

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA



ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AUTOCONCEPTO ACADÉMICO
EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTOR(A)

Br. Marisol Gutierrez Inga

ORCID ID: 0000-0001-6225-5840

ASESOR(A)

Dra. Sandra Sofía Izquierdo Marín

ORCID ID: 0000-0002-0651-6230

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Violencia y transgresión

TRUJILLO – PERÚ

2023

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector

Mg. Jorge Isaac Manrique Catalán

Gerente General

C.P.C. Alejandro Carlos García Flores

Gerente de Administración y Finanzas

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo

Vicerrector de Investigación

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Anita Janette Campos Marquez

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

Dra. Teresa Sofía Reátegui Marín

Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

ACTA APROBACIÓN DE ASESOR

Yo Sandra Sofia Izquierdo Marín, con DNI N° 42796297 Asesor(a) del Trabajo de Investigación titulado *“ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y AUTOCONCEPTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2022*; desarrollada por la Bach. Marisol Gutierrez Inga con DNI N° 71956725, egresado de la Carrera Profesional de Psicología, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la referida Facultad.

Apellidos y nombres de asesor(a) Izquierdo Marín Sandra Sofia.

Firma
ASESOR(A)

DICATORIA

A mi familia, por haber sido mi principal sostén para ver culminado el presente trabajo, sin dejar de lado sus grandes enseñanzas, las mismas que llevaré conmigo en mi ejercicio profesional.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por permitirme tener tan buena experiencia dentro de mi universidad,

A la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, por darme la oportunidad de profesionalizarme en una disciplina que tanto me apasiona.

A mi asesora de tesis, la Dra. Sandra Sofía Izquierdo Marín, por su paciencia, disposición y apoyo en la conclusión del presente trabajo.

A mis compañeros y amigos presentes y pasados, que estuvieron a mi lado durante todos estos años, compartiendo sus conocimientos y experiencias, apoyándome para ver logrado es anhelado sueño.


DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Marisol Gutiérrez Inga, identificada con DNI: 71956725, egresada del Programa de Estudios de Psicología, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la universidad para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación, académico o Tesis titulado: “Adicción a videojuegos y autoconcepto académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho, 2022”.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es del 20%, estándar permitido por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

La autora.



Br. Marisol Gutiérrez Inga

DNI: 71956725

ÍNDICE GENERAL

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	ii
CONFORMIDAD DEL ASESOR	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. METODOLOGÍA.....	30
2.1. Objeto de estudio.....	30
2.2. Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos.....	31
2.3. Análisis de la información.....	32
2.4. Aspectos éticos en investigación	33
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSIÓN.....	40
V. CONCLUSIONES.....	43
VI. RECOMENDACIONES	44
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS	51
Anexo 1: Instrumentos de medición.....	51
Anexo 2: Consentimiento informado	57
Anexo 3: Matriz de consistencia	58

Anexo 4: Matriz de operacionalización de las variables	61
Anexo 5: Base de datos	63
Anexo 6: Prueba de normalidad	75
Anexo 7: Fiabilidad de los instrumentos de medición	76
Anexo 8: Autorización.....	79
Anexo 9: Reporte de similitud.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.....	35
Tabla 2. Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022	36
Tabla 3. Nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022	37
Tabla 4. Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022	38
Tabla 5. Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022	39
Tabla 6. Matriz de consistencia.....	58
Tabla 7. Matriz de operacionalización de variables.....	61
Tabla 8. Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov	75
Tabla 9. Fiabilidad del Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011) .	76
Tabla 10. Fiabilidad de la Escala de autoconcepto académico de Schmidt et al. (2008)....	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022	36
Figura 2. Nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022	37

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar la relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental transversal. La población estuvo constituida por 322 estudiantes del 4° y 5° año de secundaria, de entre los cuales se extrajo una muestra de 185 adolescentes, utilizando para ello el muestreo probabilístico. Para la recolección de datos se hizo uso de la psicometría como técnica, mientras que para la medición de las variables se empleó como instrumentos el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas-Blas et al. (2017) y la Escala de Autoconcepto Académico (EAA) de Schmidt et al. (2008), revisada por Díaz (2021). Los resultados pusieron en evidencia que existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y el autoconcepto de los estudiantes ($\rho = -0.741$), estableciéndose así la hipótesis alterna. ($p = 0.000 < 0.05$). Por otro lado, se encontró que el 54.6% de los estudiantes presentan un nivel leve de adicción a videojuegos, mientras que el 48.1% un nivel medio de autoconcepto académico.

Palabras clave: Adicción a videojuegos, autoconcepto académico, autoeficacia académica y rendimiento percibido.

ABSTRACT

The general objective of this study was to determine the relationship between video game addiction and academic self-concept in high school students of the Public Educational Institution "Mariscal Cáceres", Ayacucho, 2022. The research had a quantitative approach, basic type, correlational level and non-experimental cross-sectional design. The population consisted of 322 students in the 4th and 5th years of high school, from which a sample of 286 adolescents was drawn, using probability sampling. For data collection, psychometrics was used as a technique, while for the measurement of the variables, the Video Game Dependence Test by Chóliz and Marco (2011), adapted by Salas-Blas et al. (2017) and the Academic Self-Concept Scale (EAA) by Schmidt et al. (2008), revised by Díaz (2021), were used as instruments. The results evidenced that there is a significant and inverse relationship between video game addiction and students' self-concept ($\rho=-0.741$), thus establishing the alternate hypothesis ($p=0.000<0.05$). On the other hand, it was found that 54.6% of the students presented a mild level of video game addiction, while 48.1% presented a medium level of academic self-concept.

Key words: Video game addiction, academic self-concept, academic self-efficacy and perceived achievement.

I. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) son cada vez más indispensables en la vida cotidiana. Su masificación se debe a varios factores, como el avance en la telefonía móvil, el auge de las redes sociales y el aumento de la conectividad a internet.

Muy ligado a los anteriores se encuentra la industria del entretenimiento, es por ello que los videojuegos se mueven en paralelo a la proliferación de los anteriores. Así, en el presente hay una gran variedad de videojuegos disponibles para todos los gustos y para todas las edades, lo que ha hecho que sean cada vez más populares. Además, ellos se han convertido en una forma de entretenimiento cada vez más popular, lo que ha contribuido a su masificación.

Según Rodríguez y García (2021), en los últimos diez años ha aumentado el número de adolescentes que participan en actividades de ocio que incluyen el uso de tecnología, como Internet, teléfonos móviles y videojuegos. Sin embargo, hay pruebas que sugieren que jugar a videojuegos en un grado poco saludable, en particular a videojuegos en línea, puede ser perjudicial y adictivo. Debido a la forma en que están diseñados los videojuegos, puede resultar difícil ejercer control sobre el juego. Esto, en combinación con otras variables personales y contextuales, puede hacer que los adolescentes se involucren en un uso nocivo e inapropiado, así como en conductas adictivas. Como resultado, las adicciones tecnológicas son el tipo más moderno de adicciones conductuales, y están causadas por un consumo desadaptativo y desmedido.

A todo esto, se agrega el hecho de que, con el fin de proteger su salud, la pandemia cambió la forma en que los individuos se comunican entre sí, y se produjo una migración al mundo digital. El creciente uso de dispositivos móviles ha ampliado el uso de los videojuegos tanto en Perú como en el resto del mundo.

Es así que, según las conclusiones del informe *Digital Market Outlook* de Statista (2022), Japón ha mantenido su posición entre los países mejor clasificados en cuanto a la proporción de la población general que se identifica como “gamer”. En 2017, el 53% de la población japonesa jugaba a videojuegos; actualmente, esa cifra ha aumentado hasta el 58% de la población del país. Además de estar entre las cinco primeras naciones, Corea del Sur pasará al tercer puesto en el año 2022. Se prevé que para el año 2027, el Reino Unido habrá superado a Japón en cuanto al porcentaje de su población que se identifica como “gamer”. Según la clasificación de Newzoo, esto supondría unos ingresos previstos de 5,700 millones de dólares en el año 2022.

Por otro lado, de acuerdo a Forbes Colombia (2022), con muchos méritos cuantitativos el negocio de los videojuegos en América Latina ha crecido un 11% en los últimos tres años, lo que la sitúa en el tercer puesto de las regiones con mayor crecimiento. En esa misma línea, y con 55,8 millones de jugadores que gastan en conjunto más de mil millones de dólares al año, México domina el negocio de los videojuegos en toda América Latina. Newzoo informa que las exportaciones de animación, videojuegos y software del país lo sitúan entre los diez primeros del mundo. De hecho, una encuesta realizada en 2021 reveló que 8,4 millones de mexicanos han participado en competiciones en línea, 6 millones han visto información relacionada con videojuegos en plataformas especializadas o redes sociales y 11,1 millones han asistido como espectadores a torneos profesionales en línea (El País, 2022).

Según la Agencia Peruana de Noticias Andina (2022), en Perú hay 8 millones de personas que utilizan diversos dispositivos electrónicos como consolas, teléfonos móviles y ordenadores. Esto sitúa a Perú en el puesto 49 a nivel mundial. Según los resultados del Target Group Index (TGI), el 21% de los “centennials” juega videojuegos todos y cada uno de los días de la semana, mientras que el 24% lo hace entre dos y tres veces durante ese periodo. El 25% de los “millennials” toca un instrumento al menos una vez a la semana.

La mayor disponibilidad de máquinas recreativas en Perú ha contribuido directamente al florecimiento de las comunidades de videojuegos y “sports” en el país. Según reportes oficiales, las ventas de PC para juegos en 2021 aumentaron un 40,6% en comparación con las ventas del año anterior, pasando de casi 175 mil a más de 245 mil unidades en total. La subida más notable fue la de los portátiles importados, que se incrementó en un 335,3%. Por otro lado, se vendieron poco más de 117 mil portátiles, lo que supone un incremento del 48,6% respecto al año 2020. Según el experto, finalmente, las computadoras ensambladas, que son la opción más popular entre los peruanos, tuvieron un alza de 33%, con lo que el total de unidades llegó a 126,525 (Forbes Perú, 2022).

Por otro lado, según Estévez et al. (2014), los comportamientos que se manifiestan o emulan a lo largo de la adolescencia son distintos de los que se muestran durante la infancia y pueden colocar al adolescente en situaciones de peligro o incluso reportarles perjuicio directo. La adolescencia es una fase en la que se producen estos cambios. Se han realizado numerosos estudios para investigar las conductas de riesgo que adoptan los jóvenes y adolescentes. Una categoría de estos estudios se centra en el control de los impulsos, y el uso problemático de los videojuegos es un ejemplo destacado de ello.

Así, los videojuegos también pueden afectar negativamente el autoconcepto académico de los adolescentes, esto porque pueden ser altamente adictivos y pueden desviar la atención de los adolescentes de sus estudios, así como también porque puede llevar a una disminución en el rendimiento académico y, por lo tanto, a una disminución en el autoconcepto académico.

Frente a esta situación se formuló el problema de investigación, que es la pregunta o cuestión que se plantea al inicio de un estudio científico con el objetivo de obtener información y conocimiento sobre un tema específico, en este caso responden a las variables de estudio. Es así que como problema general se planteó: ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, ¿2022? De lo cual se consideraron como problemas específicos los siguientes: (i) ¿Cuál es el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, ¿2022? (ii) ¿Cuál es el nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, ¿2022? (iii) ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, ¿2022? (iv) ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, ¿2022?

Los objetivos de investigación son los propósitos o metas que se quieren alcanzar con la realización de un estudio científico. Estos objetivos deben ser claros, específicos y alcanzables, y deben estar relacionados con el problema de investigación. En ese sentido, se formuló como objetivo general: Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. Esto permitió derivar en los siguientes objetivos específicos: (i) Identificar el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. (ii) Identificar el nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. (iii) Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. (iv) Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los

estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.

Una hipótesis en investigación es una afirmación tentativa sobre la respuesta a una pregunta de investigación. Es una suposición que se hace como punto de partida para llevar a cabo un estudio y puede ser confirmada o refutada mediante el análisis de datos. La hipótesis es un elemento esencial en el proceso de investigación, ya que ayuda a guiar el enfoque del estudio y a determinar qué datos son relevantes y cómo deben ser analizados. Una vez que se han recogido y analizado los datos, se puede determinar si la hipótesis es válida o no, lo que permite obtener conclusiones precisas sobre el tema en cuestión. Es por ello que en el presente trabajo se consideró como hipótesis general: Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. Ello se tradujo en las siguientes hipótesis específicas: (i) Existe prevalencia del nivel bajo de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. (ii) Existe prevalencia del nivel medio de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. (iii) Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022. (iv) Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.

El presente trabajo se justifica de manera teórica porque permitió conocer ambos constructos a través de la profundización en los fundamentos científicos, las precisiones definitorias, las discusiones en torno a ellas en la comunidad científica, así como las distintas aristas que de ellas derivan. Metodológicamente, el trabajo se constituyó en un antecedente de investigación respecto a las variables, además de proporcionar información válida y confiable respecto al Test de dependencia a los videojuegos (TVD) y a la Escala de autoconcepto académico (EAA) como instrumentos de medición. A nivel práctico, la información expuesta en el trabajo y los resultados estadísticos suponen un capital teórico para la elaboración de un diagnóstico situacional de la institución, así como para el diseño de algún programa interventivo respecto a los tópicos tratados.

Una vez concluido con esta sección, se introduce a la relacionada con la revisión de investigaciones como parte de los antecedentes. Los antecedentes de una tesis correlacional se refieren a la investigación previa realizada sobre el tema de estudio. Esta investigación previa puede incluir estudios anteriores, informes, artículos, libros, etc. que han abordado el tema de estudio. Esta investigación previa ayuda a proporcionar un contexto para el estudio actual y a identificar relaciones entre variables. Esto también ayuda a los investigadores a comprender mejor el tema de estudio y a formular hipótesis para el estudio. Los antecedentes también ayudan a los investigadores a identificar posibles limitaciones en el estudio y a considerar cómo estas limitaciones podrían afectar los resultados.

