegos no jugables, las motivaciones de los juegos y la pasión obsesiva versus armoniosa. *Informes Telemáticos e Informáticos* Volumen, junio 2023, 100057. <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S2772503023000178>
- Ministerio de Salud (2021) MINSA: La pandemia por la covid-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. nota de prensa. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Naciones unidas (28 enero 2024). Los jugadores de videojuegos corren el riesgo de padecer tinnitus o, incluso, sordera. <https://news.un.org/es/story/2024/01/1527362>
- Observatorio español de drogas y las adicciones (2023) Informe: adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023. Madrid, ministerio de sanidad. Delegación del gobierno para el plan nacional sobre drogas. 89p. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2023_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf
- Orestova, V., Tkachenko, D. y Samsonov, T. (2022). *Study of parasocial relationships with videogame characters and aspects of interpersonal communication in videogame users*. [Estudio de las relaciones parasociales con personajes de videojuegos y aspectos de la comunicación interpersonal en usuarios de videojuegos.] ISSN 2073-6398 • Вестник РГГУ: Серия «Психология. Педагогика. Образование». 2022. № 2. https://www.researchgate.net/publication/348922181_Exploring_viewers'_experiences_of_parasocial_interaction_with_videogame_streamers_on_Twitch

- Organización Mundial de la Salud. (2022). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. En <https://icd.who.int/browse11/l-m/es>
- Organización mundial de salud (2018). Trastornos Mentales. Ginebra, Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/mental-disorders>
- Palomino, C. (2024). *Agresividad y dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria del colegio privado de la ciudad de Cajamarca, 2021* [Universidad autónoma del Perú, tesis de grado]. Repositorio Alicia concytec. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/AUTO_d38ba179d05f90815ac0fa4a6559dd13/Details
- Quintero Sierra, Y. (2018). *Relaciones interpersonales que inciden en el desarrollo humano y valores en el grado noveno de la IEDR Diego Gómez de Mena* (Tabio – Cundinamarca). Bogotá: Universidad Externado de Colombia
- Rodríguez, m. y García, f. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. un problema de salud pública. *Revista electrónica trimestral de enfermería global*, 1(62), 557-574. <https://revistas.um.es/eglobal/article/download/438641/303081/1634971>
- Sáenz, A. y Silva, J. (2021) *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca – 2021* [Tesis de pregrado, Universidad privada Antonio Guillermo urrelo]. Repositorio institucional UPAGU. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2347>
- Sánchez Boris, I. M. (2021). Impacto psicológico de la COVID-19 en niños y adolescentes. *Medisan*, 25(1), 123-141. <https://bit.ly/31ZuADw>
- Sánchez-Domínguez, j., Telumbre Terrero, j., & Castillo, I. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, campeche. *Health and addictions/salud y drogas*, 21. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Santa Cruz, K. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca*,

- 2022 [Tesis de pregrado, Universidad privada del norte]. Repositorio institucional UPN. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/35537>
- UNICEF (20 enero 2022). Ocho de cada 10 adolescentes pasan angustia, depresión y ansiedad, pero no buscan apoyo psicológico. <https://www.unicef.org/bolivia/comunicados-prensa/ocho-de-cada-10-adolescentes-pasan-angustia-depresi%C3%B3n-y-ansiedad-pero-no-buscan>
- UNIICEF (9 febrero 2021). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiempo-frente-pantalla-internet-seguro>
- Valderrama, A. (2020). *La influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del 4to grado de secundaria de la i.e.p san Gabriel – Chiclayo – 2020* [Tesis de pregrado, Universidad señor de Sipan]. Repositorio institucional de la USS. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/12279>
- Zegarra, S. y Torres, E, (2021), Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45 – Puno. *Revista científica*. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000200426

ANEXOS

Anexo 1. Escala de adicción a los videojuegos

Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)

Edad: **Sexo:** (Hombre) (Mujer) **Grado y Sección:**
Cuenta con: (Celular) (Laptop) (Computadora) **Prácticas videojuegos:** (Sí) (No)

Instrucciones:

Indica la frecuencia de las interrogantes marcando la respuesta con un aspa (X).