Así, a nivel internacional, Chacón et al. (2017) en su trabajo procura establecer contrastes y explicaciones entre el autoconcepto, el consumo de sustancias y el uso problemático de videojuegos en un conjunto de estudiantes universitarios de Granada, España. La investigación fue de tipo exploratoria, nivel descriptivo y diseño no experimental transversal. La muestra estuvo compuesta por 490 estudiantes. Como instrumentos para medir las variables se consideraron el Cuestionario de Autoconcepto de García y Musitu (1999), el Test para la Identificación de Trastornos en el Uso de Alcohol de Saunders et al. (1993), el Test para la Dependencia a la Nicotina de Heatherton et al. (1991) y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Videojuegos de Chamarro et al., (2014). Los resultados pusieron en evidencia que existe relación significativa e inversa entre el uso problemático de videojuegos y el autoconcepto académico ($p < 0.05$), llegando a la conclusión que lo primero se constituye en un factor de riesgo de lo segundo.

Espejo et al. (2018) realizó una investigación cuyo propósito fue determinar el grado de correlación entre la incidencia del consumo de videojuegos en el autoconcepto académico-físico y otros de orden sociodemográfico en un grupo de universitarios. Para ello se sirvió de un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo-comparativo y de diseño no experimental transversal. Se contó con una muestra compuesta por 490 estudiantes. Para medir las variables se hizo uso del Cuestionario CHCV y el Cuestionario AF-5. Los resultados pusieron en evidencia que existe una correlación significativa entre el consumo de videojuegos y el autoconcepto académico ($p = 0.035 < 0.05$), concluyéndose de ellos que los estudiantes que son consumidores deficientes de videojuegos suelen ser los que mejor puntúan en cuanto a su autoconcepto académico.

Catota (2019) en su estudio se planteó como meta establecer la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de un grupo de estudiantes de Ecuador. La

investigación obedeció a un enfoque mixto, con un tipo de investigación de campo combinada con la bibliográfica y realizado a un nivel descriptivo-correlacional. La muestra estuvo compuesta por 132 sujetos de estudio. Para medir las variables se recurrió a la elaboración de dos Cuestionarios, los cuales fueron elaborados exclusivamente para el estudio. Los resultados pusieron en evidencia que existe influencia del uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes ($\chi^2=7.815$).

Sánchez-Safra et al. (2019) realizaron una investigación con el propósito de establecer la relación estadística entre el autoconcepto y el uso de videojuegos en un grupo de estudiantes de Granada, España. El estudio se guió de una metodología de nivel descriptivo-correlacional, de tipo comparativo y de diseño transversal. La muestra estuvo constituida por 170 estudiantes. Para medir las variables se utilizó como instrumentos la Escala de autoconcepto (AF-5) y el Cuestionario de Experiencia Relacionada con los Videojuegos (CERV). Los resultados pudieron en evidencia que existe relación significativa entre el uso de videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes evaluados ($p=0.007<0.05$).

En el plano nacional, Carlos et al., (2021) en su trabajo se propuso como meta establecer la relación estadística entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en un grupo de estudiantes del interior del país. La investigación obedeció a un enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño de corte transversal, utilizando el método analítico como método de investigación. La muestra estuvo compuesta de 155 estudiantes adolescentes. Los instrumentos utilizados para medir las variables fueron la Escala de Autoconcepto y el Test de Dependencia a los Videojuegos. Los resultados pusieron en evidencia la existencia de una correlación significativa e inversa entre la adicción a redes sociales y el autoconcepto ($p=0.000<0.05$; $\rho=-0.777$).

Artezano (2020) desarrolló un trabajo con el propósito de cuantificar el nivel de adicción a videojuegos de unos estudiantes. La investigación recurrió a una metodología de diseño no experimental transversal y nivel descriptivo-correlacional. La muestra estuvo compuesta por 340 estudiantes. El instrumento empleado para medir la variable fue el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) basado en el DSM-5. Los resultados identificaron que el 45.1% de los estudiantes evaluados presentan un nivel bajo de adicción a videojuegos, el 26.1% un nivel medio y el 28.8% un nivel alto. Esto permitió llegar a la conclusión de que el nivel de incidencia de problemas con esta adicción es relativamente alto en la institución.

Suárez (2019) en su investigación propuso hallar la relación estadística entre la autoestima y la adicción a los juegos en red en un grupo de escolares de Pilcomayo, en el departamento de Huancayo, Perú. El trabajo de guió por una metodología básica en cuanto a su tipo, descriptivo-correlacional en relación a su nivel y no experimental transversal respecto al diseño empleado, a la par utilizó el método analítico. Para la medición de las variables, se empleó el Inventario de Autoestima de Coopersmith y la Escala HAMM-1ST de videojuegos. Los resultados evidenciaron la existencia de una correlación inversa entre la autoestima y la adicción a videojuegos ($p=0.000<0.05$; $\rho=-0.495$).

A nivel local, Olarte y Taboada (2018) realizaron un trabajo titulado con la finalidad de establecer la relación estadística entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en un grupo de estudiantes de Huamanga, Ayacucho. Para lograr ello, la investigación se basó en un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo-correlacional, diseño transversal. La muestra fue compuesta por 207 estudiantes. Para medir las variables se hizo uso del Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos de Chamarro et al. y la Ficha de ejecución del rendimiento académico del Ministerio de Educación. Los resultados pusieron en evidencia que existe relación entre las variables ($p=0.000<0.05$).

Torre (2019), en su investigación en la cual propuso establecer la relación estadística entre el uso de videojuegos y la actitud hacia la actividad física en un grupo de estudiantes del distrito de San Juan, Ayacucho. El trabajo recurrió a una metodología de enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal. La muestra estuvo compuesta de 154 estudiantes. Los instrumentos para medir las variables fueron un Cuestionario de uso de videojuegos de Torre y la Escala de actitud hacia la actividad física de Dosil. Los resultados evidenciaron que existe relación significativa entre el uso de videojuegos y las actitudes hacia la actividad física ($p=0.000<0.05$).

En esta nueva sección se presenta el marco teórico que sustenta la investigación, en el cual se describen y analizan los conceptos y teorías relevantes para el estudio, así como se hace la revisión de la literatura existente en relación al tema, lo cual sirve como base para la construcción del marco conceptual y la justificación de la metodología utilizada en la investigación.

En los últimos años, se ha visto un aumento en la prevalencia de diversos tipos de adicciones, como la adicción a las drogas, el alcohol, el juego, Internet y las redes sociales. Esto se ha atribuido en parte a la mayor disponibilidad de sustancias adictivas y a la creciente

presencia de estas en la vida cotidiana a través de la tecnología. La adicción puede tener graves efectos en la salud mental y física de la persona, así como en su vida social y laboral.

Hace poco menos de medio siglo atrás, el uso de la palabra “adicción” era sinónimo estandarizado y único del abuso de sustancias tóxicas como el alcohol, los cigarrillos y otros estupefacientes. Sin embargo, desde el primer quinquenio del presente siglo el concepto de que también se puede ser adicto a una conducta o a un comportamiento ha ganado popularidad entre los investigadores. Esto se debe a la evidencia empírica de que hay actividades relacionadas con el juego que activan el sistema de recompensa del cerebro de una manera comparable a la de una droga o sustancia psicoactiva, y esto es algo que se puede ver a través de técnicas de neuroimagen (Zastrow, 2017).

De allí que, Cosacov (2007) considera estos nuevos elementos dentro de su espectro definitorio de la adicción como una dependencia que suele ser esencial, urgente y difícil de borrar asociado al consumo de cigarrillos, alcohol y sustancias psicotrópicas, así como a comer en exceso, jugar, ver televisión e incluso a una persona a quien se dice “amar”, por lo cual el término se utiliza cada vez más para todo tipo de dependencia, incluida la emocional. En ellas se encuentran presentes dos componentes un tanto artificiales: 1) dependencia física, que hace referencia a las reacciones corporales una vez privados del objeto de adicción; y dependencia psicológica, que se refiere a las distintas alteraciones del estado de ánimo, pero que no afectan la salud física del individuo.

En resumidas cuentas, y de acuerdo a una definición propuesta por esta investigadora, la adicción es una enfermedad mental caracterizada por una dependencia compulsiva y difícil de controlar hacia una sustancia, comportamiento o actividad. Esto lleva a una necesidad constante y urgente de consumir la sustancia o realizar la actividad, a pesar de las consecuencias negativas que pueda tener en la vida personal, social y laboral del individuo.

Referente a los videojuegos, ellos han sido conceptualizados dependiendo del enfoque que se tenía de ellos y del tiempo de la construcción semántica. Así, los videojuegos son juegos electrónicos que se juegan en un dispositivo de visualización, como una computadora, consola de videojuegos o teléfono móvil, caracterizados por tener un componente de interactividad en tiempo real, donde el jugador puede controlar y manipular los elementos del juego a través de una interfaz de usuario, pudiendo ser además de diversos géneros, como aventuras, acción, deportes, estrategia, simulación, entre otros, y suelen contar con una trama u objetivo específico que el jugador debe cumplir para avanzar en el juego. Sánchez et al. (2010) propone que un videojuego consta de la combinación de elementos visuales y sonoros

y también requiere dispositivos anexos de respuesta táctil como por ejemplo el ratón, el joystick y demás, para permitir y facilitar la interacción entre el sujeto y el objeto, es decir, el usuario y el equipo.

Es en este sentido que esta investigadora puede ensayar definir la adicción a los videojuegos como una forma de dependencia psicológica que se produce cuando una persona se encuentra obsesionada con el juego y se siente incapaz de controlar su tiempo de juego y su necesidad de seguir jugando, lo cual puede llevar a una serie de problemas en la vida diaria, incluyendo la pérdida de interés en otras actividades, conflictos sociales y familiares, y problemas académicos o laborales.

En esta misma línea, el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2014) toma en cuenta la adicción a los videojuegos en línea como una categoría diagnóstica independiente y la describe caracterizándola por la participación recurrente y prolongada en videojuegos, normalmente en grupo, durante un gran periodo de tiempo, lo que provoca dolor o malestar clínicamente significativos. Esto requiere la participación en intercambios sociales, así como, frecuentemente, la participación en deportes de equipo. Al menos cinco de los síntomas de este trastorno deben estar presentes a lo largo de un año para que se lo clasifique como adicción. Esto contrasta con lo que algunos autores han propuesto, que consistía en situarlo en el espectro impulsivo-compulsivo como categoría diagnóstica del trastorno.

Más recientemente, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) en su Clasificación internacional de enfermedades, 11ª revisión, (CIE-11) ha descrito este fenómeno conductual como un patrón de conducta de juego persistente o recurrente, que puede darse en línea o fuera de línea, y que se caracteriza por: 1. escaso control sobre el juego (p. ej., inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización, contexto); 2. dar al juego más importancia que a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuar o aumentar el juego.

Hoy existen muchas formas de clasificar los videojuegos, por lo cual, en esta sección se considerará la gama según el dispositivo que lo contiene según Chingay y Herrera (2021). En tal sentido, se tiene a los siguientes:

Videojuegos celulares. La forma de presentar los videojuegos ha cambiado significativamente a medida que la tecnología avanza y altera profundamente nuestra vida cotidiana. En una pantalla en blanco y negro, una línea que consumía cuadrados fue donde empezó todo. Los videojuegos móviles dieron sus primeros pasos en 1998 con el

lanzamiento del juego “Snake” en el icónico teléfono móvil Nokia. Con el lanzamiento del iPhone en 2008 y su tienda de aplicaciones en línea, donde se podía descargar y jugar una variedad de videojuegos que estaban disponibles en ese momento, es como comienza la historia de los videojuegos en dispositivos móviles. Como resultado de su creciente popularidad y su precio cada vez menor, los teléfonos Android se han convertido en el dispositivo preferido para jugar. Cada día hay más dispositivos especializados con áreas de juego. Desde los primeros juegos en 2D y blanco y negro hasta los modernos optimizados con gráficos en 3D y colores llamativos para los consumidores de este tipo de entretenimiento virtual, ahora hay accesorios especializados que se pueden añadir para facilitar el juego en dispositivos móviles. Se puede acceder a estos accesorios mediante una compra fácil y sencilla a través de una tienda física o en línea.

Videojuegos en ordenadores. Hoy en día, los ordenadores son una herramienta necesaria para el lugar de trabajo, y llevan muchos años desarrollándose. Muchos de los expertos más importantes creen que “Tennis for Two” es el primer videojuego de la historia por la sencilla razón de que fue el primer juego de ordenador hecho para el entretenimiento, es decir, el primer juego que no se utilizó con fines académicos. Dado que los ordenadores se han vuelto indispensables, también han adoptado un papel en el entretenimiento y diferentes programadores han desarrollado una gran variedad de juegos. Fue desarrollado en 1958 e incluía dibujos vectoriales, un ordenador analógico y un osciloscopio como pantalla. Con el paso del tiempo, los ordenadores fueron adquiriendo cada vez más importancia en el mundo de los videojuegos, mejorando la jugabilidad, el aspecto visual y añadiendo nuevos géneros. Ahora que estamos en la era moderna, donde los ordenadores y los teléfonos móviles permiten jugar con amigos, familiares o desconocidos al otro lado del mundo, los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en torneos mundiales que atraen a jóvenes y mayores a este tipo de entretenimiento basado en la pantalla.

Videojuegos en consolas. Recientemente, los sistemas de videojuegos han ganado popularidad. Una consola de videojuegos es un ordenador diseñado con componentes internos y externos específicos para jugar a videojuegos. Un mecanismo de almacenamiento o transmisión de software, una CPU (hardware) y el control de mando componen la mayor parte de una de ellas. Dado que las consolas no requieren equipos adicionales para su funcionamiento, a diferencia de los PC, se han hecho bastante populares en el negocio de los videojuegos. Por el contrario, los ordenadores deben cumplir unos criterios específicos para que los juegos funcionen correctamente; de lo contrario, es posible que el juego no se instale

o que sólo muestre problemas mientras se juega. Como las consolas están hechas expresamente para jugar, esto no ocurre con ellas. Sin embargo, son caras, se actualizan y mejoran con frecuencia y lanzan nuevas versiones de consolas, que también cuentan con juegos exclusivos que sólo pueden jugarse en determinadas videoconsolas. Xbox One X, Play Station 4, Xbox 360 y Nintendo Switch son algunas de ellas.

Además de lo anterior, Chingay y Herrera (2021) considera otra clasificación referente a los videojuegos según su contenido. Así, se tiene a los siguientes: 1) Videojuegos de acción. El jugador se coloca en una posición en la que debe superar barreras, destruir al adversario, poner a prueba su capacidad de respuesta y disfrutar del placer del ataque y la movilidad continuos. 2) Videojuegos con combate. Presenta a dos personajes en una escena de lucha y se ha convertido en uno de los juegos más populares desde su lanzamiento. Hay que destruir por completo la salud del adversario. Con el paso del tiempo, este tipo de juegos ha experimentado algunos cambios, como la posibilidad de utilizar numerosos combatientes en la batalla utilizando artes marciales o armas específicas y otros talentos, la transición de escenarios 2D a 3D, y otros avances. 3) Videojuegos de violencia. Aunque hay algunas excepciones, se intenta avanzar en el juego mientras se emplea una variedad de armamento para combatir al oponente. Esto se debe a que estas acciones se centran únicamente en la jugabilidad llena de acción que proporcionan los videojuegos. 4) Videojuego arcade. Aunque todos estos videojuegos arcade fueron enormemente populares en las décadas de 1980 y 1990, se les ha denominado arcade durante mucho tiempo debido a su simplicidad, repetición y énfasis en la acción rápida. Pensemos en Pac-Man. Videojuego de aventuras. Sigue siendo uno de los estilos de juego más populares, aunque el jugador pueda explorar a través de visuales y texto sencillos. 5) Videojuegos de temática de supervivencia. El objetivo fundamental de esta categoría, que incluye aspectos de aventura y acción, es soportar circunstancias terroríficas. Este tipo de videojuegos incluyen munición limitada y pocas armas, o ninguna, para la autodefensa. “Silent Hill2 y “Resident Evil”, como ejemplos. 6) Videojuegos con temática deportiva. Como todos estos son juegos de temática deportiva, aquí no hay mucha explicación. Fútbol, por ejemplo, tiene “FIFA y PES”. 7) Videojuegos llenos de violencia. Hay muchos tipos de videojuegos, pero los que más alarma despiertan son los que tienen contenidos violentos y censurables para los jugadores jóvenes. Dado que muchos de ellos se ocultan tras videojuegos que pueden verse como normales o divertidos, sería difícil intentar enumerarlos todos dada la amplia gama de estos juegos que hay actualmente. Podemos descubrir juegos con escenas violentas como The Forest, un juego de

supervivencia en el que se nos sitúa en una isla y debemos utilizar todos los recursos disponibles para vivir. Los caníbales nos acechan. Una sociedad diversa y populosa, los caníbales. Aunque al principio no mostraban signos de antagonismo, con el paso del tiempo empezarán a hacerlo y comenzarán a atacar. Aunque estos adversarios carecen de un alto nivel de conocimientos, emplearán diversas tácticas para rodearnos o socavar nuestras defensas, lo que dificultará su derrota. A estos caníbales hay que matarlos, ya que aparecen en momentos truculentos en los que puedes usar una cuchilla para despedazarlos, quitarles sus partes o incluso quemarlos vivos.

Griffiths y Fargues (2008) consideran por su parte, que la única forma de demostrar si las adicciones comportamentales son adictiva en el más alto sentido, es que encajen dentro de los siguientes seis parámetros clínicos de las adicciones convencionales: 1) Focalización, que se da cuando el videojuego ocupa el primer orden en la escala de prioridades del sujeto, a nivel cognitivo, afectivo y conativo. 2) Modificación del estado de ánimo, que se refiere a la experiencia sensorial del sujeto relacionado a la euforia o sentimiento de bienestar debido al carácter seductor del videojuego. 3) Tolerancia, que supone el aumento gradual del nivel de consumo del videojuego por parte del sujeto, a fin de conseguir la misma experiencia de bienestar y euforia que se tenía al principio. 4) Síntomas de abstinencia, que son la reacciones físicas y psicológicas a causa de la interrupción del consumo de videojuegos por parte del sujeto, lo que le lleva muchas veces a sufrir episodios de ansiedad, irritabilidad e intolerancia. 5) Conflicto, que se refiere a problemas suscitados en razón de la cantidad considerable de tiempo consagrado a los videojuegos, problemas sobre todo con la familia, con los compañeros, así como consigo mismo. 6) Recaída, que hace referencia a la repetición de patrones de comportamiento lúdicos que realizaba el sujeto antes de interrumpir el consumo del objeto de adicción, siendo muchas veces de carácter cíclico por un periodo de tiempo.

En cuanto a las dimensiones del constructo, Chóliz y Marco (2011) consideran cuatro: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados y dificultad en el control. Una definición ensayada por esta investigadora para cada una de ellas es: (i) Abstinencia, hace referencia al conjunto de síntomas que pueden aparecer en el individuo que restringe repentina su consumo del objeto de adicción, pudiendo evidenciarse en sudoración excesiva, palpitaciones, ansiedad, insomnio, temblores y dolor de cabeza. (ii) Abuso y tolerancia, hace referencia a la utilización excesiva o indebida del objeto de adicción con el fin de obtener una recompensa o alivio. Del mismo modo, se refiere a la necesidad del individuo de

consumir cantidades cada vez mayores del objeto de adicción para experimentar los mismos efectos que experimentaba al principio de su consumo. (iii) Problemas ocasionados, hace referencia a las diversas dificultades e inconvenientes ocasionados por el consumo del objeto de adicción, pudiendo ser estas de orden físico, familiar, académico y/o laboral y trayendo consecuencias negativas sobre el sujeto y sobre su entorno más inmediato. (iv) Dificultad en el control, hace referencia a la incapacidad del sujeto para dejar de consumir el objeto de adicción a pesar de sus esfuerzos por controlar su adicción, pudiendo estar en función a la intensidad de la dependencia, la resistencia a la terapia y la falta de apoyo social.

De acuerdo con Valido (2019), algunos problemas de orden psicopatológico tienen desencadenantes comunes con la adicción a videojuegos, de allí que es muy común que se asocie este desorden con trastornos depresivos, de ansiedad y de hiperactividad, así como problemas de la conducta como la impulsividad. La evidencia empírica ha corroborado estas correlaciones, como por ejemplo lo identificado en la población surcoreana. Un estudio realizado en India, con una muestra de 987 adolescentes reportó que dichos individuos evidenciaban un mayor nivel de uso problemático y/o adictivo de los videojuegos en tanto presentaban mayores niveles de trastornos ansiosos y depresivos.

Se ha encontrado una relación entre el uso problemático de videojuegos y trastornos mentales como la depresión, la ansiedad y la hiperactividad, así como problemas de conducta como la impulsividad. Esta relación ha sido corroborada por estudios en diferentes países como Corea del Sur e India. De allí que, de acuerdo con Valido (2019), algunos problemas de orden psicopatológico tienen desencadenantes comunes con la adicción a videojuegos, de allí que es muy común que se asocie este desorden con trastornos depresivos, de ansiedad y de hiperactividad, así como problemas de la conducta como la impulsividad. La evidencia empírica ha corroborado estas correlaciones, como por ejemplo lo identificado en la población surcoreana. Un estudio realizado en India, con una muestra de 987 adolescentes reportó que dichos individuos evidenciaban un mayor nivel de uso problemático y/o adictivo de los videojuegos en tanto presentaban mayores niveles de trastornos ansiosos y depresivos.

Los estudios muestran que los hombres son los principales consumidores de videojuegos y también los que tienen más problemas relacionados con el juego. Por ello que Iglesias et al. (2022) destaca que numerosos estudios han revelado que los hombres son los que más videojuegos consumen en general y también los que presentan la mayor tasa de problemas en este sentido. Aunque se relaciona con diversos rasgos en hombres y mujeres -poca simpatía y responsabilidad en los hombres, poca extraversión y responsabilidad en las

mujeres-, el juego problemático se da en algunos casos entre el género femenino. Además, a los hombres les gustan los juegos de acción, violentos o competitivos, mientras que las mujeres prefieren los juegos no violentos o muestran una predilección comparable por los juegos violentos y los no violentos. El conocimiento y experiencia previas de los jugadores sobre los distintos géneros de videojuegos también influye en estas variaciones. Mientras que las mujeres suelen clasificar este pasatiempo como infantil, los videojugadores masculinos tienden a sentirse más comprometidos cognitiva, emocional y conductualmente con el entorno digital de los videojuegos.

Por otro lado, respecto al constructo del autoconcepto, desde que la psicología asumió carácter científico a fines del siglo XIX, el autoconcepto como tópico de estudio ha cobrado mucho interés por parte de los investigadores. Según Esnaola et al. (2008), los años 70's supusieron un cambio de paradigma en la manera de concebir el constructo, de una concepción meramente lineal a otra más multifactorial, que toma en cuenta su modificabilidad.

Así, el autoconcepto puede definirse como un conjunto de apreciaciones que son ordenadas, en lo concerniente a la jerarquía, consistentes y permanente, no obstante, abierto al cambio. Es una construcción social que toma forma a partir del contacto con los demás, centrándose principalmente en las interacciones interpersonales (Davison y Neale, 1991). De ellos se puede ensayar una conceptualización propia a esta investigadora, por lo cual, el autoconcepto es la forma en que una persona se percibe y se evalúa a sí misma. Se trata de la imagen que el sujeto tiene de sí mismo y cómo se ve en relación con los demás, pudiendo incluir como componentes: cualidades personales, capacidades y limitaciones, actitudes y valores, y la relación con los demás.

Partiendo de la sección precedente, se puede concebir al autoconcepto académico como la impresión que tiene el estudiante acerca de su capacidad para cumplir con las asignaciones y los deberes del centro de estudio, los cuales contribuyen con el aprendizaje (Santos y Santos, 2013). Dicho de otro modo, el autoconcepto académico se refiere específicamente a la forma en que una persona se percibe y se evalúa en relación con su rendimiento académico. Se trata de la imagen que se tiene de sí mismo en cuanto a su rendimiento en el ámbito escolar y cómo se compara con los demás en términos de sus habilidades académicas y logros.

Mientras que por un lado el autoconcepto es una visión más amplia de uno mismo que incluye muchas dimensiones diferentes, por el otro, el autoconcepto académico se centra

específicamente en el rendimiento académico. Ambos son importantes porque tienen un gran impacto en cómo se siente el sujeto y en cómo se desempeña en diferentes ámbitos de la vida.

Son diversas formas de entender el constructo, dependiendo de la orientación teórica con que se lo retrate. Así, según Montoya et al. (2014), son cuatro los enfoques que hacen esto, los cuales se describen en consecutivo: 1) El interaccionismo simbólico procesual, que concibe al autoconcepto como constructo social que se erige sobre la opinión de los otros respecto a uno como sujeto activo que forma su identidad por y a través de la interacción social. 2) El interaccionismo estructural, según el cual el autoconcepto es la configuración de la identidad que se concibe del individuo mismo como sujeto único y peculiar. 3) El cognitivismo, que equipara al autoconcepto con el autoconocimiento, no reduciendo el rango semántico del primero al mero hecho de ser el concepto que el sujeto se tiene de sí mismo, sino de ser el resultado de la percepción sobre sí mismo y la interpretación de las circunstancias que lo rodean.

En cuanto a su tipología, Zurita et al. (2016) considera cinco tipos que corresponden a las cinco principales áreas del ser humano: 1) Autoconcepto social, que se hace referencia al sentido que tiene el sujeto en cuanto al rol que desempeña en su interacción social, el mismo que se sustenta en experiencias prácticas de diversa índole en ese sentido. 2) Autoconcepto emocional, que se refiere al cúmulo de sensaciones que recaba el sujeto en el momento de gestionar sus emociones, lo cual se hace necesario cultivar en las etapas tempranas de la vida, toda vez que ella influye en distintos aspectos cruciales a la etapa tales como el éxito académico, las habilidades sociales y la autoestima. 3) Autoconcepto físico, que es la concepción que tiene el sujeto sobre su aspecto físico, que muchas veces se encuentra influenciada por los cánones sociales de belleza imperantes. 4) Autoconcepto familiar, que hace referencia a la perspectiva que tiene el sujeto sobre su rol en su grupo familiar, lo que a su vez depende de del amor y la confianza que recibe de sus padres y del apoyo de los demás integrantes de la familia en general. 5) Autoconcepto académico, que es la forma en que el sujeto se ve a sí mismo respecto a su rol en el contexto estudiantil y los logros que en el alcanza.

Hay muchas maneras de dimensionar el constructo, algunos lo consideran como una variable unifactorial, mientras que otros aducen que tiene varias dimensiones. En este trabajo se tomará en cuenta los siguientes dos factores propuestos por Schmidt et al. (2008): 1) El rendimiento percibido, que no se refiere a otra cosas que al éxito académico traducido en el

rendimiento que el sujeto pudiera tener. Esto hace que el individuo se conciba plenamente capaz de realizar las actividades asignadas en el aula, descartando la presencia de algún problema de aprendizaje o de comprensión lectora. 2) La autoeficacia académica, que hace referencia a la seguridad del sujeto sobre sus propias aptitudes y capacidades para desempeñarse intelectualmente, tanto en un programa de estudio que lleva en el presente o se proyecta a llevar en el futuro próximo.