Toma como referencia la siguiente escala:

Nunca	Casi Nunca	A veces	A menudo	Muy a Menudo
1	2	3	4	5

Ítems	Respuesta				
	1	2	3	4	5
1. ¿Piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
2. ¿Pasas mucho tiempo libre en videojuegos?	1	2	3	4	5
3. ¿Te has sentido adicto a un videojuego?	1	2	3	4	5
4. ¿Juegas más tiempo del previsto?	1	2	3	4	5
5. ¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
6. ¿No pudiste parar una vez empezaste a jugar?	1	2	3	4	5
7. ¿Juegas para olvidarte de la vida real?	1	2	3	4	5
8. ¿Juegas para liberar el estrés?	1	2	3	4	5
9. ¿Juegas videojuegos para sentirte mejor?	1	2	3	4	5
10. ¿No pudiste reducir tu tiempo de juego?	1	2	3	4	5
11. ¿Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas el tiempo a jugar?	1	2	3	4	5
12. ¿Has fallado al intentar reducir el tiempo de juego?	1	2	3	4	5
13. ¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?	1	2	3	4	5
14. ¿Te enojas cuando no puedes jugar?	1	2	3	4	5
15. ¿Te estresas cuando no puedes jugar?	1	2	3	4	5
16. ¿Te has peleado con otros (amigos, padres...) por el tiempo que dedicas al juego?	1	2	3	4	5
17. ¿Has descuidado a los demás (amigos, padres...) porque estabas jugando?	1	2	3	4	5
18. ¿Mientes sobre el tiempo dedicado a los juegos?	1	2	3	4	5
19. ¿El tiempo en videojuegos te causa falta de sueño?	1	2	3	4	5
20. ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos?	1	2	3	4	5
21. ¿Te sientes mal después de jugar durante mucho tiempo?	1	2	3	4	5

Nunca	Casi Nunca	A veces	A menudo	Muy a Menudo
1	2	3	4	5

Con qué frecuencia en los últimos seis meses...	Respuesta				
22. ¿Piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
23. ¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
24. ¿Juegas para olvidarte de la vida real?	1	2	3	4	5
25. ¿Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas a jugar?	1	2	3	4	5
26. ¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar?	1	2	3	4	5
27. ¿Te has peleado con otros (amigos, padres...) por el tiempo que dedicas al juego?	1	2	3	4	5
28. ¿Has desatendido actividades importantes (escuela, familia, deportes) por jugar a videojuegos)?	1	2	3	4	5

Anexo 2. Cuestionario de relaciones interpersonales

INSTRUMENTO: ESCALA DE RELACIONES INTERPERSONALES

Estimado estudiante, permítame presentar este documento que es parte de una investigación, el cual permitirá conocer el comportamiento de la Relaciones Interpersonales delos estudiante del nivel secundario

INSTRUCCIONES:

Lee detenidamente los ítems que describen diversas situaciones de la vida diaria de una estudiante, luego marca con una (x) la opción con la que más de identificas, recuerda que no hay respuestas correcta, ni incorrectas y debes asegurarte de contestar todos los ítems. Lo importante es contestar con seguridad y veracidad. Se agradece anticipadamente tu participación

N Nunca	CN Casi nunca	AV A veces	CS Casi siempre	S Siempre
------------	------------------	---------------	--------------------	--------------