El autoconcepto académico es un aspecto esencial del autoconcepto general, relacionado con la salud mental y el rendimiento académico. Puede ser afectado por experiencias y cambia con el tiempo. Estudios han demostrado que el autoconcepto es el mayor predictor del rendimiento académico, incluso más que la inteligencia intelectual y las aptitudes. En este sentido, según Méndez y Gálvez (2018), el autoconcepto académico es uno de los aspectos componentes del autoconcepto general, que se considera un requisito humano esencial y fundamental para tener una existencia sana en general y conseguir el propio potencial de autorrealización. Está relacionado con la salud general de la persona, y se cree que muchos de los problemas psicológicos a los que se enfrentan las personas hoy en día, como la depresión clínica o el bajo rendimiento académico, están relacionados con un mal autoconcepto o pueden tener sus raíces en él. El autoconcepto de una persona no es algo que pueda transmitirse de generación en generación, sino que evoluciona con el tiempo como resultado de la acumulación de experiencias que una persona tiene al interactuar con el mundo que le rodea. El autoconcepto de una persona tiende a estabilizarse a lo largo de su vida, y esa estabilidad acaba dictando o guiando su conducta. De hecho, la evidencia empírica demuestra una asociación directa entre todos los componentes de la autopercepción y el rendimiento académico, lo que corrobora que el autoconcepto es el mayor predictor del rendimiento académico, incluso más que la inteligencia intelectual y las diversas aptitudes que el sujeto pudiera tener.

El autoconcepto se establece en la niñez y adolescencia y es influenciado por la familia y escuela. La adolescencia es crucial para la naturaleza y calidad de la autopercepción, y puede ser modificada por la interacción social. Por ello, Schmidt et al. (2008) considera que el autoconcepto se establece en dos etapas cruciales en el ciclo vital: la niñez y la adolescencia, lo cual, de manera indirecta, afecta dos entornos también importantes como lo son la familia y la escuela. En ambos escenarios el sujeto es influenciado por sus motivaciones, acciones, éxitos y frustraciones. La etapa de la adolescencia resulta ser la piedra de toque de la

naturaleza y calidad de su autopercepción, pudiendo ser modificada en función al tipo de su interacción social.

II. METODOLOGÍA

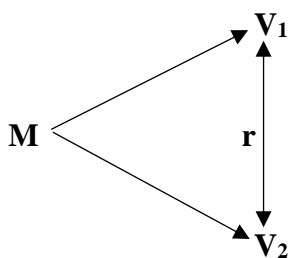
2.1. Objeto de estudio

En relación al enfoque utilizado, este trabajo es cuantitativo. Según lo plantea Ñaupas et al. (2018), el enfoque cuantitativa caracterizada por hacer uso de técnicas de acopio de y análisis de datos numéricos, esto con el fin de dar respuesta a preguntas, así como a evaluar hipótesis previamente planteadas. También se basa en la medición precisa de fenómenos a través de herramientas de investigación y el uso de la estadística, tanto en su forma descriptiva como inferencial, para tratar y analizar los datos. Incluye, además, la formulación de hipótesis estadísticas, el esbozo formalizado del estudio y la selección de una muestra representativa.

En cuanto a su tipología, este trabajo obedece a la categoría de investigación pura, básica, sustantiva o fundamental, esto en razón de encerrar un interés eminentemente teórico, profundizando en sus elementos básicos con el fin de fortalecer el conocimiento y con ello aportar con su contraparte de tipo aplicada (Ñaupas et al., 2018). Respecto al nivel, la investigación es correlacional, dado que busca describir y examinar la relación entre dos o más fenómenos con el uso de la estadística (Ñaupas et al., 2018, p. 147).

Y finalmente, el trabajo se guió por un diseño no experimental transversal, toda vez que en ella no pretende manipular nada, sino que, de manera pasiva, observa y describe las variables y los mide en un solo momento (Ríos, 2017).

El siguiente esquema grafica mejor el diseño no experimental:



Dónde:

M: Muestra.

V₁: Adicción a videojuegos.

V₂: Autoconcepto.

r: Relación entre autolesión y autoestima.

Para Ríos (2017, p. 89), la población se refiere al agrupamiento completo de elementos, situaciones u objetos que son objeto de estudio. En ese sentido, el presente trabajo estuvo constituido por 322 estudiantes del 4º y 5º año de secundaria de la Institución Educativa

Pública “Mariscal Cáceres”, del distrito de Ayacucho, provincia de Huamanga, departamento de Ayacucho, del año lectivo 2022.

Por otro lado, el muestreo es, según Gutiérrez (2016, p. 3), una técnica que responde a la necesidad de disponer de información estadística exacta sobre la población y los subgrupos que la componen. Así, debido a la naturaleza de la investigación, se utilizó un enfoque de muestreo probabilístico, lo que significa que cada miembro de la población tiene las mismas posibilidades de ser elegido para la muestra. (Ríos, 2017, p. 93).

Es así que se ella se determinó aplicando la siguiente fórmula para poblaciones finitas:

$$n = \frac{k^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{(e^2(N - 1)) + k^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

$$N = 322$$

$$k = 1.96$$

$$e = 5\%$$

$$p = 0.5$$

$$q = 0.5$$

Dando como resultado el tamaño de la muestra:

$$n = 185$$

Siendo que la muestra estuvo compuesta de 286 estudiantes, superando en mucho al mínimo calculado por la fórmula. Dado que Gutiérrez (2016) afirma que es una necesidad clave de una buena muestra que los rasgos de interés que están presentes en la población estén representados en la muestra tan fielmente como sea factible, todos los estudiantes de la muestra son del 4° y 5° año de secundaria de la institución con edades fluctuantes entre los 14 y 17 años. Ella se constituyó del 63.8% de adolescentes del género masculino, frente al 36.2% del género femenino; del 50.8% de estudiantes del 5° año, frente al 49.2% del 4° año; del 76.2% provenientes de familias nucleares, 18.4% de familias monoparentales, 3.8% de familias extensas y 1.6% de familias reconstituidas.

2.2. Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos

La técnica que se usó en este estudio fue la encuesta, que consiste en recolectar información de la muestra de estudio a través del uso de un cuestionario o una entrevista (Münch y Ángeles, 2009).

Para medir las variables se emplearon como instrumentos el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas-Blas et al. (2017) y la Escala de Autoconcepto Académico (EAA) de Schmidt et al. (2008), revisada por Díaz (2021)

El TVD se compone de 25 reactivos redactadas de forma directa, y cada una de ellas tiene cinco opciones de respuesta que se corresponden con un número concreto: “Totalmente en desacuerdo” (1), “En desacuerdo” (2), “Indeciso” (3), “De acuerdo” (4) y “Totalmente de acuerdo” (5). Estas respuestas se ordenan en cuatro dimensiones diferentes: abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9 y 12), problemas ocasionados (16, 17, 19 y 23) y dificultad en el control (2, 15, 18, 20, 22 y 24). El constructo se evalúa a partir de la suma de las valoraciones de los encuestados para las 25 preguntas, que se clasifica según los factores que se tuvieron en cuenta en la elaboración de las escalas originales: 1) Nivel leve (puntuaciones entre 25 y 57), 2) Nivel moderado (puntuaciones entre 58 y 92) y 3) Nivel grave (puntuaciones entre 93 y 125). En cuanto a su validez de contenido, ella fue sometida a un análisis factorial y se pudo evidenciar 4 dimensiones que explican el 40.4% de la varianza general, mientras que su fiabilidad proporcionó valores aceptables ($\alpha=0,986$).

La EAA se compone de 14 reactivos, 6 de ellos redactados de forma directa y 8 de forma inversa. Cada uno de ellos tiene cinco opciones de respuesta que se corresponden con un número concreto: “Totalmente en desacuerdo” (1), “En desacuerdo” (2), “Indeciso” (3), “De acuerdo” (4) y “Totalmente de acuerdo” (5). Estas respuestas se ordenan en dos dimensiones diferentes: rendimiento percibido (3, 7, 8, 9, 10, 11 y 14) y autoeficacia académica (1, 2, 4, 5, 6, 12 y 13). El constructo se evalúa a partir de la suma de las valoraciones de los encuestados para las 14 preguntas, que se clasifica según los factores que se tuvieron en cuenta en la elaboración de las escalas originales: 1) Nivel bajo (puntuaciones entre 14 y 32), 2) Nivel medio (puntuaciones entre 33 y 51) y 3) Nivel alto (puntuaciones entre 52 y 70). En cuanto a su validez de contenido, ella fue sometida a un análisis factorial y se pudo evidenciar 2 dimensiones que explican el 43.0% de la varianza general, mientras que su fiabilidad proporcionó valores aceptables ($\alpha=0,917$).

2.3. Análisis de la información

Para la descripción de los resultados de ambas variables, cada uno de los datos se presentaron en tablas de frecuencia absoluta y relativa y figuras con la frecuencia relativa. Para la obtención de los datos relacionales, se utilizará un tipo de estadístico de correlación que sea adecuado para los resultados del test de normalidad Kolmogorov-Smirnov, por tener

una muestra superior a 50. Dado que la totalidad de los datos fueron no normales ($p=0.000<0.05$), se eligió el coeficiente no paramétrico de Spearman.

Para realizar la discusión se procedió a interpretar los resultados obtenidos de manera concisa y luego analizar sus significados explicando cómo se relacionan con las hipótesis planteadas en el estudio. Además, se hizo una comparación con los resultados de otros estudios reportados en el trabajo.

2.4. Aspectos éticos en investigación

La ética investigativa del presente trabajo consideró como fuentes el Código de ética y deontología del Colegio de Psicólogos del Perú (CPP, 2018) y el Código de ética de la investigación científica de la Universidad Católica de Trujillo (UCT, 2021), siendo algo transversal a ambos el consentimiento informado, que es un documento legal que se utilizó para obtener el permiso de parte de los padres o apoderados, a fin de que sus menores hijos o tutelados puedan participar en la investigación. Dicho documento incluyó una descripción detallada de la investigación, los riesgos y beneficios potenciales, los derechos del estudiante, la confidencialidad y otras informaciones relevantes. El objetivo fue asegurar que los padres o apoderados, en su calidad de responsables del menor, entiendan completamente el alcance de la investigación antes de dar su consentimiento. El consentimiento informado también incluyó una cláusula que indica que el menor puede elegir retirarse de la investigación en cualquier momento sin ninguna consecuencia, de manera que garantizó que el participante tiene control sobre su participación en la investigación.

Entre las obligaciones que esta investigadora consideró, además de lo anterior, se pueden mencionar los siguientes:

- Respeto por los derechos humanos: la investigadora respetó los derechos humanos de los participantes, garantizó su seguridad y protegió su intimidad.
- Autonomía: la investigadora respetó la autonomía de los participantes al permitirles elegir si participarían en la investigación y al proporcionarles información clara y completa sobre el propósito y los procedimientos de la investigación.
- Confidencialidad: la investigadora garantizó que la información proporcionada por los participantes se mantenga confidencial y no se revele a terceros sin el consentimiento de los participantes.
- Justicia: la investigadora procuró que los beneficios de la investigación se distribuyan de manera equitativa entre los participantes.

Por otro lado, también es importante agregar que en este trabajo se respetó el principio de integridad, dado que en ella la investigadora fue honesta y objetiva en sus afirmaciones y conclusiones, y refirió a fuentes verdaderas y confiables en la investigación, según la normativa establecida por la American Psychological Association (APA, 2021).

III. RESULTADOS

Tabla 1

Relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.

Estadístico no paramétrico Rho de Spearman		Autoconcepto
	Coefficiente de correlación	-0.741
Adicción a videojuegos	Sig. (bilateral)	0.000
	N	185

Según se observa, el p-valor entre la adicción a los videojuegos y el autoconcepto es inferior al nivel de significancia esperado ($p=0.000<0.05$), lo que significa que existe una relación estadísticamente significativa entre ambas variables, aceptándose así la hipótesis de investigación. Además, el índice del coeficiente de correlación indica que dicha correlación es inversa y fuerte ($\rho=-0.741$).

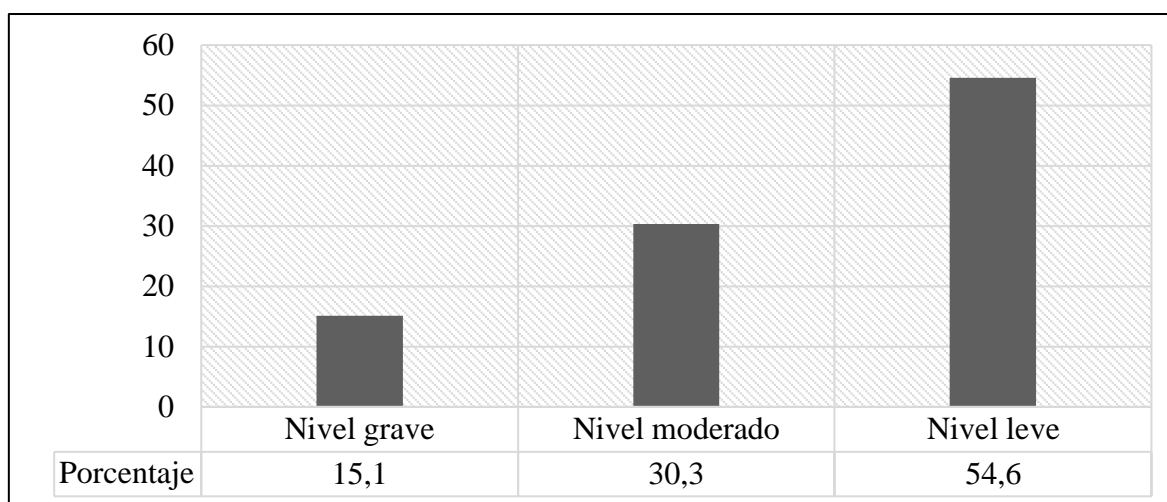
Tabla 2

Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.

Nivel de adicción a videojuegos	f	%
Nivel grave	28	15.1
Nivel moderado	56	30.3
Nivel leve	101	54.6
Total	185	100.0

Figura 1

Nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.



Según se observa, del 100.0% (n=185) de estudiantes de 4° y 5° año de secundaria evaluados, el 54.6% (n=101) presentan un nivel leve de adicción a videojuegos, el 30.3% (n=56) tienen un nivel moderado de adicción, mientras que el 15.1% (n=28) tiene un nivel grave de adicción a videojuegos.

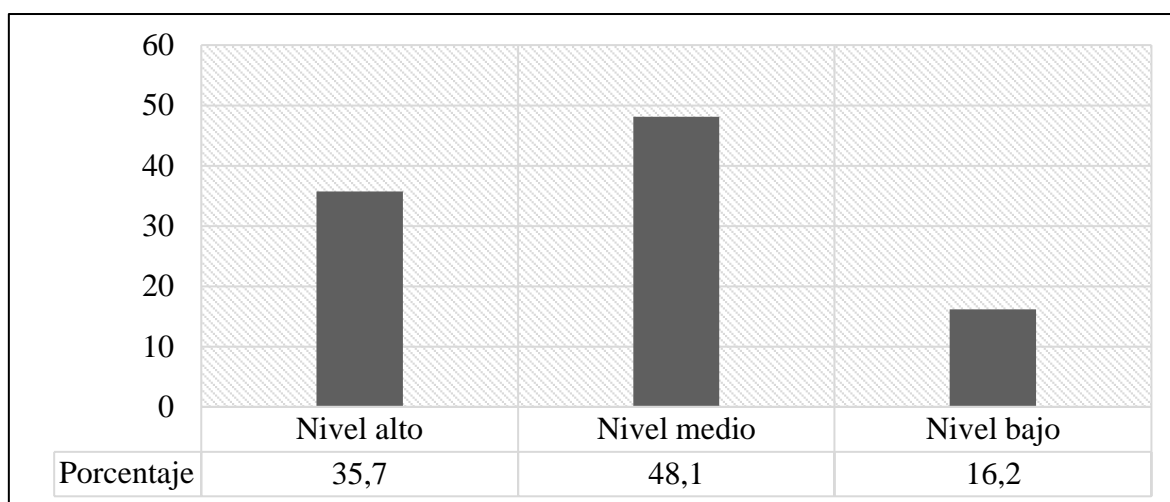
Tabla 3

Nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.

Nivel de autoconcepto académico	f	%
Nivel alto	66	35.7
Nivel medio	89	48.1
Nivel bajo	30	16.2
Total	185	100.0

Figura 2

Nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.



Según se observa, del 100.0% (n=185) de estudiantes de 4° y 5° año de secundaria evaluados, el 48.1% (n=89) presentan un nivel medio de autoconcepto académico, el 35.7% (n=66) tienen un nivel alto de autoconcepto, mientras que el 16.2% (n=30) tiene un nivel bajo de autoconcepto académico.

Tabla 4

Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.

Estadístico no paramétrico Rho de Spearman		Rendimiento percibido
	Coeficiente de correlación	-0.575
Adicción a videojuegos	Sig. (bilateral)	0.000
	N	185

Según se observa, el p-valor entre la adicción a los videojuegos y la dimensión rendimiento percibido es inferior al nivel de significancia esperado ($p=0.000 < 0,05$), lo que significa que existe una relación estadísticamente significativa entre la primera variable y la primera dimensión de la segunda variable, aceptándose así la hipótesis de investigación. Además, el índice del coeficiente de correlación indica que dicha correlación es inversa y moderada ($\rho=-0.575$).

Tabla 5

Relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.

Estadístico no paramétrico Rho de Spearman		Autoeficacia académica
	Coefficiente de correlación	-0.747
Adicción a videojuegos	Sig. (bilateral)	0.000
	N	185

Según se observa, el p-valor entre la adicción a los videojuegos y la dimensión autoeficacia académica es inferior al nivel de significancia esperado ($p=0.000<0.05$), lo que significa que existe una relación estadísticamente significativa entre la primera variable y la segunda dimensión de la segunda variable, aceptándose así la hipótesis de investigación. Además, el índice del coeficiente de correlación indica que dicha correlación es inversa y fuerte ($\rho=-0.747$).

IV. DISCUSIÓN

En esta sección se procede a analizar y explicar de manera clara y coherente los resultados obtenidos en el estudio, a un 95% de fiabilidad, por medio del coeficiente no paramétrico Rho de Spearman y en base a la evaluación de una muestra de 185 estudiantes del 4° y 5° año de secundaria. En ese sentido, se encuentra compuesto de un resumen de los resultados, interpretación de los resultados, comparación con otros estudios, implicaciones prácticas y las limitaciones del estudio.

Siendo que la adicción a videojuegos ha sido definida como la participación recurrente y prolongada en videojuegos, normalmente en grupo, durante un gran periodo de tiempo, lo que provoca dolor o malestar clínicamente significativos (APA, 2014), y el autoconcepto académico como la impresión que tiene el estudiante acerca de su capacidad para cumplir con las asignaciones y los deberes del centro de estudio, los cuales contribuyen con el aprendizaje (Santos y Santos, 2013).

Así, según el objetivo general del estudio, los resultados permitieron inferir que existe relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes evaluados ($p=0.000<0,05$; $\rho=-0.741$), lo cual significa que mayores niveles de adicción a videojuegos se asocian con menores niveles de autoconcepto académico. Una explicación posible para esto es que, por un lado, si un adolescente pasa demasiado tiempo jugando videojuegos, puede tener menos tiempo disponible para dedicarse a sus estudios y realizar tareas académicas, lo que puede afectar negativamente su desempeño académico y, por ende, su autoconcepto académico. Por otro lado, la adicción a videojuegos también puede afectar el autoconcepto académico de los adolescentes de manera indirecta, ya que esta adicción puede estar asociada con ciertos factores de riesgo que pueden afectar el rendimiento académico, como problemas de sueño, una mala alimentación y una falta de ejercicio físico.

En sintonía con los resultados anteriores, Chacón et al. (2017) en su investigación realizada en 490 estudiantes españoles, Espejo et al. (2018) en 490 estudiantes españoles, Sánchez-Safra et al. (2019) en otros 170 estudiantes españoles y Carlos et al., (2021) en 155 estudiantes de Huánuco, en el interior del Perú, tuvieron hallazgos muy similares, los cuales permiten concluir que el uso problemático o la adicción a videojuegos influyen en la construcción del autoconcepto académico de los estudiantes, esto debido a que afecta su rendimiento escolar tal y como lo demostraron Catota (2019) en su estudio en 132 estudiantes ecuatorianos y Olarte y Taboada (2018) en 207 estudiantes peruanos.

Según Pérez et al. (2012), los resultados de las investigaciones realizadas en esta línea sugieren que los medios de ocio y diversión como los videojuegos crean un vínculo negativo, por parte de los jóvenes, con la valoración de las características presentes en el entorno de sus centros educativos. En una línea similar, Burgess et al. (2012) se refieren a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como un factor que podría contribuir a sobrellevar activamente, distraer e incluso evitar las crecientes exigencias cognitivas y físicas que la sociedad actual impone a sus miembros.

En relación al primer objetivo específico del estudio, los resultados permitieron inferir que el 54.6% de los estudiantes evaluados presentan un nivel leve de adicción a videojuegos, lo que podría significar que su uso de videojuegos es muy limitado y no tiene una interferencia significativa en la vida de los estudiantes.

Es importante tener en cuenta que la adicción a los videojuegos es un término relativo y puede variar de persona en persona. Lo que es considerado un uso normal de videojuegos para una persona puede ser excesivo para otra. Si la preocupación es por el uso de videojuegos de un adolescente, es importante considerar la frecuencia y duración de su uso, así como cómo afecta su uso de videojuegos a otras áreas de su vida, como su rendimiento escolar, su tiempo con amigos y familiares, y su bienestar general.

En cuanto al segundo objetivo específico del estudio, los resultados permitieron inferir que el 48.1% de los estudiantes evaluados presentan un nivel medio de autoconcepto académico, lo cual podría indicar que los adolescentes tienen una percepción equilibrada de su propio rendimiento académico y de su capacidad para aprender, sin sentirse demasiado seguros ni demasiado inseguro de sí mismos.

Es importante tener en cuenta que el autoconcepto académico puede variar a lo largo del tiempo y puede ser influenciado por muchos factores, como el rendimiento en la escuela, el apoyo y la motivación del entorno, y la propia actitud y esfuerzo del individuo. Por lo tanto, es posible que un adolescente con un nivel medio de autoconcepto académico pueda experimentar cambios en su autoconcepto a medida que avanza en su educación y en su desarrollo personal.

Respecto al tercer objetivo específico del estudio, los resultados permitieron inferir que existe relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los estudiantes evaluados ($p=0.000<0.05$; $\rho=-0.575$), lo cual significa que mayores niveles de adicción a videojuegos se asocian con menores niveles de percepción sobre su rendimiento académico. Según Daga (2013), se desconoce el daño

potencial que el uso excesivo de videojuegos puede causar en los niños. Aunque un uso moderado y controlado de los videojuegos puede ser beneficioso para el desarrollo de la coordinación ocular y muscular de los niños, el uso prolongado de estos dispositivos podría tener efectos similares al abuso del consumo de televisión, es decir, podría disminuir su productividad en las actividades escolares y afectar sus actividades sociales con sus compañeros. Para Echeburúa et al. (2005), eso sucede porque al destinarse mucho tiempo jugando a videojuegos, el estudiante suele posponer sus deberes, renunciar a parte de sus horas de sueño o permanecer sentada frente a una pantalla durante un tiempo excesivo sin tomarse los descansos necesarios.

En relación al cuarto objetivo específico del estudio, los resultados permitieron inferir que existe relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes evaluados ($p=0.000<0,05$; $\rho=-0.747$), lo cual significa que mayores niveles de adicción a videojuegos se asocian con menores niveles de confianza sobre su capacidad académica. DiClemente et al. (1985) ya aseveraban desde muy antaño, que tanto el consumo del objeto adictivo como su interrupción impactan indefectiblemente en la autoeficacia de los individuos inmersos en este problema, de manera que esta mejora en tanto que el consumo disminuye. Por su parte, García-Méndez y Rivera-Ledesma (2020) sugieren que los niveles bajos de autoeficacia son diagnósticos de modificaciones en la estabilidad emocional y el equilibrio psicológico en general, como las que se observan en personas con problemas de alcoholismo o conductas adictivas, ya sea a ciertas sustancia o a ciertas conductas.

V. CONCLUSIONES

La presente investigación ha determinado la relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en un grupo de escolares. A través de una muestra de 185 estudiantes de 4º y 5º año de secundaria, se ha encontrado lo siguiente:

1. Existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y el autoconcepto de los estudiantes ($\rho=-0.741$), estableciéndose así la hipótesis alterna. ($p=0.000<0.05$).
2. Existe prevalencia del nivel leve de adicción a videojuegos en el 54.6% de los estudiantes.
3. Existe prevalencia del nivel medio de autoconcepto académico en el 48.1% de los estudiantes.
4. Existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión rendimiento percibido de los estudiantes ($\rho=-0.575$), estableciéndose así la hipótesis alterna. ($p=0.000<0.05$).
5. Existe una relación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión autoeficacia académica de los estudiantes ($\rho=-0.747$), estableciéndose así la hipótesis alterna. ($p=0.000<0.05$).

Los resultados obtenidos sugieren que el uso excesivo de videojuegos puede tener un impacto negativo en la autoestima académica de los estudiantes. Por lo tanto, es importante que los padres y profesores estén alerta a los niveles de uso de videojuegos de los estudiantes y tomen medidas para evitar que esto afecte negativamente su rendimiento académico.

VI. RECOMENDACIONES

Luego de exponer los resultados del presente trabajo, y en respuesta a ellos, se consideran las siguientes recomendaciones:

1. Se debería realizar una investigación más amplia y profunda sobre el tema de la adicción a videojuegos y su relación con el autoconcepto académico en escolares, ya que actualmente hay poca información disponible sobre este tema.
2. Se recomienda utilizar diferentes métodos de investigación, como encuestas, entrevistas y grupos focales, para obtener una visión más completa de la problemática.
3. Es importante involucrar a diferentes participantes en la investigación, incluyendo a padres, profesores y psicólogos escolares, ya que cada uno puede aportar una perspectiva diferente sobre el problema.
4. Se recomienda trabajar en colaboración con instituciones y organizaciones que se dediquen a la prevención y tratamiento de la adicción a videojuegos, para poder obtener información de primera mano y poder proponer soluciones efectivas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agencia Peruana de Noticias Andina. (2022). *Crece consumo de videojuegos y la industria avanza en proceso de reactivación económica*. Andina. <https://andina.pe/agencia/noticia-crece-consumo-videojuegos-y-industria-avanza-proceso-reactivacion-economica-907094.aspx>
- American Psychological Association. (2021). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association* (O. Remolina, Trad.; 4.ª ed.). El Manual Moderno.
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo—2018* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Los Andes]. <http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)* (5.ª ed.). Editorial Panamericana.
- Burgess, S., Stermer, S., & Burgess, M. (2012). Video Game Playing and Academic Performance in College Students. *College Student Journal*, 46(2), 376-387. <https://eric.ed.gov/?id=EJ994225>
- Carlos, P., Inocente, H., & Pretel, D. (2021). *Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis—Huánuco 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6811>
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de Octavo año de la Unidad Educativa "Victoria Vascones Cuvi" del cantón Latacunga Provincia Cotopaxi* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/29513>
- Chacón, R., Zurita, F., Castro, M., Espejo, T., Martínez, A., & Ruiz-Rico, G. (2017). Relación entre autoconcepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: Un modelo de ecuaciones estructurales. *Adicciones*, 30(3), Art. 3. <https://doi.org/10.20882/adicciones.872>
- Chingay, C., & Herrera, R. (2021). *Uso de video juegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María—Chota* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello]. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2015>

- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2018). *Código de ética y deontología*. Archivo digital. http://api.cpsp.io/public/documents/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Cosacov, E. (2007). *Diccionario de términos técnicos de la psicología* (3.^a ed.). Editorial Brujas.
- Daga, R. (2013). *Cómo los videojuegos afectan nuestro cerebro* [Physicscience]. <https://physicscience.wordpress.com/2013/02/27/como-los-videojuegos-afectan-nuestro-cerebro/>
- Davison, G., & Neale, J. (1991). *Abnormal Psychology* (5.^a ed.). Editorial Wiley.
- Díaz, S. (2021). *Escala de autoconcepto académico (EAA): Propiedades psicométricas en estudiantes de secundaria en Chincheros – Apurímac, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/70944/Diaz_SS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- DiClemente, C., Prochaska, J., & Gibertini, M. (1985). Self-efficacy and the stages of self-change of smoking. *Cognitive Therapy and Research*, 9(2), 181-200. <https://doi.org/10.1007/BF01204849>
- Echeburúa, E., De Corral, P., & Amor, P. (2005). El reto de las nuevas adicciones: Objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Revista Internacional de Psicología clínica y de la salud*, 13(3), 511-528. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1404338>
- El País. (2022). *México encabeza el consumo de videojuegos en América Latina*. El País México. <https://elpais.com/mexico/2022-08-31/mexico-encabeza-el-consumo-de-videojuegos-en-america-latina.html>
- Esnaola, I., Goñi, A., & Madariaga, J. (2008). El autoconcepto: Perspectivas de investigación. *Revista de psicodidáctica*, 13(1), 179-194. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4666965>
- Espejo, T., Chacón, R., Castro, M., Zurita, F., Martínez, A., & Pérez, A. (2018). Incidencia del consumo de videojuegos en el autoconcepto académico-físico de estudiantes universitarios. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 52, 7-19. https://www.academia.edu/39310371/INCIDENCIA_DEL_CONSUMO_DE_VIDEOJUEGOS_EN_EL_AUTOCONCEPTO_ACAD%3%89MICO_F%3%8DSICO_DE_

ESTUDIANTES_UNIVERSITARIOS_INCIDENCE_OF_THE_CONSUMPTION_OF
_VIDEO_GAMES_IN_THE_ACADEMIC_AND_PHYSICAL_SELF_CONCEPT_OF
_UNIVERSITY_STUDENTS

- Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I., & Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26(4), Art. 4. <https://doi.org/10.20882/adicciones.26>
- Forbes Colombia. (2022). *Crece el público gamer: Un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año*. Forbes Colombia. <https://forbes.co/2022/05/22/actualidad/crece-el-publico-gamer-un-estudio-revela-sus-ganancias-y-tendencias-esenciales-para-este-ano/>
- Forbes Perú. (2022). *Nuestra revista | Industria de videojuegos en el Perú: ¿Qué tan grande es y cuál es su potencial?* Forbes Perú. <https://forbes.pe/editors-pick/2022-07-01/nuestra-revista-industria-de-videojuegos-en-el-peru-que-tan-grande-es-y-cual-es-su-potencial/>
- García-Méndez, R., & Rivera-Ledesma, A. (2020). Autoeficacia en la vida académica y rasgos psicopatológicos. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 12(3), 41-58. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1852-42062020000300041&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Griffiths, M., & Fargues, M. (2008). Adicción a los videojuegos: Una breve revisión psicológica. *Revista de psicoterapia*, 19(73), 33-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3059610>
- Gutiérrez, H. (2016). *Estrategias de muestreo: Diseño de encuestas y estimación de parámetros*. Ediciones de la U.
- Iglesias, G., Domínguez, J., & González, R. (2022). Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente. *Psychology, Society & Education*, 14(2), Art. 2. <https://doi.org/10.21071/psy.e.v14i2.14267>
- Méndez, J., & Gálvez, J. (2018). Propiedades psicométricas de la Escala de Autoconcepto Académico (EAA) en estudiantes universitarios chilenos. *Liberabit*, 24(1), 131-145. <https://doi.org/10.24265/liberabit.2018.v24n1.09>
- Montoya, D., Pinilla, V., & Dussán, C. (2014). Caracterización del autoconcepto en una muestra de estudiantes universitarios de un programa de pregrado en psicología de la ciudad de Manizales. *Tesis Psicológica*, 9(2), 2002-2021. <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139039784014.pdf>

- Münch, L., & Ángeles, E. (2009). *Métodos y técnicas de investigación* (4.^a ed.). Editorial Trillas.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis* (5.^a ed.). Ediciones de la U.
- Olarte, M., & Taboada, S. (2018). *Adicción a los videojuegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3º al 5º grado de educación secundaria de la I.E. "Luis Carranza" distrito de Ayacucho 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2678>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *CIE-11: Clasificación internacional de enfermedades, 11ª revisión*. Organización Mundial de la Salud. <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Pérez, R., Rumoroso, A., & Brenes, C. (2012). El Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Evaluación de Sí Mismo en Adolescentes Costarricenses. *Revista Interamericana de Psicología*, 43(3), 610-617. https://www.researchgate.net/publication/234113517_-_Perez_R_Rumoroso_A_Brenes_C_2009_El_Uso_de_Tecnologias_de_la_Informacion_y_la_Comunicacion_y_la_Evaluacion_de_Si_Mismo_en_Adolescentes_Costarricenses_Revista_Inter-americana_de_PsicologiaInterameric
- Ríos, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción* (1.^a ed.). Grupo de investigación (SEJ 309) eumed.net de la Universidad de Málaga.
- Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), Art. 2. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 290-302. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, J., Saenz, M., & Garrido, J. (2010). Usability of a Multimodal Video Game to Improve Navigation Skills for Blind Children. *ACM Transactions on Accessible Computing*, 3(2), 1-29. <https://doi.org/10.1145/1857920.1857924>
- Sánchez-Safra, M., Zurita-Ortega, F., Ramirez-Granizo, I., Puertas-Molero, P., González-Valero, G., & Ubago-Jiménez, J. (2019). Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de videojuegos en escolares del tercer ciclo de primaria. *Journal of Sport and Health Research*, 11(1), 43-54. https://www.researchgate.net/publication/330094555_NIVELES_DE_AUTOCONCEP

TO_Y_SU_RELACION_CON_EL_USO_DE_VIDEOJUEGOS_EN_ESCOLARES_D
E_TERCER_CICLO_DE_PRIMARIA_LEVELS_OF_SELF-
CONCEPT_AND_ITS_RELATIONS_WITH_THE_USE_OF_VIDEO_GAMES_IN_T
HIRD_GRADE_PRIMARY_SCH

- Santos, M., & Santos, M. (2013). Estilos de aprendizaje y autoconcepto académico en los alumnos de Bachillerato: Diferencias entre modalidades. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 6(11), Art. 11. <https://doi.org/10.55777/rea.v6i11.974>
- Schmidt, V., Messoulam, N., & Molina, F. (2008). Autoconcepto académico en adolescentes de escuelas medias: Presentación de un instrumento para su evaluación. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 1(25), 81-106. <https://www.redalyc.org/pdf/4596/459645445005.pdf>
- Statista. (2022). *Infografía: Los países con más 'gamers'*. Statista Infografías. <https://es.statista.com/grafico/28261/paises-con-el-mayor-porcentaje-estimado-de-usuarios-de-videojuegos/>
- Suárez, H. (2019). *Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo—2018* [Tesis de pregrado, Universidad Continental]. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/7101>
- Torre, J. (2019). *Uso de videojuegos y actitud hacia la actividad física en adolescentes de la institución educativa pública San Juan. Ayacucho, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Alas Peruanas]. <https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/7882>
- Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”. (2021). *Código de ética de la investigación científica*. Archivo digital. https://www.uct.edu.pe/images/transp/RES_014-2021_R_APROBAR_CODIGO_ETICA_INVESTIGACION_VERSION_10.pdf
- Valido, A. (2019). *Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes*. [Tesis de maestría, Universidad de La Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804>
- Zastrow, M. (2017). News Feature: Is video game addiction really an addiction? *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 114(17), 4268-4272. <https://doi.org/10.1073/pnas.1705077114>
- Zurita, F., Castro, M., Álvaro, J., Rodríguez, S., & Pérez, A. (2016). Autoconcepto, actividad física y familia: Análisis de un modelo de ecuaciones estructurales. [Self-concept,

Physical Activity and Family: Analysis of a structural equation model.]. *Revista de Psicología del Deporte*, 25(1), 97-104. <https://psycnet.apa.org/record/2016-18514-012>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición

FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

Género: Masculino.

Femenino.

Edad: _____ años.

Grado y sección: 4° año.

5° año.

Tipo de familia: Nuclear (vivo con papá, mamá y con o sin hermanos).

Monoparental (papá o mamá no vive conmigo).

Extensa (vivo con tíos, abuelos, primos, u otros familiares).

Reconstituida (vivo con padrastro o madrastra).

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Elaborado por Chóliz y Marco (2011)

Adaptado por Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017)

Instrucciones: A continuación, se te presentan una serie de afirmaciones que describen conductas respecto al uso de los videojuegos. Responde marcando con una “X” la casilla que mejor represente el grado de conformidad que sientas con cada una de ellas.

Grado	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Abreviatura	TED	ED	I	DA	TDA
Valor	1	2	3	4	5

N°	Afirmaciones	TED	ED	I	DA	TDA
01.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.					
02.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.					
03.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
04.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
05.	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.).					
06.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
07.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					

08.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
09.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					

22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos.					
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

ESCALA DE AUTOCONCEPTO ACADÉMICO (EAA)

Elaborado por Schmidt, Messoulam y Molina (2008)

Revisado por Díaz (2021)

Instrucciones: A continuación, se te presentan una serie de afirmaciones que describen conductas respecto a tus estudios. Responde marcando con una “X” la casilla que mejor represente el grado de conformidad que sientas con cada una de ellas.

Grado	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Abreviatura	TED	ED	I	DA	TDA
Valor	1	2	3	4	5

N°	Afirmaciones	TED	ED	I	DA	TDA
01.	Soy capaz de hacer bien las tareas, aunque sean difíciles.					
02.	Si me esforzara lo suficiente, podría aprobar las materias de este año.					
03.	Aunque preste atención a las explicaciones que me dan los profesores, las tareas no me salen.					
04.	Creo que podré obtener buenas notas este año.					
05.	Aunque me esfuerce, siempre me va a ir mal en la escuela.					
06.	Soy capaz de mantener un buen rendimiento a lo largo de todo un año.					
07.	Soy lento para aprender.					
08.	No soy capaz de sacarme buenas notas en las materias.					
09.	Cometo muchos errores cuando hago las tareas.					
10.	Me olvido fácilmente lo que aprendo.					

11.	Me cuesta atender lo que leo.					
12.	Soy capaz de realizar buenos trabajos en clase.					
13.	Si me dedico a fondo, puedo estudiar cualquier cosa.					
14.	Me resulta difícil estudiar.					

Anexo 2: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES

Estimado Sr./Sra., padre, madre o apoderado(a), se le pone en conocimiento que los **estudiantes de 4° y 5° año de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”** fueron invitados a participar en la investigación titulada **“Adicción a videojuegos y autoconcepto en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho, 2022”**, realizada por la **Br. Marisol Gutiérrez Inga**, con DNI: **71956725**, y que es conducente a la obtención del Título Profesional de **Licenciada en Psicología** por la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XV”**.

El presente formulario tiene el propósito de extenderle toda la información necesaria para que usted decida si desea que su hijo(a) o tutelado(a) participe o no en esta investigación, que tiene como propósito principal **determinar la relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022**. Su participación consistirá únicamente en responder dos cuestionarios, **el Test de dependencia a los videojuegos (TVD) de Chóliz et al (2014), adaptado por Edwin Salas y Cesar Merino (2017) y la Escala de autoconcepto (EA) de García y Musitu (1997), adaptada por Karen Pantoja (1997)**, de **25 y 14** preguntas respectivamente, los cuales podrán ser respondidos en un tiempo aproximado de **20** minutos. Cabe agregar que la evaluación será de carácter absolutamente voluntaria, confidencial, anónima y exclusiva a la investigación. Ella no representará ningún peligro para la integridad física y mental del o de la menor.

Ante cualquier duda y para mayor información sobre la misma, puede ponerse en contacto al siguiente número de celular: **946358948**.

Firma de aceptación

DNI:

Nombre completo del padre, madre o apoderado(a) : _____.

DNI del padre, madre o apoderado(a) : _____.

Nombre completo del o de la menor : _____.

Relación con el o la menor : _____.

Anexo 3: Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia.

Título	Problemas	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
Adicción a videojuegos y autoconcepto académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho, 2022.	Problema general ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022?	Hipótesis general Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.	Objetivo general Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.	Adicción a videojuegos.	Abstinencia.	Objeto de estudio Enfoque: cuantitativo. Tipo: básico. Nivel: descriptivo-correlacional Métodos: inductivo, analítico, hipotético-deductivo y estadístico.
	Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la Institución	Hipótesis específicas Existe prevalencia del nivel bajo de adicción a videojuegos en los estudiantes de	Objetivos específicos Identificar el nivel de adicción a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la			Abuso y tolerancia.

<p>Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los estudiantes de secundaria de la</p>	<p>secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p> <p>Existe prevalencia del nivel medio de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p> <p>Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión</p>	<p>Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p> <p>Identificar el nivel de autoconcepto académico en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión rendimiento percibido en los</p>	<p>Problemas ocasionados.</p> <hr/> <p>Dificultad en el control.</p>	<p>Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos</p> <p>Técnica: encuesta</p> <p>Instrumentos: Test de dependencia a los videojuegos (TVD) de Chóliz et al (2014), adaptado por Edwin Salas y Cesar Merino (2017) y Escala de autoconcepto académico de Schmidt et al. (2008), revisada por Díaz (2021).</p>
--	--	---	--	---

<p>Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022?</p>	<p>rendimiento percibido en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p> <p>Existe relación significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p>	<p>estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión autoeficacia académica en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2022.</p>	<p>Autoconcepto académico.</p>	<p>Rendimiento percibido.</p> <hr/> <p>Autoeficacia académica.</p>
---	---	---	--------------------------------	--

Anexo 4: Matriz de operacionalización de las variables

Tabla 7

Matriz de operacionalización de variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Adicción a videojuegos.	Es el uso patológico de los videojuegos a tal grado de ocasionar interferencia de parte de ellos sobre la vida personal y las actividades diarias de los que los manipulan (Chóliz y Marco, 2011).	La adicción a videojuegos se mide por medio del Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas-Blas et al. (2017), compuesto por 25 ítems y distribuido en 4 dimensiones y 13 indicadores.	Abstinencia.	Irritabilidad. Ansiedad. Obsesión. Tristeza.	Ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.	Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas-Blas et al. (2017).	Ordinal.
			Abuso y tolerancia.	Horas asignadas. Abandono y olvido de actividades cotidianas.	Ítems 1, 5, 8, 9 y 12.		
			Problemas ocasionados.	Conflictos familiares. Insomnio. Agresividad. Mentiras.	Ítems 16, 17, 19 y 23.		
			Dificultad en el control.	Tensión. Angustia.	Ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24.		