N°	Ítems	Opciones				
		N	CN	AV	CS	S
1	Mi compañero me escucha sin mostrar incomodidad, aunque tenga otras inquietudes, cuando tengo algo que decir	N	CN	AV	CS	S
2	Mi compañero me escucha atentamente y me comprende cuando expreso un mensaje	N	CN	AV	CS	S
3	Mi compañero se muestra interesado en lo que estoy pasando, cuando tengo un problema y converso con él	N	CN	AV	CS	S
4	Mi compañero muestra disposición para solucionar algún desacuerdo a la brevedad posible y sin rencor, cuando he tenido algún inconveniente	N	CN	AV	CS	S
5	Me siento reconfortado porque mi compañero me da ánimo para hacer frente a cualquier problema y resolverlo, cuando le converso sobre algo que me preocupa.	N	CN	AV	CS	S
6	Mi compañero sabe guardar silencio y me escucha cuando lo necesito	N	CN	AV	CS	S
7	Cuando estoy en desacuerdo con mi compañero, le hago saber de tal forma que no se sienta ofendido	N	CN	AV	CS	S
8	Cuando ocurre una discusión entre mi compañero y yo respondo con frases irónicas	N	CN	AV	CS	S
9	Se evidencia conflictos entre mis compañeros y yo por las diferentes formas de pensar	N	CN	AV	CS	S

10	El respeto entre mi compañero y yo prevalece, aun cuando sucedan desacuerdos.	N	CN	AV	CS	S
11	Me pongo en el lugar de mi compañero e intento comprenderlo, cuando tienen un problema	N	CN	AV	CS	S
12	Me resulta fácil comprender el comportamiento de mi compañero, aun cuando me ganan sentir incomodo	N	CN	AV	CS	S
13	Mi compañero me aconseja cuando cometo un error, para no volver a equivocarme.	N	CN	AV	CS	S
14	Observo poco interés en mi compañero por ayudarme cuando tengo problemas	N	CN	AV	CS	S
15	Realizo críticas negativas a mi compañero en ausencia de él	N	CN	AV	CS	S
16	Cumplo con las actividades asignadas en aula y en el colegio	N	CN	AV	CS	S
17	Mi compañero y yo asumimos con mucha responsabilidad, la realización de toda la actividad, de manera que, cuando tengamos que informar sobre ello, lo hacemos adecuadamente.	N	CN	AV	CS	S
18	Entre compañeros nos ayudamos libremente, cuando tenemos varias tareas o trabajos	N	CN	AV	CS	S
19	Mi compañero, dice estar ocupado cuando le pido un favor	N	CN	AV	CS	S
20	Felicito a mi compañero por el día de su cumpleaños y por otros acontecimientos personales	N	CN	AV	CS	S
21	Siento antipatía por los compañeros que ocupan los primeros puestos en el orden de mérito.	N	CN	AV	CS	S
22	Siento rechazo por mi compañero debido a diversas razones	N	CN	AV	CS	S
23	Saludo amablemente a mi compañero	N	CN	AV	CS	S
24	Me olvido de agradecer cuando mi compañero me hace un favor	N	CN	AV	CS	S
25	Cuando solicito algo, lo hago diciendo "Por favor"	N	CN	AV	CS	S
26	Actúo con sencillez antes mis compañeros de aula y del colegio	N	CN	AV	CS	S
27	Me alabo por mis méritos	N	CN	AV	CS	S



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo.....identificado con DNI N.º, de años de Edad, con fecha,He sido informado por el investigador **Bach. Mego Menor Alcibíades**, sobre la investigación titulada **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y RELACIONES INTERPERSONALES EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA”**, para obtener el grado de licenciado en psicología. Asimismo, he sido informado que el uso de la prueba será netamente de investigación grupal, de las cuales no se revelará mi identidad para exponer los resultados de la misma.

He realizado las preguntas que consideré oportunas, todas las cuales han sido absueltas y con repuestas que considero suficientes y aceptables para AUTORIZAR la aplicación ambos instrumentos **La escala de adicción a los videojuegos para adolescentes (GASA), fue elaborada por Lemmens y otros (2009) y La escala de relaciones interpersonales, fue adaptada en el Perú por Espinoza (2010)** de forma sincera para fines de resultados válidos.

Fecha:

FIRMA DEL PADRE O TUTOR

FIRMA DEL INVESTIGADOR