				Distracción.		
				Atención.		
				Procesamiento.		
				Capacidad.		
			Rendimiento percibido.	Tareas.	Ítems 3, 7, 8, 9, 10, 11 y 14.	
				Memoria.		
				Comprensión.		
				Concentración.		
Autoconcepto académico.	Es la configuración organizada de percepciones más o menos estables del estudiante sobre su rendimiento actual, así como sobre sus capacidades (Schmidt et al., 2008).	El autoconcepto académico se mide por medio de la Escala de autoconcepto académico de Schmidt et al. (2008), revisada por Díaz (2021), compuesto por 14 ítems y distribuido en 2 dimensiones y 14 indicadores.				Escala de autoconcepto académico de Schmidt et al. (2008), revisada por Díaz (2021).
			Autoeficacia académica.	Realización.		Ordinal.
				Esfuerzos.		
				Logros.		
				Autocalificación.	Ítems 1, 2, 4, 5, 6, 12 y 13.	
				Productividad.		
				Trabajo en clase.		
				Dedicación.		

Anexo 5: Base de datos

N°	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS																													
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	A	AT	P	D	AV
1	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40
3	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60
4	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	26	11	11	13	61
5	4	5	4	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	4	4	3	4	5	5	5	5	42	23	17	27	109
6	5	4	5	4	3	3	3	3	3	4	3	5	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	36	19	13	22	90
7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	24	19	29	120
8	3	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	5	4	37	18	15	25	95
9	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
10	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40
11	1	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	10	11	14	59
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	5	7	29
13	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	23	12	9	11	55
14	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18	9	7	12	46
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	10	5	6	6	27
16	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	16	9	7	12	44
17	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	18	8	7	13	46
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	11	5	4	9	29
19	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	7	5	8	34
20	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	14	7	5	10	36
21	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	7	5	8	33
22	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	38	20	15	23	96
23	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	45	23	20	28	116
24	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	36	17	15	21	89
25	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	46	23	20	29	118
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	25	20	29	124
27	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40
28	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60
29	4	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	4	4	3	4	5	5	5	5	43	23	17	27	110
30	4	4	5	4	3	3	3	3	3	4	3	5	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	36	18	13	22	89
31	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	24	19	29	120
32	3	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	5	4	37	18	14	25	94
33	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	42	21	17	24	104

34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	50	25	18	30	123
35	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	44	21	17	24	106
36	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	42	22	17	23	104
37	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	13	7	5	10	35
38	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	5	5	8	31
39	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	38	20	15	23	96
40	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	2	15	6	5	8	34
41	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	11	7	4	7	29
42	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
43	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40
44	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	5	7	29
46	2	3	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	16	10	7	12	45
47	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	18	8	7	13	46
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	10	5	4	9	28
49	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	6	4	8	32
50	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	13	7	5	10	35
51	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	5	5	8	31
52	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	38	20	15	23	96
53	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	5	4	7	27
54	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	14	7	4	8	33
55	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61
56	1	1	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	1	3	2	3	3	1	1	1	3	20	9	6	11	46
57	3	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	24	14	10	15	63
58	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	1	3	2	1	1	1	3	17	5	4	10	36
59	2	2	1	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	3	24	12	10	16	62
60	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	5	7	29
62	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	23	12	9	11	55
63	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
64	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60
65	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61
66	1	1	1	5	3	1	2	3	3	2	4	2	2	4	3	3	1	4	2	3	4	2	2	4	5	30	12	8	17	67
67	3	2	3	4	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	2	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	24	15	12	13	64
68	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
69	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40

70	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	24	11	11	15	61
71	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
72	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40
73	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	12	11	14	61
74	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61
75	1	1	1	2	3	3	2	1	2	1	2	2	1	4	2	2	1	3	2	3	3	1	1	1	3	22	9	6	11	48
76	3	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	24	14	10	15	63
77	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	1	3	2	1	1	1	3	17	5	4	10	36
78	2	2	1	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	3	24	12	10	16	62
79	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	10	5	4	9	28
81	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	6	4	8	32
82	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	14	7	5	10	36
83	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	6	5	8	32
84	5	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	40	21	15	23	99
85	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	2	15	5	5	8	33
86	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	11	7	4	7	29
87	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	12	5	4	9	30
88	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21	8	7	12	48
89	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	5	4	7	27
90	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	14	7	4	8	33
91	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61
92	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	7	4	7	33
93	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	6	4	6	26
94	2	1	1	5	3	1	2	2	3	2	4	2	2	4	3	3	1	4	2	4	4	2	2	4	5	30	12	8	18	68
95	5	4	2	2	4	2	5	1	3	4	3	2	2	3	1	5	2	4	4	5	2	1	5	3	2	27	15	16	18	76
96	5	2	1	5	4	2	5	2	4	3	1	3	4	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	24	18	8	7	57
97	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	5	7	29
98	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	23	12	9	11	55
99	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18	9	7	12	46
100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	10	5	6	6	27
101	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	16	9	7	12	44
102	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	18	8	7	13	46
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	10	5	4	9	28
104	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	7	4	8	33
105	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	13	7	5	10	35

106	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	14	6	5	8	33
107	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	5	3	4	5	4	38	20	15	22	95
108	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	2	15	5	5	8	33
109	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	11	7	4	7	29
110	1	1	4	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	4	1	4	4	2	2	1	4	1	2	17	5	13	10	45
111	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	6	4	7	29
112	2	2	3	4	3	4	4	2	3	2	1	4	4	4	2	3	2	4	4	2	5	2	3	4	3	34	14	12	16	76
113	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	4	2	3	2	2	2	1	3	18	9	8	14	49
114	2	1	2	3	2	3	4	2	3	5	1	2	2	4	4	4	2	4	5	4	2	3	4	2	3	29	11	15	18	73
115	2	3	2	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	3	1	2	3	4	23	7	5	13	48
116	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
117	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	16	7	7	9	39
118	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	16	9	7	12	44
119	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	18	8	7	13	46
120	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	10	5	4	9	28
121	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	7	4	8	33
122	2	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	13	8	5	10	36
123	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	5	5	8	31
124	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	38	20	15	23	96
125	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21	8	7	12	48
126	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	6	4	7	28
127	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	14	7	4	8	33
128	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61
129	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	20	10	9	14	53
130	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	18	6	6	8	38
131	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	6	4	6	26
132	4	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	19	16	8	16	59
133	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	5	4	6	25
134	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	7	4	7	32
135	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89
136	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40
137	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60
138	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	5	7	29
139	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	23	12	9	11	55
140	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18	9	7	12	46
141	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	10	7	6	6	29

142	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	16	9	7	12	44
143	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	18	8	7	13	46
144	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	10	5	4	9	28	
145	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	7	4	8	33	
146	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	13	7	5	10	35	
147	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	13	5	5	8	31	
148	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	38	20	15	23	96	
149	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	42	20	17	24	103	
150	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	49	25	18	30	122	
151	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	44	21	17	24	106	
152	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	42	22	17	23	104	
153	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	49	23	20	27	119	
154	5	5	5	3	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	44	24	20	28	116	
155	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	47	23	19	26	115	
156	5	4	5	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	47	23	19	28	117	
157	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	3	1	2	2	1	2	22	10	9	13	54	
158	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89	
159	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40	
160	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60	
161	2	1	1	2	3	1	2	2	3	2	4	2	2	4	3	3	1	4	2	4	4	2	2	4	5	27	12	8	18	65	
162	5	4	2	2	4	2	5	1	3	4	3	2	2	3	1	5	2	4	4	5	2	1	5	3	2	27	15	16	18	76	
163	2	1	2	3	2	3	4	2	3	5	1	2	2	4	4	4	2	4	5	4	2	3	4	2	3	29	11	15	18	73	
164	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89	
165	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61	
166	4	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	19	16	8	16	59	
167	4	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	19	13	23	89	
168	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40	
169	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60	
170	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61	
171	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	35	19	13	23	90	
172	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	17	7	7	9	40	
173	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	24	11	11	14	60	
174	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	24	13	9	15	61	
175	4	1	3	4	3	1	1	3	1	3	1	1	2	1	1	4	2	3	2	4	1	1	3	1	1	18	12	11	11	52	
176	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	6	4	7	27	
177	4	1	1	3	2	3	1	3	2	2	1	1	4	5	2	5	5	5	5	3	5	1	4	2	5	30	12	19	14	75	

178	1	1	3	2	1	1	2	1	2	3	1	1	2	2	3	4	4	4	2	2	3	1	4	1	4	23	6	14	12	55	
179	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	4	2	2	2	3	3	2	3	2	3	26	15	11	14	66	
180	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	6	4	6	26		
181	4	1	1	3	2	3	1	3	2	2	1	1	4	5	2	5	5	5	5	3	5	1	4	2	5	30	12	19	14	75	
182	1	1	3	2	1	1	2	1	2	3	1	1	2	2	3	4	4	4	2	2	3	1	4	1	4	23	6	14	12	55	
183	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	4	2	2	2	3	3	2	3	2	3	26	15	11	14	66	
184	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	7	4	6	28		
185	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	11	5	5	7	28

Nº	DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS				AUTOCONCEPTO																
	GÉNERO	EDAD	GRADO	FAMILIA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	RP	AA	A
1	1	15	4	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
2	1	17	4	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
3	1	16	4	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48
4	2	15	4	1	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	26	25	51
5	1	16	4	1	1	2	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	20	16	36
6	2	15	4	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	17	19	36
7	2	15	4	2	2	1	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	3	14	16	30
8	2	15	4	2	1	2	2	3	2	3	2	1	1	3	2	1	3	4	15	15	30
9	2	15	4	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
10	2	15	4	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
11	2	16	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48
12	2	17	4	2	3	4	5	4	3	3	3	4	5	4	3	4	4	4	28	25	53
13	1	15	4	1	4	5	4	4	3	4	3	3	5	5	3	4	5	3	26	29	55
14	1	16	4	1	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	3	27	30	57
15	1	17	4	1	5	4	4	4	2	4	4	3	4	5	4	5	5	3	27	29	56
16	2	16	4	1	4	4	3	3	5	4	5	3	4	3	2	4	4	4	24	28	52
17	2	15	4	1	4	5	4	4	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	28	32	60
18	1	17	4	3	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	23	28	51
19	2	16	4	1	5	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	26	32	58
20	1	16	4	1	5	5	3	5	3	5	3	4	3	4	3	5	5	4	24	33	57
21	1	15	4	1	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	27	28	55
22	1	16	4	1	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	13	16	29
23	1	16	4	1	1	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	1	17	13	30
24	1	16	4	2	3	5	4	5	3	4	4	4	3	5	4	3	4	4	28	27	55
25	1	16	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	1	3	2	17	14	31
26	1	14	4	1	1	2	1	1	1	2	2	1	4	3	4	3	5	3	18	15	33
27	1	15	4	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
28	2	16	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48
29	1	15	4	2	1	1	2	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	20	14	34
30	1	15	4	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	17	19	36
31	1	15	4	1	3	2	1	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	13	17	30
32	1	16	4	3	2	1	2	2	3	2	3	3	1	1	3	2	1	3	16	13	29
33	1	15	4	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	3	16	12	28
34	1	15	4	1	1	2	2	2	4	2	2	3	2	1	2	1	1	3	15	13	28

35	1	15	4	1	2	2	3	3	1	2	1	3	3	3	4	2	2	2	19	14	33	
36	1	15	4	1	2	1	2	1	2	1	1	3	3	2	2	1	1	1	14	9	23	
37	1	15	4	1	5	5	3	5	3	5	3	4	3	4	3	5	5	4	24	33	57	
38	1	15	4	1	3	5	4	3	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	27	27	54	
39	2	15	4	1	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	13	16	29	
40	1	15	4	1	3	5	3	5	4	5	3	3	3	3	4	4	5	3	22	31	53	
41	1	15	4	1	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	3	27	31	58	
42	2	15	4	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34	
43	1	15	4	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50	
44	1	15	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48	
45	1	15	4	1	3	4	5	4	3	3	3	5	5	4	3	4	4	4	29	25	54	
46	1	15	4	1	4	4	3	3	5	4	5	3	3	3	2	4	4	4	23	28	51	
47	2	15	4	1	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	27	33	60	
48	2	15	4	2	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	23	28	51	
49	2	15	4	1	5	5	4	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	26	32	58
50	2	15	4	1	5	5	3	5	3	5	3	4	3	4	3	5	5	4	24	33	57	
51	1	15	4	1	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	27	28	55	
52	2	15	4	1	2	2	3	2	3	2	3	1	1	2	1	3	2	3	14	16	30	
53	1	15	4	1	5	5	3	5	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	27	31	58	
54	2	15	4	1	4	5	5	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	5	27	26	53	
55	2	15	4	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	14	16	30	
56	1	15	4	1	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	24	25	49	
57	1	15	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	23	28	51	
58	2	15	4	1	4	5	2	5	2	5	2	1	2	2	2	5	5	2	13	31	44	
59	1	15	4	1	4	5	3	4	3	4	2	2	2	2	2	4	4	2	15	28	43	
60	1	16	4	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48	
61	1	17	4	2	3	4	5	4	3	3	3	5	5	4	3	4	4	4	29	25	54	
62	1	15	4	1	4	5	4	4	3	4	3	3	5	5	3	4	5	3	26	29	55	
63	1	15	4	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34	
64	2	15	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48	
65	2	15	4	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	13	16	29	
66	1	15	4	1	2	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	26	23	49	
67	1	15	4	1	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	2	21	23	44	
68	1	15	4	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34	
69	1	15	4	2	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50	
70	2	15	4	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48	

71	2	15	4	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
72	1	15	4	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
73	1	15	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	24	23	47
74	1	15	4	2	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	13	16	29
75	1	15	4	1	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	25	25	50
76	1	15	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	23	28	51
77	1	15	4	1	4	5	2	5	2	5	2	1	2	2	2	5	5	2	13	31	44
78	1	15	4	1	4	5	3	4	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2	15	27	42
79	2	16	4	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48
80	2	17	4	3	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	23	28	51
81	1	15	4	1	5	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	26	32	58
82	1	15	4	1	5	5	3	5	3	5	3	4	3	4	3	5	5	4	24	33	57
83	1	15	4	1	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	27	28	55
84	1	15	4	2	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	13	16	29
85	1	15	4	1	3	5	3	5	4	5	3	3	3	3	4	4	5	3	22	31	53
86	1	17	4	2	4	5	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4	3	27	32	59
87	1	15	4	2	4	5	3	4	3	3	4	4	3	5	4	4	5	5	28	28	56
88	1	15	4	1	4	2	2	3	2	3	2	2	2	3	4	5	4	4	22	22	44
89	1	15	4	1	5	5	3	5	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	27	31	58
90	1	15	4	1	4	5	5	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	5	27	26	53
91	2	15	4	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	13	16	29
92	2	16	5	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	5	3	24	30	54
93	2	16	5	1	4	5	4	5	5	5	4	4	5	2	3	2	3	1	23	29	52
94	1	16	5	1	2	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	26	23	49
95	1	16	5	1	4	5	3	4	1	5	3	4	3	3	2	4	5	3	21	28	49
96	1	16	5	1	5	5	5	5	3	5	3	2	1	5	2	5	5	1	19	33	52
97	1	16	5	1	3	4	5	4	3	3	3	5	5	4	3	4	4	4	29	25	54
98	1	16	5	1	4	5	4	4	3	4	3	3	5	5	4	4	5	3	27	29	56
99	2	16	5	2	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	3	27	30	57
100	2	16	5	2	5	4	4	4	2	4	4	3	4	5	4	5	5	3	27	29	56
101	1	16	5	1	4	4	3	3	5	4	5	3	3	3	3	4	4	4	24	28	52
102	1	16	5	1	4	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	28	33	61
103	2	16	5	1	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	23	28	51
104	1	16	5	2	5	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	26	32	58
105	1	16	5	1	5	5	3	5	3	5	3	4	3	4	3	5	5	4	24	33	57
106	1	16	5	1	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	27	28	55

107	2	16	5	2	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	13	16	29
108	1	16	5	4	3	5	3	5	4	5	3	3	3	3	4	4	5	3	22	31	53
109	1	16	5	1	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	3	27	31	58
110	1	16	5	1	2	4	4	2	3	2	5	3	5	5	5	4	3	5	32	20	52
111	2	16	5	1	4	5	2	4	1	4	1	1	2	2	3	5	5	1	12	28	40
112	1	16	5	1	4	5	2	3	2	3	5	2	4	5	4	3	4	3	25	24	49
113	2	16	5	1	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	2	4	5	2	18	27	45
114	1	16	5	1	2	5	5	3	3	3	5	4	4	3	4	3	4	5	30	23	53
115	2	16	5	1	4	5	3	4	1	4	4	3	3	5	2	4	5	2	22	27	49
116	1	16	5	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
117	1	15	5	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
118	2	16	5	2	4	4	3	3	5	4	5	3	3	3	2	4	4	4	23	28	51
119	1	16	5	1	4	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	28	33	61
120	1	16	5	1	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	23	28	51
121	1	16	5	1	5	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	26	32	58
122	2	16	5	1	5	5	3	5	3	5	3	4	3	4	3	5	5	4	24	33	57
123	2	16	5	1	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	27	28	55
124	2	16	5	1	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	13	16	29
125	2	16	5	1	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	5	4	4	4	22	22	44
126	1	17	5	1	5	5	3	5	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	27	31	58
127	1	17	5	1	4	5	5	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	5	27	26	53
128	2	16	5	1	3	3	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	13	17	30
129	2	16	5	4	3	4	3	5	2	4	3	2	3	3	2	4	5	3	19	27	46
130	1	16	5	3	5	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	22	28	50
131	1	16	5	1	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	30	30	60
132	1	16	5	1	3	4	2	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	1	19	23	42
133	1	16	5	1	5	5	5	4	5	5	4	3	5	1	3	3	3	3	24	30	54
134	1	16	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	3	3	3	28	30	58
135	2	16	5	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
136	1	16	5	2	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
137	1	16	5	1	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	25	23	48
138	1	16	5	1	3	4	5	4	3	3	3	5	5	4	3	4	4	4	29	25	54
139	1	16	5	1	4	5	4	4	3	4	3	3	5	5	3	4	5	3	26	29	55
140	2	16	5	1	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	3	27	30	57
141	1	16	5	3	5	4	4	4	4	2	4	4	3	4	5	4	5	3	27	29	56
142	2	16	5	1	4	4	3	3	5	4	5	3	3	3	2	4	4	4	23	28	51

143	1	16	5	2	3	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	28	32	60
144	2	16	5	1	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	23	28	51
145	1	16	5	1	5	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	26	32	58
146	1	16	5	1	5	5	3	5	3	5	3	4	3	4	3	5	5	4	24	33	57
147	2	16	5	2	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	27	28	55
148	2	16	5	2	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	13	16	29
149	2	16	5	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	1	3	5	15	16	31
150	1	16	5	1	2	2	2	4	2	2	3	2	1	2	1	1	3	4	15	16	31
151	1	16	5	1	2	3	3	1	2	1	3	3	3	4	2	2	2	3	21	13	34
152	2	16	5	1	2	2	1	2	1	1	3	3	2	2	1	1	1	4	16	10	26
153	1	16	5	1	1	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	5	21	15	36
154	1	16	5	1	1	2	2	2	1	2	1	3	3	2	2	1	3	3	16	12	28
155	1	16	5	2	2	3	1	3	1	3	2	3	2	3	1	1	2	3	15	15	30
156	1	16	5	1	1	2	2	3	2	3	3	2	3	1	2	1	1	3	16	13	29
157	2	16	5	1	4	3	4	3	4	3	5	5	3	5	3	4	3	5	30	24	54
158	1	16	5	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
159	1	15	5	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
160	1	17	5	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48
161	2	16	5	1	2	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	26	23	49
162	1	16	5	3	4	5	3	4	1	5	3	4	3	3	2	4	5	3	21	28	49
163	2	16	5	2	2	5	5	3	3	3	5	4	4	3	4	3	4	5	30	23	53
164	2	16	5	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
165	1	16	5	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	13	16	29
166	1	16	5	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	1	19	23	42
167	2	16	5	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
168	2	16	5	2	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
169	2	16	5	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48
170	1	16	5	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	13	16	29
171	2	16	5	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	16	18	34
172	2	16	5	1	5	5	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	22	28	50
173	2	16	5	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	25	23	48
174	1	16	5	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	13	16	29
175	1	16	5	1	3	5	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	20	23	43
176	1	16	5	1	4	4	2	4	1	4	4	1	2	3	3	4	4	2	17	25	42
177	1	16	5	1	4	5	4	5	1	4	3	1	1	4	4	5	5	3	20	29	49
178	1	16	5	2	3	4	3	4	2	3	3	2	3	2	2	4	4	3	18	24	42

179	1	16	5	1	4	4	2	3	2	3	2	1	1	1	1	3	3	3	11	22	33
180	2	16	5	2	4	4	2	4	1	4	4	1	2	1	3	4	4	2	15	25	40
181	2	16	5	2	5	5	4	5	1	4	3	1	1	4	4	5	5	3	20	30	50
182	2	16	5	1	3	4	3	4	2	3	3	2	3	2	2	4	4	3	18	24	42
183	1	16	5	1	4	4	2	3	2	3	2	1	1	2	1	3	3	3	12	22	34
184	1	16	5	1	3	4	3	3	4	2	3	2	4	3	2	3	3	3	20	22	42
185	2	16	5	1	4	4	1	4	1	4	3	1	3	3	3	4	4	3	17	25	42

Anexo 6: Prueba de normalidad

Tabla 8

Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov.

Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov	Estadístico	gl	Sig.
Abstinencia	0,166	185	0,000
Abuso y tolerancia	0,173	185	0,000
Problemas ocasionados por los videojuegos	0,169	185	0,000
Dificultad en el control	0,149	185	0,000
Adicción a videojuegos	0,133	185	0,000
Rendimiento	0,130	185	0,000
Autoeficacia académica	0,175	185	0,000
Autoconcepto	0,190	185	0,000

Según se observa en la prueba de Kolmogorov-Smirnov, la cual se utilizó debido al tamaño de la muestra ($n=185>50$), las variables adicción a videojuegos y autoconcepto académico, así como cada una de sus dimensiones, presentan una distribución no normal de datos ($p=0,000<0,05$), por lo cual se determinó recurrir a la estadística no paramétrica, y como tal utilizar el coeficiente de correlación Rho de Spearman para las pruebas de hipótesis tanto general como específicas.

Anexo 7: Fiabilidad de los instrumentos de medición

Tabla 9

Fiabilidad del Test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011).

Alfa de Cronbach	Tamaño de la muestra	N de elementos
0.986	185	25

Se observa que el índice de coeficiente de alfa de Cronbach es de 0,986, lo que significa que la consistencia interna del instrumento es excelente de acuerdo a las escalas estandarizadas ($\alpha > 0.9$).

Nº de ítem	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 01	55,71	706,534	0,811	0,985
Ítem 02	55,81	708,603	0,817	0,985
Ítem 03	55,97	711,103	0,813	0,985
Ítem 04	55,58	702,582	0,824	0,985
Ítem 05	55,60	695,339	0,894	0,985
Ítem 06	55,72	703,997	0,872	0,985
Ítem 07	55,61	710,631	0,814	0,985
Ítem 08	55,78	707,464	0,861	0,985
Ítem 09	55,71	704,901	0,898	0,985
Ítem 10	55,67	713,755	0,854	0,985
Ítem 11	55,77	701,416	0,877	0,985
Ítem 12	55,79	703,914	0,844	0,985
Ítem 13	55,74	706,215	0,891	0,985
Ítem 14	55,66	713,224	0,844	0,985

Ítem 15	55,76	697,454	0,903	0,985
Ítem 16	55,46	713,011	0,806	0,985
Ítem 17	55,92	704,744	0,901	0,985
Ítem 18	55,35	719,729	0,769	0,986
Ítem 19	55,59	702,841	0,871	0,985
Ítem 20	55,46	724,370	0,677	0,986
Ítem 21	55,59	704,037	0,879	0,985
Ítem 22	55,89	701,412	0,912	0,985
Ítem 23	55,75	700,883	0,888	0,985
Ítem 24	55,69	694,227	0,912	0,985
Ítem 25	55,66	706,280	0,838	0,985


Tabla 10*Fiabilidad de la Escala de autoconcepto académico de Schmidt et al. (2008).*

Alfa de Cronbach	Tamaño de la muestra	N de elementos
0.917	185	14

Se observa que el índice de coeficiente de alfa de Cronbach es de 0,917, lo que significa que la consistencia interna del instrumento es excelente de acuerdo a las escalas estandarizadas ($\alpha > 0.9$).

N° de ítem	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 01	42,53	89,870	0,654	0,910
Ítem 02	42,05	85,714	0,810	0,904
Ítem 03	42,87	90,461	0,714	0,908
Ítem 04	42,43	91,051	0,714	0,908
Ítem 05	43,05	93,927	0,506	0,915
Ítem 06	42,46	92,511	0,652	0,910
Ítem 07	42,86	94,150	0,589	0,912
Ítem 08	43,04	92,113	0,609	0,912
Ítem 09	42,91	94,573	0,479	0,916
Ítem 10	42,84	92,970	0,575	0,913
Ítem 11	42,87	89,157	0,680	0,909
Ítem 12	42,55	88,727	0,748	0,906
Ítem 13	42,21	89,396	0,737	0,907
Ítem 14	42,62	97,182	0,393	0,918

Anexo 8: Autorización



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Trujillo, 27 de junio de 2022

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUAMANGA
G.U.E. "Mariscal Cáceres" - AYACUCHO

27 JUN 2022

N° REGISTRO: 1677
Hora: 9:25
Firma: [Firma]

Solicito: Autorización para la aplicación de instrumentos de una Tesis en la G.U.E. "Mariscal Cáceres".

Dr. Félix Valer Torres
Director de la Gran Unidad Escolar "Mariscal Cáceres", Ayacucho.

De mi especial consideración:


Reciba el cordial saludo a nombre de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Católica Benedicto XVI, y el mío en particular.

Por medio de la presente solicito a su persona se sirva autorizar la aplicación de los siguientes instrumentos: el Test de dependencia a los videojuegos (TVD) de Chóliz et al (2014), adaptado por Edwin Salas y Cesar Merino (2017) y la Escala de autoconcepto académico (EAA) de Schmid e al. (2008), revisada por Díaz (2021), que corresponden a la Tesis titulada: "Adicción a videojuegos y autoconcepto académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho, 2022", que viene realizando la Br. Marisol Gutierrez Inga de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"; y que se encuentra con el aval de su asesora, la Dra. Sandra Sofía Izquierdo Marín.

Sin otro particular y agradeciendo por su atención a la presente, me despido expresándole las muestras de consideración y estima.


Atentamente:

Se le Autoriza a la Srta. Marisol Gutierrez Inga en el nombre de la Facultad de Psicología no lo Autorizo para leer en sus tesis el día 30 de junio del 2022




[Firma]

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud



I.E.P. "MARISCAL CÁCERES"
AYACUCHO
Unidad de Gestión Educativa Local Huamanga
C.C. Intermodal/Paralelo FCS/

Campus Universitario: Panamericana Norte Km. 555 - Trujillo - Perú
Teléfonos: +51(044) 607430 / +51(044) 607431 / +51(044) 607432 / +51(044) 607433
www.uct.edu.pe
Informes@uct.edu.pe

impulsado por 

Anexo 9: Reporte de similitud

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE