

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA



**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EXPECTATIVAS HACIA EL
FUTURO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE SECHURA, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTOR

Br. Puescas Panta, Jorge Omar

<https://orcid.org/0009-0004-5550-5783>

ASESORA

Mg. Polo Jiménez, Ruth Carolina

<https://orcid.org/0000-0002-5025-4397>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Violencia y transgresión

TRUJILLO – PERÚ

2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud:

Yo, Mg. Polo Jiménez Ruth Carolina con DNI 44387946, como asesora del trabajo de investigación titulado “ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EXPECTATIVAS HACIA EL FUTURO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE SECHURA, 2022”, desarrollado por el egresado Puestas Panta Jorge Omar con DNI 48758288 del programa de estudios de Psicología; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a 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 lo tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

.....
Mg. Polo Jiménez, Ruth Carolina
DNI 44387946

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. HECTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DR. LUIS ORLANDO MIRANDA DÍAZ

Rector de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Vicerrectora académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DRA. ANITA JEANETTE CAMPOS MÁRQUEZ

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

A mis padres Oscar y Mercedes que con su abnegación supieron guiarme para ser buena persona, con su esfuerzo y perseverancia me brindaron el apoyo a lo largo de esta carrera universitaria, por su deseo de verme progresar aun en estas circunstancias para alcanzar mis objetivos y metas en lo académico-profesional.

AGRADECIMIENTO

A mis padres que nunca dejaron de confiar en mí.

A los docentes por brindarnos su apoyo y conocimientos; y así desarrollarnos como futuros profesionales al servicio de la sociedad.

Por último, a la universidad por permitirme cumplir mis metas.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Br. Puescas Panta Jorge Omar con DNI 48758288 egresado 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 Facultad de Ciencia de la Salud, para la elaboración y sustentación de la Tesis titulada: “ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EXPECTATIVAS HACIA EL FUTURO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE SECHURA, 2022”, el cual consta de un total de 74 páginas, en las que se incluye 9 tablas, más un total de 10 páginas en anexos.

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.

El autor.



Br. Puescas Panta, Jorge Omar

DNI 48758288

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	29
2.1. Enfoque, tipo y diseño de la investigación	29
2.2. Participantes de la investigación	29
2.3. Escenario de estudio	31
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	31
2.5 Técnicas de procesamiento de datos y análisis de datos	32
2.6 Aspectos éticos en investigación	33
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSIÓN	43
V. CONCLUSIONES	49
VI. RECOMENDACIONES	50
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51

ANEXOS	65
Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos	65
Anexo 2: Consentimiento informado	68
Anexo 3: Matriz de consistencia	71
Anexo 4: Matriz de categorías y subcategorías / cuadro de operacionalización de variables.....	72
Anexo 5: Carta de presentación	73
Anexo 6: Reporte de Turnitin	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Caracterización de la población según grado y sexo de una institución educativa.....</i>	30
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad de adicción hacia los videojuegos y expectativas hacia el futuro.....</i>	35
Tabla 3 <i>Coeficiente de relación entre adicción hacia los videojuegos y expectativas hacia el futuro.....</i>	36
Tabla 4 <i>Coeficiente de relación entre la dimensión de abstinencia y expectativas hacia el futuro.....</i>	37
Tabla 5 <i>Coeficiente de relación entre la dimensión abuso y tolerancia y expectativas hacia el futuro.....</i>	38
Tabla 6 <i>Coeficiente de relación entre la dimensión de problemas asociados con los videojuegos y expectativas hacia el futuro.....</i>	39
Tabla 7 <i>Coeficiente de relación entre la dimensión de dificultad de control y expectativas hacia el futuro.....</i>	40
Tabla 8 <i>Nivel de adicción hacia los videojuegos.....</i>	41
Tabla 9 <i>Nivel de Expectativas hacia el futuro.....</i>	42

RESUMEN

En la presente investigación se tuvo el objetivo fundamental identificar la correlación entre adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022. Para dicho estudio se empleó un enfoque cuantitativo con un tipo descriptivo correlacional. Seleccionando una muestra constituida por 240 alumnos de secundaria con una frecuencia de edad entre 13 y 15 años. Asimismo, se aplicaron los cuestionarios de adicción a los videojuegos del autor Marcos y Cholí; y el de Expectativas hacia el futuro de los autores Sánchez y Verdugo en 2016 y adaptada por Chávez y Chávez en 2019 en Chiclayo – Perú. Permitiendo obtener como resultados descriptivos una prevalencia del nivel moderado 60.4% con respecto a la primera variable y una prevalencia del nivel alto con 79.7% en la variable de expectativas hacia el futuro. Asimismo, en función a los resultados correlativos, se identificó que existe una correlación de nivel muy significativo del tipo negativo ($r_s = -.443^{**}$; $p < .01$). Permitiendo concluir que un exceso de empleo de videojuegos altera la percepción e ideación de acciones concretas hacia el futuro, complicando el planteamiento de metas y objetivo en el desarrollo personal.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, expectativas hacia el futuro, adolescentes.

ABSTRACT

In the present investigation, our main objective is to identify the correlation of addiction to video games and expectations towards the future in high school students of a state educational institution in Sechura, 2022. For this study, a cross-sectional descriptive correlational quantitative approach was used. Selecting a sample consisting of 240 high school students ranging between 13 and 15 years of age. Likewise, the addiction questionnaire to videogames by the author Marcos and Cholí was applied; and the of Expectations towards the future of the authors Sánchez and Verdugo in 2016 and adapted by Chávez and Chávez in 2019 in Chiclayo - Peru. Allowing to obtain as descriptive results a prevalence of the moderate level 60.4% with respect to the first variable and a prevalence of the high level with 79.7% in the variable of expectations towards the future. Likewise, based on the correlative results, it was identified that there is a very significant level relationship of the negative type ($r = -.443^{**}$; $p < 0.01$). Allowing to conclude that an excessive use of videogames will alter the perception and ideation of concrete actions towards the future, complicating the approach of goals and objectives in personal development.

Keywords: Addiction to videogames, expectations towards the future, adolescents

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos el uso de los videojuegos se ha visto más recurrente y a cada instante su consumo es más elevado, mayormente en jóvenes y adolescentes. Si bien los videojuegos, son una actividad de diversión, ya que hacer uso de ellos puede generar satisfacción y gozo. Sin embargo, este incremento en el consumo ha llevado a que sus usuarios hagan un uso descontrolado y desproporcionada, el cual se torna en un posible problema de adicción ya sea al internet o de ludopatía (Pont, 2020).

Respaldo ello, Terán (2019) mencionó que hacer uso desproporcional y sin control de la tecnología, incluyendo la internet o videojuegos, podría desembocar en una patología, parecidas a la adicción por sustancias químicas, dejando como secuelas conflictos en el ámbito físico, social y psicológico, mayormente en los infantes y adolescentes.

Desde esta perspectiva, reportes a nivel mundial informaron que hay una tendencia a incrementar el uso de los videojuegos, estudios realizados en Estados Unidos, reportaron que el 65% de los hogares en este país, tienen al menos un integrante que hace uso de los videojuegos de manera regular (Ponte, 2018), esta prevalencia incrementó debido a la crisis sanitaria, reportándose a más de 214 millones de jugadores, de las cuales el 64% son personas adultas, así mismo el 70% de los jugadores menores de edad usan los videojuegos de forma regular. La mayoría de estos manifestaron que usar videojuegos les brindó una estimulación en la mente (80%) y el 7% una relajación (Stanley, 2020).

Siguiendo con los estudios, en España, se evidenció que el 42% de los habitantes hace uso de los videojuegos, de las cuales el 40% son mujeres estando en las edades de 15 a 32 años, esto llevándolo a estar en el tercer puesto de Europa con mayor cantidad de usuarios en videojuegos, solo estando adelante Francia y Alemania en un 62% y 52% respectivamente (Estanyol et al., 2019) mientras que el uso en medida es de 6.7 horas, según lo publicado en La Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2019).

Por ello, La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) categorizó como un trastorno al uso de los videojuegos si se da de forma excesiva. Asimismo, la predominancia de usuarios que se vieron perjudicados en el excesivo uso de los

videojuegos en línea, oscilan de un 1% a un 10% en los lugares occidentales, manifestó Vladimir Poznyak, especialista de la OMS.

En el territorio nacional, los reportes del Ministerio de Salud (MINSA, 2018) muestran que se registraron 2.233 casos. Estas estadísticas incrementaron llamativamente al siguiente año, con 3.099 pacientes en los diferentes establecimientos de salud solo a nivel público. De todos esos casos en dicho año, 1.051 eran adolescentes oscilantes de 12 a 17 años, siendo estas personas las que presentaron mayores problemas por el excesivo uso de los videojuegos.

En base a ello, el objeto de estudio fueron los adolescentes ya que estos no se encuentran fuera de esta problemática, ya que se evidenció una abstinencia y dificultad de control hacia intentar dejar o recortar el uso a los videojuegos, así como la ausencia de actividades e intereses rutinarias, provocando un distanciamiento físico o también llamado “vivir aislados en sus propias casas” (MINSA, 2020).

Esto es respaldado en el estudio realizado por Bellido y Cahuana (2020) en la ciudad de Juliaca, donde debido a la pandemia y la escasa comunicación interpersonal, registraron que un 45% de usuarios de los videojuegos son mujeres y el 60% son adultos jóvenes que oscilan entre 17 a 36 años. Asimismo, Coyne et al. (2020) manifestaron en su estudio que un 18% presentó síntomas moderados con respecto a la adicción a los videojuegos, por el contrario, el 72% se ubicó en niveles bajos y el 10% de los usuarios adolescentes evidenciaron síntomas en aumento.

En consecuencia, para la integración de las variables, se observó como la prolongación del uso de videojuegos puede llegar a mermar la expectativa hacia el futuro, llevando al adolescente a un incumplimiento de sus deberes académicos, sociales y personales, es decir, produciendo en el adolescente un acto de procrastinación volviéndose un hábito en la vida del estudiante (Altamirano, 2020). No obstante, Ostiz et al. (2018) mencionaron que el uso de los videojuegos de manera planificado, controlado, reservado y sistemático, podría llegar a ser un elemento perfecto para el desenvolvimiento de las diferentes inteligencias en los adolescentes.

Con respecto a la segunda variable, es fundamental mencionar que, en la etapa de la adolescencia, se percibe el futuro con pocas expectativas, ya sea por factores sociales, de violencia o pobreza en casa, estos últimos bajan la posibilidad de obtener una carrera superior con un sueldo honorable y perjudicando las proyecciones para el futuro, es por ello que existe una gran parte de adolescentes que no muestran alguna expectativa hacia su futuro o solo se centran a vivir el presente, trayendo como consecuencia un estancamiento individual y colectivo (Vargas, 2019).

Desde esta perspectiva, para el autor del test, expectativas hacia el futuro, Sánchez y Verdugo (2018) plantearon que se generan indecisiones en los adolescentes sobre todo en el ámbito psicológico, la cual les lleva a sobre pensar la proyección sobre su futuro.

Asimismo, es bien sabido que el caos mundial provocado por el covid-19, trajo consigo restricciones que mermaron la adecuada salud física y mental en especial en los adolescentes (Neves, 2020). A su vez, se les llenaron de noticias desalentadoras y contradictorias, dirigiéndose a los ámbitos tanto académico, laboral y social que se enlazan con el desarrollo personal de los adolescentes (Barboza et al., 2020). En esta misma perspectiva, Aisenson (2011) mencionó que los adolescentes al interactuar a diario con nuevas experiencias, visualizan de manera positiva o no su futuro, la cual va ligado con determinadas ideas o pensamientos sociales que les proporciona su entorno.

Asimismo, Vivanco (2020) mencionó que el progreso del futuro se vio perjudicado ante la pandemia, debido al distanciamiento social y la educación a través de los medios digitales, que provocó un desinterés en el estudiante, mermando la enseñanza y el aprendizaje, y como consecuencia, los adolescentes proyectan su futuro de manera negativa.

Todo ello es respaldado por el reporte de la Industria, en el 2019, donde mencionaron que del 21.4% al 40.6% de los adolescentes a nivel nacional no continúan con su formación académica, lo cual produce escasez de expectativas hacia el futuro, por consecuencia esto aleja al estudiante de un crecimiento socio-económico (Molina, 2019).

De este mismo modo, reportes basados en las expectativas hacia el futuro a nivel internacional, se obtuvo lo publicado por La Organización Para La Cooperación y El Desarrollo Económico (OCDE, 2020) donde evidenció un decaimiento sobre las

expectativas de estudiar una carrera profesional en adolescentes desde el 2003 hacia adelante, con un 10% para caballeros y un 4% en damas.

Por otro lado, el Perú no se encuentra exento de esta problemática y ello se evidenció en los reportes brindados por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) donde manifestaron un 70% de escolares no saben la profesión que van a estudiar, ni donde trabajarán, después de terminar los estudios secundarios, respecto al ambiente laboral, solo el 74% de individuos nacidos a partir de 1995 llamados generación Z, prefieren trabajar de manera independiente ejerciendo una idea propia, sin tener que depender de un jefe o una empresa.

En esta misma línea, el estudio elaborado por Gómez (2019) enfatizó que la esperanza que tienen los adolescentes sobre su futuro, se liga mayormente con la toma de decisión en la familia. A su vez, el reporte brindado por Mora (2019) reflejaron que solo el 35% de los adolescentes seguirán con sus estudios superiores o técnicos.

Al mismo tiempo el Instituto de Economía y Desarrollo Empresarial (IEDEP, 2019) encontró que 1 millón 365 mil personas no estudian ni trabajan representando un total de 18.9% de sujetos desempleados en Perú, a su vez el 18.6% manifestó haber buscado un trabajo y no haberlo encontrado por razones como las pocas oportunidades o por no llegar a alcanzar los requisitos que piden en dichos empleos. Solamente en Lima y Callao hay 576 mil 659 jóvenes que no estudian ni trabajan, es decir un 42.3%. Esto llegaría a esclarecer la problemática por la poca o errónea percepción que tienen los adolescentes sobre las expectativas hacia el futuro al terminar la etapa escolar.

Asimismo, se deja ver que es fundamental en los adolescentes planificar objetivos, anhelos y metas para su realización, sin embargo, en varios casos las pocas oportunidades laborales y académicas están ligadas al entorno o región en la que habita la persona, siendo esto un ambiente no propicio para el desarrollo del futuro del adolescente (Mora, 2019).

Por ende, fue primordial formular y resolver la siguiente pregunta, ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022?

Por lo expuesto se permitió que la investigación fuese conveniente desde lo teórico, porque se pretende brindar un conocimiento confiable en el ámbito científico, ya que esta investigación tiene estudios muy limitados. Además, se justificó de manera social al establecer la correlación entre las variables, teniendo en cuenta que en los últimos tiempos ha crecido esta problemática. Asimismo, se buscó establecer las características que genera el incremento de estas problemáticas en los escolares, para así para desarrollar y diseñar programas destinados a la promoción y prevención de dicha problemática

Por último, desde lo metodológico, esta investigación fue conveniente ya que se implementaron y utilizaron instrumentos validados y confiables permitidos para el área investigativa. De igual manera, se aportó al área psicológica ya que los resultados encontrados servirán como antecedentes para futuras investigaciones.

Por consiguiente, se planteó el siguiente objetivo general: Identificar la relación entre adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022. Asimismo, para los objetivos específicos: Determinar la relación entre abuso y tolerancia, abstinencia, problemas asociados y dificultad de control de adicción a los videojuegos y las expectativas hacia el futuro. Además, conocer el nivel de adicción a los videojuegos. Finalmente, conocer el nivel de expectativas hacia el futuro.

En esta misma línea, se planteó la hipótesis general del estudio a investigar: Existe relación entre adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022, asimismo, las hipótesis específicas: Existe relación entre abuso y tolerancia, abstinencia, problemas asociados y dificultad de control de adicción a los videojuegos y las expectativas hacia el futuro.

Teniendo en cuenta la finalidad de la investigación, se tuvo que analizar los trabajos previos, ya sean en el ámbito internacional y nacional.

En el ámbito internacional, se mencionó al trabajo de Sánchez et al. (2019) los cuales plantearon el objetivo de analizar la prevalencia y dependencia hacia el videojuego con una muestra conformada por 185 estudiantes, donde se reportó como principales resultados que el 42.5% de la muestra se halla en un rango bajo, el 46.8% un rango moderado y 10.6% un rango alto hacia el videojuego.

De acuerdo al estudio de Restrepo et al. (2019) plantearon establecer la relación del uso hacia el videojuego y el rendimiento académico en escolares en Antioquia, cuya muestra fue 335 estudiantes con edades de 12 a 14 años. En definitiva, como resultados 37.3% de los participantes presentan un rango bajo es decir usan los videojuegos una vez a la semana y el 26.6% de la muestra se ubicó en un rango alto (superior a 10 horas por semana), finalmente se identificó que la correlación entre las variables es de ($r = -.425$ $p < .001$) es decir una relación negativa.

Asimismo, se tuvo el estudio de Gómez et al. (2020) donde plantearon correlacionar el tiempo que se usa el videojuego con el rendimiento académico. Utilizaron la muestra de 1502 escolares de 11 a 19 años, obtuvieron como resultados que un 3.2% de la muestra se ubicó en el rango bajo con respecto al uso de los videojuegos, el 88.9% se ubicó en un rango medio y el 5% en un rango alto, a su vez hallaron una relación negativa entre las variables y un efecto bajo ($r_s = -.108$; $p = .000$), por ende, concluyeron que a mayor tiempo en el videojuego se empeorará el rendimiento escolar.

Por otro lado, Chacón et al. (2017) elaboraron una investigación con la finalidad de establecer la correlación en factores académicos y el consumo del videojuego en España, compuesta por 490 escolares, hallaron como resultados que en los hábitos de consumo del videojuego un 81.2% de la muestra se ubicó en un estándar bajo, el 16.7% en un estándar medio y 2% en el estándar alto. Finalmente se identificó que la relación de las variables es significativa de ($r = .425$ $p < .05$).

Referente a los antecedentes nacionales se realizaron distintos estudios tales como el trabajo de Matos (2021) que planteó determinar la correlación del videojuego y el rendimiento académico – Lima, en 91 adolescentes. Obteniendo los resultados que 72.53% se halló en un nivel bajo con respecto al consumo excesivo del videojuego, el 24.2% en un rango medio, mientras que un 2.2% en un rango alto, además se halló una relación no significativa ($p = .077$), concluyendo que la correlación es escasa ($r = .186$).

Asimismo, Miranda (2018), elaboró un estudio cuyo objetivo fue hallar los niveles en las expectativas hacia el futuro en escolares adolescentes – Tumbes, teniendo como muestra a 164 adolescentes. Obtuvieron como resultados que un 85.9% estuvo en un rango bajo de expectativas hacia el futuro, el 14.02% se halló en un nivel medio, en definitiva, la mayoría de los escolares no percibió futuro alentador para consigo mismo.

Por otro lado, Zavala (2017), realizó una investigación cuyo objetivo fue identificar los Intereses vocacionales y ocupacionales en estudiantes – Chimbote 2017. Para ello, compuesto por muestra a 48 adolescentes. Obteniendo como resultados que el 2% se ubicó en un nivel de indecisión referente a los intereses vocacionales y ocupacionales, el 14.6% se ubica en un estándar alto, del 50% al 33.3% en un estándar muy alto.

Asimismo, el estudio de Ccolque (2022) cuya finalidad fue establecer la correlación de los juegos en línea y el rendimiento académico en secundaria, con muestra estuvo establecida en 95 académicos, hallando como resultados que el 3% se ubicó en el rango alto con respecto al videojuego, el 54% a nivel medio, mientras que el 43% en un estándar bajo. Asimismo, el rendimiento académico, el 12% se ubicó en rango elevado, 86% rango medio y el 2% en rango bajo, evidenciando que, existe bajo rendimiento, pero no siendo los videojuegos la causa de ello. En conclusión, no se halló una correlación entre las variables ($\rho = .832$ $p > .05$).

Por su parte, Aedo (2022) elaboró su estudio con el objetivo de entablar la relación de la manipulación del internet con la procrastinación académica en 80 escolares – lima, obteniendo que el 47.50% se halló en un rango alto con respecto al uso del internet, así mismo el 21.25% se halló en un rango bajo y el 31.25% un nivel medio, con respecto a la segunda variable un 38.75% se halló en un rango alto, el 46.25% en un rango medio y finalizando con un 15% en un nivel bajo, se concluyó, que el rho de Spearman fue .410 señalando una correlación positiva con nivel de significancia de según el Rs de $.000 < .05$. Es decir, que las dimensiones de uso de internet se relacionan con las variables de procrastinación académica.

En igual forma, Maldonado (2019) para identificar lo correlativo de la manipulación en las redes sociales y la procrastinación académica en estudiantes de bachillerato en la unidad Ancón – Piura, con una muestra en 265 estudiantes. Respecto a los resultados indicaron que halló rangos medios y altos de 54% para adicción en las redes sociales, 66% para falta de control y el 55% al usar excesivamente y en procrastinación académica en rangos medios y bajos con 73%. Con respecto a la correlación se observó según el Rs $= .754^{**}$ ($p < .05$) en procrastinación académica con un nivel de significancia $p = .01$, es decir, se correlacionan significativamente las variables.

En esta línea, Challco y Guzmán (2018) cuyo objetivo fue determinar la correlación en uso a videojuegos y las habilidades sociales – Arequipa. Trabajaron con 615 escolares. Obtenido como resultados: estadísticamente significativo en el uso al videojuego y las habilidades sociales en los escolares ($r = -.139$; $p = .001$), lo que evidencia que a mayor sea el uso del videojuego estará ligado con bajas habilidades sociales, asimismo la media con la que un usuario juega tres días a la semana es de (41.7%), con referente al usuario que juega de uno a tres horas diarias es de (61.2%), en definitiva, se evidencia una relación baja determinando que el uso de los videojuegos no es tan determinante con respecto a las habilidades sociales.

Por otro lado, Chuquillanque e Hidalgo (2019), realizaron un estudio sobre la conducta de postergar actividades y las expectativas de futuro de escolares en Huancabamba, con 395 escolares de 12 a 18 años. Obtuvo como resultados, que 68% posee la tendencia a postergar las actividades, por otro lado, en las expectativas, el 78.3% en base a lo económico, 81.01% en bienestar personal y 57.4% en expectativas familiares. En conclusión, todo aquel que evade sus deberes, manifiesta una proyección a no tener precisos sus objetivos. En definitiva, se evidenció una correlación positiva, es decir, aquellos escolares que presentaron ideas alrededor de su proyección hacia el futuro son mayormente quienes otorgan perspectiva en el desarrollo educativo.

En igual forma, Arteaga. et al (2022) determinaron la correlación de la manipulación en las redes sociales y la procrastinación académica en universitarios en la selva – Perú, con la muestra en 304 estudiantes. De diseño correlacional, de tipo básica no experimental. Respecto a los resultados indicaron que halló 6.9% en nivel bajo, rangos medios 36.2% y altos de 27% para adicción en las redes sociales, 40.8% para falta de control y el 38.8% al usar excesivamente y en procrastinación académica en rangos medios 43.1%.

Con respecto a la definición de los videojuegos, Estes et al. (1999) definieron el jugar, en secuencias situacionales de recreación llevándose a cabo voluntariamente, con un fin de entretener y sin limitaciones o reglamentos.

Así mismo, Pellegrini (2010) mencionó que los juegos son eventos que poseen una secuencia de reglamentos, en la cual hay algunos que ganan y otros que pierden y se proponen ser claros con la forma o configuración del juego

En esta misma línea, Moncada y Chacón (2012) indicaron que los videojuegos son sistemas o software en que los participantes están en constante interrelación mediante figuras que se proyectan en un monitor que puede cambiar de proporciones.

Por otro lado, cuando se referían a la adicción, esto se relacionaba con alguna sustancia Psicoactiva pero con el transcurrir del tiempo se implementó una nueva terminología “adicción a una conducta”, estos dos términos se añadieron como un trastorno adictivo (Cia y Cunyún, 2013). Así mismo, todo comportamiento idóneo puede llegar a ser adictivo, ya que dicho comportamiento puede llegar a ser influenciado por la magnitud, la regularidad, el dinero empleado y el nivel de obstrucción en las relaciones interpersonales en los distintos ámbitos (Echeburua y Corral, 1994).

En una mejor definición sobre adicciones los autores la conceptualizan en enfermedades auto y heterosdestructivas, crónicas y progresivas, a través de vínculos patológicos (conductas de descontrol) que establece una persona con sustancias que producen neuroadaptación, trastornos fisiológicamente, sistemas de conductas cognitivas y emocionales; de contexto sociales - familiares (Vacca,1998).

En igual forma, la adicción genera una dependencia y disminuye la socialización del individuo al aislarlo de la sociedad limitando sus intereses (Echeburua y Corral, 2009), y perjudicando conductual, afectivo y cognitivamente (Young, 2009), acompañado de indicios como: Ausencia de sueño superior a cinco horas diarias, faltar a la verdad sobre el tiempo empleado en los videojuegos y exaltación al estar haciendo uso de los mismos (Echeburua y Requenses, 2012).

En cuanto a Papalia et al. (2005) en el libro “Desarrollo humano” la etapa de los adolescentes inicia en los 12 a 20 años, a su vez, en este proceso se logran llegar a desarrollos ya sean emocionales, sociales y psicológicos, entre estos cambios está el juego y diversión. Así mismo, Nueno et al. (2010) indican que la adicción a los videojuegos se dará dentro de diez años por vía tecnológica, lo cual le permitirá al usuario estar siempre conectado. Por ello, hay que nombrar a Griffiths (2008) el cual menciona algunas particularidades que posee el internet y los videojuegos que para el adolescente le resulta satisfactorio y llamativo, siendo uno de los rasgos que lo lleva a una adicción, ya que le brinda el dispositivo la posibilidad de ver películas, bajar música o ponerse en contacto con otros usuarios, etc.

Por consiguiente, Viñas (2009) menciona que la adicción hacia el videojuego; es usarlo de manera desproporcional, establecido por la cantidad de horas que un individuo pasa navegando en la red, el cual puede llegar a perjudicar en lo social y escolar del estudiante y, como consecuencia, llevando a los progenitores a pedir ayuda en el área psicológica. Para Liu et al. (2013) mencionan que es toda conducta dependiente, tomándolo como algo primordial a través de todo el día y eliminando otro tipo de obligaciones.

Según Blaszczynski (2006) es el potencial uso inadecuado y en exceso que ha traído una preocupación en los efectos psicológicos y conductuales que pueden alcanzar los sujetos adictos a los videojuegos. En ese sentido, la literatura manifiesta que en su estructura los videojuegos se hallan repletos de actos o escenas de violencia que facilitan el enfrentamiento y que los jugadores tengan una tolerancia hacia la agresión.

En particular, la adicción ha sido muy criticada por la mayoría de los autores, por ende, la última edición del DSM-V, colocó a la adicción al videojuego como una adicción conductual, ya que involucra participar constante y persistente mediante mucho tiempo en el videojuego, normalmente grupales, provocando un decaimiento y malestares clínicos significativos (Carbonell, 2016).

Con respecto a las cualidades de los individuos adictos a los videojuegos, Young (1996) hace referencia a individuos con ideas negativas y catastróficas, a su vez sujetos pocos satisfechos con algún momento de su vida con carencias afectivas y sociales. Así mismo, Adán (2012) consideró que una característica de los sujetos que padecen de adicciones es ser impulsivos, ya que buscan satisfacerse instantáneamente y así no llegar a padecer la abstinencia. De este mismo modo, López et al. (2020) refirieron que, aunque mayormente los usuarios de los videojuegos no presentan inconvenientes, existen otros que presentan sintomatologías sobre la adicción como es, poca tolerancia, abstinencia, estados de ánimos modificados y recaídas.

Para García (2018) consideró que esta forma de adicción cambia o modifica el comportamiento en la adolescencia y como consecuencia produce en los usuarios de los videojuegos conductas agresivas. En la misma línea, De Oliveira et al. (2018) manifestaron que usar descontroladamente el juego violento genera en los usuarios la escasa empatía en su entorno. Así mismo, Álvarez (2020) evidenció conductas y actitudes

de forma violenta y discriminatoria en los usuarios de los videojuegos a diferencia de aquellos que no son jugadores.

Siguiendo esta línea, Luque y Aguayo (2013) evidenciaron en sus estudios que los juegos violentos, favorecen estas conductas e incrementa la ira después de haber jugado, mayormente en el los masculinos. Además, estudios ejecutados por Gentile et al. (2011) evidencian que los adolescentes y jóvenes que hacen el uso excesivo del videojuego se hallan con mayor rango de tener alteraciones en la mente, ya sea depresiones, fobias a la sociedad, así como problemas en el rendimiento académico.

Por último, es necesario plantear algunas causas que desembocan en adicciones, Hilgard et al. (2013) mencionan a los usuarios que hacen uso del videojuego mayormente es para aislarse de su realidad, ya que tienen una perspectiva de que les aburre o es desagradable. Con el aporte de Haagsma et al. (2013) que indicaron que los usuarios adictos al videojuego ven más esenciales tener relaciones virtuales que los reales, siendo esto principalmente la ayuda a una adicción.

Por último, Brizuela et al. (2009) manifestaron algunas características que podrían indicar una posible adicción en un individuo entre ellas tenemos: perder la noción del tiempo dejando de estudiar y esto llevándonos a tener un bajo rendimiento académico, relaciones interpersonales dañadas, así como una conducta agresiva, y experimentar el proceso de abstinencia al tratar de dejar los videojuegos.

En esta misma línea, mencionaremos a Cortés y Piñeyroa (2011) que referencian algunas características de la personalidad que suelen tener las personas con adicción entre estas encontramos; individuos sin control hacia sus impulsos, características de introversión, narcisistas, baja autoestima. Respaldando esa idea, Echeburua et al. (2010) manifestaron que la adicción al videojuego, provoca que los usuarios tengan un escaso o poco control de los mismos y a su vez se vuelven tolerantes con respecto a soportar horas e incluso incrementan el tiempo con la finalidad de lograr su satisfacción. Además, con respecto a la abstinencia se evidencia un fastidio emocional y una irritación al pedirle al adicto que extinga su conducta.

Según Tajero et al. (2009) indicaron que se presentan consecuencias negativas al realizar el uso repetitivo de los videojuegos, entre ellas tenemos: Sujetos aislados en su

burbuja (pérdida de interactuar con el entorno), así mismo, produce una alteración en sus comportamientos generando conductas agresivas y violentas, todo ello desencadenando en adictos hacia los videojuegos con problemas académicos, de autoestima y carentes de aspiraciones para lograr sus metas.

Por otro lado, según Marcos y Chóliz, (2011) las adicciones a los videojuegos comprenden cuatro dimensiones: en primer lugar, la abstinencia por la adicción a los videojuegos, esto se da básicamente cuando el usuario deja de consumir los juegos o cuando se trata de disminuir alguna conducta anormal. Lo que ocasiona la segunda dimensión, el abuso y tolerancia; que se hace referencia al consumo del videojuego de manera descontrolada, desproporcionada y constante. Así mismo, tenemos a la siguiente dimensión, problemas asociado al videojuego, que implica hacer un uso descontrolado de los videojuegos, llevando a perder cualquier otro tipo de interés y un mal hábito social, como abandonar los estudios, no asumir responsabilidades en casa y enfocándose simplemente en su adicción. Finalizando con la dimensión, dificultad de control hacia los videojuegos, esta dimensión básicamente se refiere que una vez ya iniciado el juego es imposible dejar de practicarlo.

En relación con este tema, Lemmens et al. (2009) mencionan a la abstinencia al videojuego, como a las emociones desagradables por la que pasa el sujeto al aplicarse la disminución de horas en el videojuego. Además, Griffiths (2005) afirma que son el aglomerado de efectos relacionados a dejar una conducta adictiva, provocando sensaciones desagradables.

Con respecto a la segunda dimensión, el abuso y tolerancia (Griffiths, 2005; Lemmens et al., 2009) se refieren al aumento de horas en el uso de los videojuegos, teniendo así una mayor exposición y favoreciendo la conducta adictiva y llevándolo a la dependencia.

Así mismo, tenemos a la dimensión, problemas asociado al videojuego, para Lemmens et al. (2009) son todas las consecuencias que padece el usuario de los videojuegos a causa de su adicción, esto abarcando problemas en el ámbito familiar, social y laboral, es decir los conflictos que se generan en las relaciones interpersonales a consecuencia de la conducta adictiva.

Para finalizar, en la última dimensión es la dificultad de control hacia los videojuegos, esta dimensión para Griffiths (2005) básicamente es tomada como la incapacidad del dependiente a los videojuegos para controlar su conducta impulsiva, que pueden manifestarse en sitios o momentos no adecuados, debido a que el sujeto no tiene un autocontrol.

En cuanto a la fundamentación de la adicción a los videojuegos se han planteado las posteriores teorías.

La teoría conductista, desde esta perspectiva toda conducta adictiva se manifiesta a través de reforzadores positivos que generan placer, sin embargo, en cuanto se va estableciendo esta conducta, estos reforzadores acaban siendo negativos como respuestas al experimentar la abstinencia cuando se pretende extinguir la conducta adictiva (Cía, 2014).

Por otro lado, la teoría del condicionamiento operante representada por Thorndike y Skinner (1965) mencionan a los reforzadores como recompensas o castigos, las cuales tienen como objetivo erradicar o repetir una conducta, también se le conoce como condicionamiento instrumental. La finalidad es modificar un comportamiento al emplear reforzadores sobre la conducta que se desea alcanzar. En esta teoría encontramos la generalización, esto sucede al instante de reforzar las respuestas, llevando a que una conducta que se repetirá constantemente. En lo segundo ubicamos la discriminación, esto se fundamenta en que el individuo responderá de distintas maneras ante dos estímulos. Para concluir encontramos a la extinción, esto es básicamente cuando el comportamiento ya no es reforzado y así se produce el fin de la respuesta. Los modelos de comportamientos adictivos incluso se pueden aprender cuando el sujeto observa a su ambiente familiar y social al mantenerse conectado por demasiado tiempo en los videojuegos, esto nos lleva al aprendizaje a través de un modelo (Bandura, 1973). El modelado de adicción hacia los medios, sostiene que un uso desproporcionado y descontrolado de la tecnología trae consigo consecuencias adictivas en los usuarios, llegando a generar esa dependencia por ende altera todo el funcionamiento organismo, ya sea en comportamientos, hábitos o emociones. (Ball et al., 1976).

Entonces, se infiere según Skinner (1953) que los reforzadores positivos elevan la repetición de las respuestas ante un entorno específico. En esa línea el marketing de

publicidad usadas por los videojuegos serían los reforzadores positivos, la cual logran un aumento en sus ventas y en su uso (Arias et al., 2012).

Por otro lado, la teoría de la personalidad de Cloninger, desde este enfoque el autor fundamenta su propuesta como una etapa del aprendizaje a través de la observación, en la cual tiene el objetivo de estimular el pensamiento, el comportamiento y la actitud de un sujeto o grupo que observa todo lo que ejecuta su muestra (Cloninger, 1994). Desde la teoría conductual-cognitivo, se menciona que un comportamiento adictivo se da básicamente mediante una conducta que se aprende y que todo esto se puede reducir o mantener dependiendo del reforzador positivo o negativo (Carroll et al., 1991).

Seguidamente, tenemos la variable de expectativas hacia el futuro, definido por Martínez et al. (2014) como un grupo de determinaciones y acciones para el futuro que son parte de circunstancias que protegen y motivan el comportamiento en cuanto al desarrollo saludable de la etapa del adolescente. De este mismo modo, Nurmi (1991) se refiere a la idea en la que un sujeto espera que suceda tal evento, en base a actos planificados, estableciendo metas y dirigiendo su comportamiento para alcanzar sus objetivos. Por último, Sánchez y Verdugo (2016) mencionan a las expectativas de futuro influyentes para los ámbitos sociales, profesionales, personales y económicos para la satisfacción vital de objetivos, sueños y metas.

Las expectativas hacia un futuro toman mayor relevancia en la adolescencia, ya que no solo se dan cambios físicos en esta etapa (Papalia et al., 2012), sino que a su vez se dan cambios en el aspecto cognitivo, dirigiendo un planteamiento de objetivos ya sea a corto o largo plazo (Aguirre, 1994), en definitiva, es en la adolescencia donde se planifica la vida hacia el futuro como elegir que se estudiará o la perspectiva en el ámbito familiar, preparándose para la vida de adulto (Castillo, 2016).

Así mismo en esta etapa, el adolescente pretende focalizar su futuro laboral y académica (Dreher y Oerter, 1986; Miranda, 2015) por ello, se genera una incertidumbre en las determinaciones que tomará por el futuro, la cual crece llamativamente (Jiménez, 2011), por esto, el adolescente debe tomar acciones definitivas que se acoplen al futuro que se focaliza (Dryfoos, 1990) llevando a una vida adulta de satisfacción y auto realizada (Snyder y López, 2004).

Para Díaz y Sánchez (2002) dicha variable está fundamentada en la teoría humanista, estableciendo que el individuo continúa desarrollándose y cuenta con recursos inherentes para alcanzar lo que se proponga, posibilitando visualizar un panorama ideal de sus expectativas hacia su futuro. Siendo obligatoriamente el uso de tres factores para lograr proyectarlos y alcanzarlos, descritos de la siguiente forma, en primer lugar, la motivación: que es la proyección que tiene el adolescente con respecto a sus metas, objetivos que pretende lograr; en función a sus gustos y ve más fácil realizar, para satisfacer las necesidades básicas tanto económicas como de trabajo.

En segundo lugar, la planificación: aquí se abarca la teoría de acciones y la psicología cognitivista, donde se especifica que todos los adolescentes buscan anhelos, construyendo estrategias con el fin de lograr sus expectativas académicas. Por último, encontramos la evaluación prospectiva: que se refiere al bienestar personal y familiar, donde los individuos quieren acoplarse al entorno de manera autoeficiente, solicitando en este una autoevaluación de sus metas y logros (Díaz y Sánchez, 2002).

Después de alcanzar todos los componentes, Sánchez y Verdugo (2016) mencionaron que los individuos desde el nacimiento intentan lograr una satisfacción y felicidad, para ello usan recursos innatos, cumpliendo así las expectativas de la vida.

En base a la fundamentación de la variable expectativas hacia el futuro se han planteado las posteriores teorías:

La teoría Social, la autoeficacia y la agenciación humana. Para esta teoría, se manifiesta que el individuo no está dirigido por entes internos ni guiado en factores externos, es decir se conceptualiza el funcionamiento del individuo en base a la tríadica de la reciprocidad en donde la conducta, los factores individuales en lo cognitivo, afectivo, biológico y los efectos en el medio ambiente son agentes interactivos (Bandura, 1987). Para este autor, el medio ambiente le proporciona al individuo un autosistema con mecanismos que le facilitan la evaluación y a la vez la regulación de su conducta y de sus pensamientos. La conducta humana es producto de la relación entre los autosistemas y las incidencias en el entorno (Pajares y Johnson, 1996).

La Autoeficacia: simboliza como una aptitud que tiene el individuo consigo mismo, desembocando en una confianza que beneficie las metas que se proponen. Esta ideología

en el ser humano actúa de forma positiva para enfrentar los nuevos anhelos, y preparar los medios necesarios para las metas que se trazan.

Este modelo de Bandura involucra que el ser humano a mayor actitud positiva consigo mismo, tendrá mayor probabilidad de lograr lo que se propone. Es decir, el individuo con mayor Autoeficacia, se plantea actividades más peligrosas e inclusive tiende a ejecutar metas más complejas, mayormente emplea más dedicación, son conservadores y establecen una mayor obligación ante los problemas internos al éxito de sus objetivos (Bandura, 1997).

Distintos estudios han logrado una conceptualización de la autoeficacia como la capacidad individual, extensa y permanente, que especifica cuán efectivo llega a ser el comportamiento humano para enfrentar los diversos escenarios abrumadores (Choi, 2004; Luszczynska et al., 2004).

Por otro lado, la agenciación humana: es la capacidad que tiene el individuo de ejercer un control sobre su funcionamiento y sobre las situaciones que alteren su vida (Bandura, 2001). En ese sentido el autor propone una correlación entre las acciones y las intenciones del individuo. En primer lugar, encontramos la intencionalidad, que es básicamente cuando el individuo elige sus métodos y proyectos.

Como segundo elemento tenemos a la previsión, predicción y prospección, que se enfoca en que el individuo plasme con anticipación las posibles situaciones para lograr sus expectativas hacia futuro. El tercer elemento es la autoevaluación, aquí el individuo evalúa si las acciones a tomar en cuenta, están funcionando para lograr sus metas; y por último tenemos a la autorregulación, que está conformada por: auto-observarse, el juicio de uno mismo y la auto-respuesta. En conclusión: plantearse objetivos hacia el futuro en los adolescentes están ligadas a cómo ellos se perciben y lo capaces que creen ser para alcanzar sus metas, a su vez si han idealizado un plan de forma positiva o neutral (Bandura, 2001).

De esta forma se delimitan cada dimensión de las expectativas:

Para Sánchez y Verdugo (2016) la primera dimensión comprende: las expectativas económicas - laborales: la cual se refiere cuando el individuo adquiere los medios posibles para saciar sus necesidades básicas, representando el anhelo de alcanzar

satisfactoriamente un rango económico, por consiguiente, alcanzar un buen trabajo. Así mismo en las expectativas académicas, se hace referencia a los niveles de estudio que pretende lograr el individuo, bajo la aprobación y el reconocimiento en su educación profesional que le lleve a una realización. Como tercero encontramos a las expectativas de bienestar personal: básicamente es cuando el individuo tiene la posibilidad de alcanzar a relacionarse en su contexto desde un estado de equilibrio. Por último, están las expectativas familiares: abarcando la probabilidad que tiene el individuo de construir la familia, hijos, etc (Sánchez y Verdugo, 2016).

Para Kuh et al. (2005) las expectativas académicas es todo aquello que el estudiante pretende alcanzar durante su formación estudiantil, estas expectativas pueden ser observadas como una orientación cognitiva y motivacional en el entorno del aprendizaje.

Finalmente, por todo lo mencionado, la importancia que abarcó la investigación es que permite estudiar la adicción hacia los videojuegos y las expectativas hacia el futuro en los escolares con la intención para recolectar y adquirir resultados veraces y fiables, en beneficio a futuras investigaciones.

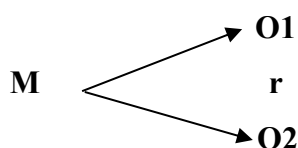
II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque, tipo y diseño de investigación

El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, estas investigaciones son fundamentadas por una medición numérica. Dicho enfoque hace uso de la recolección de información para contrastar las hipótesis y establecer pautas exactas del comportamiento en la población y probar teorías, confiando en una medición numérica basado en los análisis estadísticos (Hernández et al., 2014; Sánchez et al., 2018).

El estudio es tipo básico, ya que este tipo de investigaciones, nos conduce a nuevos conocimientos, orientándose a descubrir y entender el problema de la investigación, con el fin de generalizar los resultados obtenidos para elaborar modelos teóricos científicos fundamentados en principios y leyes (Sánchez & Reyes, 2015).

El estudio es de diseño correlacional, es decir con la finalidad en entablar la correlación de las variables, sin haber algún tipo de manipulación de estas, las cuales serán estudiadas tal cual se presentan en la población (Hernández et al., 2014; Sánchez et al., 2018).



Donde:

M: Adolescentes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura

O1: Variable de adicción a los videojuegos.

O2: Variable de expectativas hacia el futuro.

r: relación de 2 variables.

2.2 Participantes de la investigación

La Población se caracteriza porque cada sujeto manifiesta determinadas características y que se deben cuantificar en la investigación (Tamayo & Tamayo, 2012). En efecto, en la presente investigación la población es accesible y finita, es decir el investigador cuenta con una muestra inferior, los cuales estuvieron establecidos por criterios de inclusión y exclusión (Ventura-León, 2017). La presente investigación estuvo compuesta por escolares en edades de 13 a 15 años de secundaria de una institución educativa estatal de

Sechura, en el departamento de Piura, llegando a un rango de aproximadamente 640 estudiantes, que estuvieron repartidos en secciones, los cuales están asignados a ejecutar actividades principalmente educativas.

Tabla 1

Caracterización de la población según grado y sexo de una institución educativa.

	Grado	Género		Total
		Masculino	Femenino	
Institución educativa	1ro	65	75	140
	2do	62	63	120
	3ro	59	64	123
	4to	71	70	141
	5to	55	61	116
Total				640

Nota: alumnos inscritos según la institución educativa en el año 2022.

Además, la muestra en la investigación estuvo compuesta por 240 escolares de ambos géneros.

La muestra es el grupo que se subdivide de la población, en base a las características establecidas para la investigación (Ventura-León, 2017).

Por último, el muestreo fue no probabilístico por conveniencia, esto es un procedimiento de selección orientada por las características del estudio, es decir la elección de la muestra requiere de la decisión de los investigadores (Hernández et al., 2014; Sánchez et al., 2015).

Según criterios de inclusión, estuvieron incluidos dentro de la investigación los escolares de ambos géneros que oscilan entre 13 a 15 años. Así mismo, fueron incluidos los estudiantes que acepten participar dando su consentimiento para la aplicación del instrumento y que completen todos los ítems.

Según los criterios de exclusión, fueron excluidos de la investigación, los escolares que no oscilan entre 13 a 15 años. Así mismo los estudiantes que presenten habilidades diferentes (observados por el evaluador), así como los adolescentes que manifiesten enfermedades médicas o consumen algún medicamento. Por último, serán excluidos los estudiantes que no completen todos los ítems.

2.3 Escenario de estudio

La presente investigación se realizó en la I. E.E San Martin de la provincia de Sechura – Piura, la cual se da en una jornada estudiantil completa – asimismo cuenta con los cuatro niveles de educación, además de tener como visión seguir siendo una institución líder en formación de calidad en los jóvenes que cursan las aulas, competentes y capaces de desempeñar una excelente labor en la sociedad, apoyados con los avances tecnológicos manifiesta P. Chapilliquen (Director, junio, 2023).

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica que se ejecutó en este estudio fue la encuesta. Para Hernández et al. (2014) esta técnica sirvió para recoger y analizar datos de la muestra, en base a instrumentos con un conjunto de parámetros estandarizados que miden las variables específicas, así mismo nos brinda una obtención y elaboración de información de manera más rápida y eficaz (García et al., 1993).

De acuerdo a los instrumentos el primero fue el Test de Adicción a los Videojuegos (TDV), construido por Marcos y Choliz (2011), para adolescentes de 12 a 16 años, constituidas por 4 dimensiones los cuales son: (abstinencia hacia los videojuegos) (abuso y tolerancia), (problemas asociados a los videojuegos) y (dificultad de control). Asimismo, consta de cinco opciones de respuesta del 0 al 4. En la versión original posee una alta consistencia interna ($\alpha = .94$), su estructura factorial, se da mediante el modelo con 4 factores, evidenciando como resultados: abstinencia (40.43% de la varianza), abuso y tolerancia (5.49% de la varianza), problemas asociados a los videojuegos (4.19% de la varianza) y dificultad de control (4% de la varianza), respecto a la confiabilidad, obtuvieron un Alfa de cronbach de .90 mediante la consistencia interna. Asimismo, en el contexto peruano, Salas et al. (2019) procedieron a identificar una consistencia interna a través del coeficiente de Cronbach los cual se obtuvieron los siguientes resultados, con

un índice de consistencia interna alpha de Cronbach de .95. Su estructura factorial está formada por 25 ítems que se agrupan en cuatro factores: dificultad de control (alpha=.89), abstinencia (alpha=.87) abuso y tolerancia (alpha=.82) y problemas ocasionados por los videojuegos (alpha=.82), lo cual indica que es un instrumento con propiedades psicométricas satisfactorias y con respecto a la validez fue obtenida a través del valor de criterio de expertos ejecutando la V de Aiken, donde se obtuvo una valoración de .96

Finalmente, Para la evaluación de la segunda variable en la población se utilizará la escala de Expectativas hacia el futuro en adolescentes, el cual fue creada por Sánchez y Verdugo en 2016 y adaptada por Chávez y Chávez en 2019 en Chiclayo – Perú. El instrumento está constituido por 14 ítems y es aplicable en Niños y adolescentes a partir de los 11 hasta los 15 años, con un tiempo promedio de duración de 15 a 25 minutos, divididos en 4 dimensiones: expectativas económicas y laborales, académicas, expectativas de bienestar personal y expectativas familiares. En la versión original que fue propuesta por Sánchez et al. (2016), se utilizó la validez con un análisis factorial común a través de los criterios de retenciones de cuatro factores con los porcentajes de 49.72% de la varianza, con una carga factorial mayor de .30; estando en un valor adecuado. Para el análisis confirmatorio los indicadores obtuvieron los respectivos valores: $\chi^2 = 15$, $g.l = 71$, $p = .000$; RMSEA= .040; CFI= .96 y TLI= .95; con respecto a la confiabilidad: se alcanzó el alfa de Cronbach de .85, el mismo que dio una consistencia interna en los respectivos factores: I= .79, II= .81, III .65 y factor IV= .68. Por último, en el contexto peruano, Chávez et al. (2019), realizaron la validez de constructo de análisis factorial confirmatorio con indicadores de ajustes absolutos RMSEA= .08, SRMR= .05, comparativo NFI= .97 parsimonioso, PNFI= .80, y cargas factoriales > .30 en los ítems. Con respecto a la confiabilidad se usó el coeficiente de omega en sus respectivos factores resultando con valores de .71 y .79.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En el presente estudio se ejecutaron los siguientes procedimientos:

Se envió una solicitud a la institución educativa correspondiente, solicitando cada permiso obligatorio para la ejecución de la investigación y acceder a la población de estudio. Al tener conocimiento del total de escolares de la institución educativa estatal

investigada, dato que fue brindado por la dirección de la institución educativa, se seleccionará una muestra mixta de escolares entre 13 y 15 años, donde se les entregó en físico los instrumentos a aplicar.

Posteriormente, ya ejecutados los instrumentos se pasaron a depurar, fijándose en los criterios de rango de inclusión y exclusión planteados en la presente investigación. Finalizando la aplicación de los instrumentos, se procedió a calificarlos y la elaboración de la base de datos. Asimismo, en procesar los datos se depuraron en el Ms Excel 2016, seguidamente se usó el programa SPSS V.26, para los estadísticos descriptivos como inferenciales. En cuanto a la estadística descriptiva se manejan tablas de distribución en frecuencia simple y porcentual, así como el cálculo de medidas de correlación; a nivel de la estadística inferencial se aplicó la prueba de KS, para evaluar el cumplimiento del supuesto de normalidad de las variables.

Cabe mencionar, que en función al análisis de normalidad se usó el coeficiente de Spearman para la distribución no normal. Finalmente, se procederá a estimar el tamaño de efecto relacionando lo mencionado por Cohen (1998). Una vez ejecutado el proceso estadístico teniendo como soporte los softwares estadísticos, se realizó la discusión en resultados, teniendo como fundamento las bases teóricas y antecedentes encontrados. Finalmente, se procedió a documentar y sustentar la investigación.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En la presente investigación, se siguieron los siguientes aspectos éticos:

Del código de ética en Investigación de la Universidad Católica De Trujillo “Benedicto XVI” (UCT, 2021) se tomaron los siguientes artículos: El artículo 2, donde se plantea el respeto por la confidencialidad, la diversidad y la dignidad humana de todas las ligadas a las investigaciones. Asimismo, del artículo 9, donde se plantea que las personas ligadas a las investigaciones deben mostrar un comportamiento absoluto de honestidad, es decir evidenciar los principios de transparencia durante el periodo que dure la investigación.

Por otro lado, teniendo en cuenta los principios del Código de Ética del Psicólogos del Perú (2018), de acuerdo al Art. 24, donde menciona que en el caso de ser menor a 18 años los participantes de la investigación, es obligatorio por parte del investigador presentar

un asentimiento informado a los padres u apoderados de los participantes. En definitiva, el investigador deberá contar con el consentimiento informado y si es necesario se respaldará por el asentimiento de los representantes legales de la población o muestra a estudiar.

Por último, de acuerdo al código de ética de la Asociación Americana de Psicólogos (APA, 2010) el artículo 4, donde manifiesta que los resultados de la investigación se manejan con una total discreción. Es decir, que la información brindada y los resultados obtenidos se mantendrán en confidencialidad del investigador, respetando las normativas nacionales e internacionales que rigen a una investigación.

III. RESULTADOS

Tabla 2

Prueba de normalidad de adicción hacia los videojuegos y expectativas hacia el futuro

Prueba de normalidad		
Variables/Dimensiones	K-S	Sig.
Abstinencia	.124	.000
Abuso y Tolerancia	.077	.008
Problemas asociados a los videojuegos	.134	.000
Dificultad en el control	.138	.000
Adicción a los videojuegos	.095	.000
Expectativas económicas laborales	.178	.000
Expectativas académicas	.263	.000
Expectativas en el Bienestar Personal	.192	.000
Expectativas familiares	.140	.000
Expectativas hacia el futuro	.191	.000

En la tabla 2, se planteó el resultado observado a través de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov en el cual evalúa la distribución de puntajes obtenidos de la variable de Adicción hacia los videojuegos y expectativas hacia el futuro. Ante ello, se observó una significancia ($p < .05$), determinando así un resultado de distribución no normal, tomando como decisión el empleo de una prueba no paramétrica y utilizando el coeficiente de correlación de Spearman (r_s).

Tabla 3

Coeficiente de relación entre adicción hacia los videojuegos y expectativas hacia el futuro

Variables		r_s	Sig	TE
Adicción a los videojuegos	Expectativas hacia el futuro	-.443**	.000	Moderado

En base a la tabla 3, se identificó que existe una relación de nivel muy significativo del tipo negativo ($r_s = -.443^{**}$; $p < .05$) refiriéndose de esta forma, que un exceso de empleo de videojuegos altera la percepción e ideación de acciones concretas hacia el futuro, complicando el planteamiento de metas y objetivo en el desarrollo personal.

Tabla 4

Coefficiente de relación entre la dimensión de abstinencia y expectativas hacia el futuro.

Dimensión/Variables		r_s	Sig	TE
Abstinencia	Expectativas hacia el futuro	-.422**	.000	Moderado

En la tabla 4, se evidencia la correlación entre la dimensión de abstinencia y expectativas hacia el futuro. Donde se llegó a identificar, que existe una relación del tipo negativa, de nivel muy significativa ($r_s = -.422^{**}$; $p < .05$), aceptando la hipótesis alterna, en donde se identifica, que el sentir de abstinencia, en base a un sentimiento negativo por un alejamiento repentino de la actividad lúdica, puede generar desinterés en el planteamiento de metas basados en el desarrollo personal.

Tabla 5

Coeficiente de relación entre la dimensión abuso y tolerancia y expectativas hacia el futuro.

Dimensión/Variables		r_s	Sig	TE
Abuso y tolerancia	Expectativas hacia el futuro	-.392**	.000	Moderado

En la tabla 5, se evidencia la correlación entre la dimensión de abuso y tolerancia y expectativas hacia el futuro. Donde se llega a identificar, que existe una relación del tipo negativa, de nivel significativa ($r_s = -.392^{**}$; $p < .05$), aceptando hipótesis alterna, y rechazando la hipótesis nula, este resultado, permite identificar, que el incremento y uso desmedido de una actividad lúdica, altera negativamente el desarrollo metas y planteamiento de acciones concretas basadas en el desarrollo individual.

Tabla 6

Coefficiente de relación entre la dimensión de problemas asociados con los videojuegos y expectativas hacia el futuro.

Dimensión/Variables		r_s	Sig	TE
Problemas asociados	Expectativas hacia el futuro	-.501**	.000	Moderado

En la tabla 6, se evidencia la correlación entre la dimensión de problemas asociados a los videojuegos y expectativas hacia el futuro. Donde se llega a identificar, que existe una relación del tipo negativa, de nivel significativa ($r_s = -.501^{**}$; $p < .05$), aceptando hipótesis alterna, y rechazando la hipótesis nula, este resultado, permite concluir, el exceso de videojuegos generará ciertos problemas que pueden vincularse con el desarrollo de actividades interesantes a manera personal.

Tabla 7

Coeficiente de relación entre la dimensión de dificultad de control y expectativas hacia el futuro.

Dimensión/Variables		r_s	Sig	TE
Dificultad de control	Expectativas hacia el futuro	-.387**	.000	Moderado

En la tabla 7, se evidencia la correlación entre la dimensión dificultad de control y las expectativas hacia el futuro. Donde se llega a identificar, que existe una relación del tipo negativa, de nivel significativa ($r_s = -.387^{**}$; $p < .05$), aceptando hipótesis alterna, y rechazando la hipótesis nula, este resultado postula como característica, que la baja capacidad de controlar el tiempo de empleo y la frecuencia de videojuegos, generará una baja capacidad para desarrollarse en el aspecto personal.

Tabla 8*Nivel de adicción hacia los videojuegos*

Adicción hacia los videojuegos	f	h%
Bajo	56	29.2%
Moderado	116	60.4%
Alto	20	10.4%
Total	192	100.0%

En la tabla 8 se planteó la distribución de niveles observados, en base al puntaje general de adicción hacia los videojuegos, observando una prevalencia del nivel moderado (60.4%) indicando así un riesgo en la frecuencia de exposición de distintos tipos de videojuegos en los jóvenes. En relación al segundo lugar, se observó el nivel bajo (29.2%) lo cual puede indicar un panorama positivo, en donde los adolescentes puedan contar con los recursos para evitar padecer algún tipo de adicción hacia este tipo de actividades lúdicas.

Tabla 9*Nivel de Expectativas hacia el futuro*

Expectativas hacia el futuro	f	h%
Bajo	19	9.9%
Moderado	20	10.4%
Alto	153	79.7%
Total	192	100.0%

En la tabla 9 se observó una prevalencia del nivel alto (79.7%), un nivel adecuado de evaluación sobre el futuro, tomando acciones concretas para que sirvan de guía y obtener aquellas metas u objetivos propuestos.

IV. DISCUSIÓN

Es evidente que en los últimos años el uso de los videojuegos se ha visto más recurrente y a cada instante su consumo es más elevado, mayormente en jóvenes y adolescentes. Si bien los videojuegos, es una actividad de diversión, ya que hacer uso de ellos puede generar satisfacción y gozo. Sin embargo, este incremento en el consumo ha llevado a que sus usuarios hagan un uso descontrolado y desproporcionada, el cual se torna en un posible problema de adicción ya sea al internet o ludopatía (Pont, 2020).

De acuerdo al objetivo general, los resultados encontrados demuestran y confirman la hipótesis planteada, ya que se evidenció que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y las expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, por lo tanto, en la tabla 3, se observó un nivel muy significativo del tipo negativo ($r_s = -.443^{**}$; $p < .01$) refiriéndose de esta forma, que un exceso de empleo de videojuegos altera la percepción e ideación de acciones concretas hacia el futuro, complicando el planteamiento de metas y objetivo en el desarrollo personal. De acuerdo al estudio previo, los resultados coinciden con la investigación de Gonzales (2021) el cual demostró que existe correlación significativa negativo y directa ($r_s = -.470^{*}$; $p: .037$). Teóricamente, Castelló (2005) mencionó que los individuos con adicciones carecen de autonomía en la vida diaria, se muestran inseguros, tienen poca capacidad para tomar decisiones por ende no asumen responsabilidades, manifiestan inseguridades personales y comportamentales haciendo referencia con respecto al futuro que desean en su vida. Para ello, Echeburua y De Corral (2010) describen que los videojuegos son adicciones patológicas que traen como consecuencia que el usuario, se excluya de tareas e intereses diarios y a futuro. De esta misma forma se corrobora lo dicho por Massa (2017) el cual refirió que es obligatorio que se tome en cuenta el uso de los videojuegos en la formación del estudiante, solo si este logra controlar el tiempo que utilizará para los videojuegos, para evitar que se pase a un rango de adicción o descontrol, menos aun perjudicando la integridad física y emocional.

Con respecto al primer objetivo específico, los resultados en dimensiones de la variable adicciones al videojuego y expectativas hacia el futuro, se encontró en la tabla 4, que existe una relación positiva de nivel muy significativo ($r_s = -.442^{**}$; $p < .01$) entre la dimensión de abstinencia y expectativas hacia el futuro en estudiantes de una institución

educativa de Sechura- 2022, en donde se identifica, que el sentir de abstinencia, en base a un sentimiento negativo por un alejamiento repentino de la actividad lúdica, puede generar desinterés en el planteamiento de metas basados en el desarrollo personal. Estos resultados se similares a lo elaborado por Carhuapoma, et al. (2022) quienes encontraron un nivel significativo ($r_s = .443$; $p < .000$) entre la dimensión de abstinencia y expectativas hacia el futuro. Ante esto, Cholí (2011) refiere que el uso de los videojuegos es una manera espectacular de entretenerse ya sea en niños como en adolescentes, sin embargo, afrontar una frustración posibilita que el usuario recaiga en la conducta adictiva y sus acciones le dificulte llevar a cabo su vida real. En esta misma línea Baquero y Avendaño (2015) mencionan que, ante una situación de adicción, el adolescente al pretender alejarse, padecerá y le generará impotencia, fastidio e incomodidad. Esto se contrasta con lo mencionado por Ecurra y Salas (2014) donde refieren que el individuo al momento de experimentar una adicción a los videojuegos la mente del individuo se ubica repetidamente en los videojuegos, fantaseando con ellos, llegando a una preocupación exhaustiva cuando no acceden a estos.

También se llegó a determinar una relación entre la dimensión abuso y tolerancia y expectativas hacia el futuro, se encontró en la tabla 5, que existe una relación muy significativa, del tipo negativa ($r_s = -.392^*$; $p < .01$), el resultado permitió identificar, que el incremento y uso desmedido de una actividad lúdica, altera negativamente el desarrollo metas y planteamiento de acciones concretas basadas en el desarrollo individual. Para respaldar ello, desde lo teórico la abstinencia se caracteriza en presentar sintomatologías como agitación psicomotriz, ansiedad y pensamientos repetitivos, fantasías y sueños asociados al videojuego, todo esto contribuye al incremento de aplazar y no tomar conciencia de realizar sus las actividades académicas, esto incide de forma negativa en las expectativas de futuro en el adolescente, (Instituto Valenciano de Ludopatía y Adicciones no Tóxicas, 2020). Para ello Cholí y Marco (2010) hacen referencia a la incapacidad de los usuarios para controlar sus conductas impulsivas hacia el juego, por ende, no perciben su comportamiento en relación al tiempo que le dedican al videojuego, indicando así un riesgo en cuanto al apego progresivo de tiempos y estabilidad, sólo en situaciones en donde el usuario está frente a la actividad en específico. Por consiguiente, es necesario que la mayoría de adolescentes puedan llevar un control sobre su conducta hacia el juego, para evitar así una adicción.

Finalizando, con respecto a la dimensión relación entre problemas asociados con los videojuegos y expectativas hacia el futuro, se observó en la tabla 6, que hubo relación muy significativa, del tipo negativa ($r_s = -.501^{**}$; $p < .001$), esto permite concluir, el exceso de videojuegos generará ciertos problemas que pueden vincularse con el desarrollo de actividades interesantes a manera personal. Estos resultados son similares en el estudio de Hernández (2022) el cual obtuvo una relación muy significativa ($r_s = .413$; $p < .000$). A ello, se le puede agregar lo dicho por González y Núñez (2001) quienes mencionan que en la adolescencia además de los evidentes cambios físicos y sociales, se producen cambios psicológicamente; ubicándose en este último el incremento de consecuencias negativas, como conductas defensivas, comportamientos violentos relacionadas con las adicciones hacia los videojuegos.

Así mismo, concerniente a la relación entre dificultad de control y expectativas hacia el futuro, se evidenció en la tabla 7, que hay una existe una relación del tipo negativa, de nivel significativa ($r_s = -.387^{**}$; $p < .001$), este resultado postula como característica, que la baja capacidad de controlar el tiempo de empleo y la frecuencia de videojuegos, generará una baja capacidad para desarrollarse en el aspecto personal. Estos resultados son parecidos al estudio de Hernández (2022) el cual obtuvo una relación muy significativa ($r_s = .413$; $p < .000$), respaldando ello, Llaveró (2016) menciona que, al realizar un uso desmedido de los videojuegos, se puede llegar a presentar una falta de atención y concentración en los adolescentes, así mismo confirman que al usar de manera desproporcional los videojuegos, se percibe una baja realización de las actividades diarias. Por ende, Cholí y Marco (2011) manifiestan que el adolescente, aunque es consciente de las consecuencias perjudiciales que trae hacer uso de los videojuegos de manera desproporcionada, el usuario al término de los videojuegos, evidencia una probabilidad de presentar un comportamiento inadecuado al momento de culminar con el periodo de juego. Así mismo, es frecuente que los individuos con adicción, cuando se les hace ver que es tiempo de terminar el juego, se niegan a hacerlo y a menudo manifiestan que una mala señal lo les dejó disfrutar el videojuego, esto sobre todo a los individuos que no le toman relevancia a su entorno social.

Con respecto a los datos descriptivos, conocer el nivel de adicción a los videojuegos el cual, Liu et al. (2013) dicen que es toda conducta dependiente, tomándolo como algo primordial a través de todo el día, eliminando otro tipo diferente de obligaciones. De

modo que en la tabla 8, se presentó una prevalencia del nivel moderado del 60.4%, indicando así un riesgo en la frecuencia de exposición de distintos tipos de videojuegos en los jóvenes. Este resultado es similar a los datos obtenidos en el estudio de Arteaga (2019) que ubica a su muestra en 42%, así mismo concuerdan con los datos presentados por Otoy y Ramírez (2014) quienes manifestaron que de sus 208 encuestados el 34.1% se ubica en un nivel moderado. Ante estos resultados, Haagsma et al. (2013) mencionan que los usuarios adictos al videojuego ven más esenciales tener relaciones virtuales que los reales, siendo esto principalmente la ayuda a una adicción. De esta misma forma se corrobora lo dicho por Soper y Miller (1983) los cuales mencionan que los videojuegos son una adicción patológica que trae como consecuencia que el usuario, se excluya de otras actividades durante el día, manifestando conductas compulsivas e incluso alejándose, a su vez presenten sintomatologías físicas y cognitivas al proponerse dejar de hacer uso de los videojuegos. Así mismo, Levis (2002) manifiesta que los adolescentes son muy flexibles con la tecnología, los móviles y los videojuegos debido a que estos ocupan un lugar importante en la socialización del individuo, es por ello que al adolescente le parece fácil conectarse a un videojuego y establecer relación con sus pares a través de estos dispositivos, llegando a favorecer a los usuarios de personalidad introvertida, es por ello que los adolescentes y jóvenes hacen uso mayormente de los videojuegos, además en la adolescencia se evidencia un el uso de estímulos adictivos. Por último, Wölfling y Müller (2009) especifican que la adolescencia es una época del desarrollo humano vulnerable a la presión social, siendo ello un factor para que el individuo probablemente adopte conductas o comportamientos adictivos.

En base al objetivo específico de conocer el nivel de expectativas hacia el futuro, se evidenció en la tabla 9, un nivel alto de 79.7% tomando acciones concretas para que sirvan de guía y obtener aquellas metas u objetivos propuestos. Los resultados se similares al estudio de Ferrazza et al, (2015) quienes hallaron que el 60% de los adolescentes se hallan en un nivel alto, a su vez estos resultados discrepan con lo encontrado por Miranda (2018) indicando un porcentaje distinto del 85.9% en nivel bajo, en conclusión, es decir que la mayoría de los estudiantes no percibe un futuro alentador para consigo mismo. Agregando a lo anterior, Al respecto Nurmi et al. (1994) y Gómez (2019) mencionan que las expectativas y esperanzas que tienen todo adolescente sobre el futuro influye a la conducta y se enlaza con la opinión brindada por su familia, sobre su carrera y educación.

Cabe resaltar que, en esta misma línea, Castro y Sánchez (2000) mencionan que la importancia de las expectativas futuras se centra en identificar y aceptar que la adolescencia es la etapa en el que el ser humano experimenta la gran parte de los cambios biosociales que generan una inestabilidad, por ende, al tener perspectivas funcionales nos permite adaptarnos al medio, adquirir un buen nivel educativo, social, cultural y laboral; no obstante, cuando se presentan perspectivas no funcionales, el individuo es más proclive a ejercer comportamientos de riesgos y no aceptadas en la sociedad. Esta idea es respaldada por Sánchez et al. (2016) quienes refieren que los adolescentes perciben la conformación de una familia como el principal impulsor de la acción educativa, la cual está centrada en lograr esta finalidad, evaluando el contexto educativo que se les presenta en su entorno. Respaldando ello, Ferrel et al. (2014) indican que el individuo que posee una buena perspectiva hacia el futuro conformará una familia con autonomía, llegando a ser capaz de tomar retos, afrontar nuevas responsabilidades y disfrutar de sus logros adquiridos.

En efecto, acorde con la teoría de Sánchez y Verdugo (2016) quienes mencionaron que los adolescentes eligen los actos que posiblemente le llevarán al éxito y pone atención a los modelos que cree conveniente les lleven a formar habilidades que admiran, por consiguiente, la expectativa mantiene el comportamiento por un prolongado tiempo siempre y cuando el adolescente perciba que este acto le traerá resultados que desea.

Esta afirmación a su vez es respaldada por la teoría del aprendizaje social, que menciona, por ejemplo, que las expectativas son adquiridas por el modelado e imitación de los congéneres (Karlson, 2015; Roth, 2017). Es este último, recalca que a medida que el adolescente busca ser aceptado y pertenecer en su grupo amical, así mismo busca recibir la aprobación de sus congéneres respecto a sus expectativas académicas y sus éxitos educativos. En esta misma línea Ferrel et al. (2014) relatan que el adolescente se desarrolla en un entorno familiar idóneo y cultiva una autoestima adecuada, como consecuencia adquiere mejores expectativas de bienestar personal.

En cuanto a la implicación, la presente investigación reportó resultados que describen la manera en que influye la conducta adictiva en el futuro o crecimiento personal de la población, en ese sentido sirve con ese fin para las futuras investigaciones y así contribuir

a diseñar programas de promoción y prevención de dicha problemática en las muestras de estudios.

Así mismo en las limitaciones del estudio, se observó que algunos participantes presentaron una forma incorrecta de marcar los instrumentos aplicados en dicho estudio, por último, desde el criterio temporal, la recolección de datos se realizó en un periodo corto de tiempo el cual limitó y perjudicó el acceso a una mayor cantidad de muestra en la población.

V. CONCLUSIONES

- Como primera conclusión, se llegó a determinar que, si hay relación entre la adicción a los videojuegos y las expectativas hacia el futuro, se obtuvo un valor de ($r_s = -.443^{**}$; $p < .01$) y por ello se llegan a las siguientes conclusiones:
- De acuerdo a la relación de las dimensiones de adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de una institución educativa Sechura, 2022. Se determinó que, si existe relación entre abstinencia a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de una institución educativa Sechura, 2022.
- También se concluyó que, existe correlación entre la dimensión abuso y tolerancia y expectativas hacia el futuro en estudiantes de una institución educativa estatal de Sechura, 2022. Donde la prueba de Rho Spearman es ($r_s = -.392^*$) y el valor de ($p < .01$).
- En concerniente a la dimensión de problemas asociados con los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de una institución educativa estatal de Sechura, 2022. Presentan los valores de ($r_s = -.501^{**}$; $p < .001$) es decir, el exceso de videojuegos generará problemas que pueden vincularse con el desarrollo de actividades interesantes a manera personal.
- Hay la correlación entre dificultad de control y expectativas hacia el futuro en estudiantes de una institución educativa estatal de Sechura, 2022.
- En base a los niveles, se concluye que el 60.4% de la muestra posee un nivel moderado para la adicción hacia los videojuegos, sin embargo, no se puede hacer un uso excesivo de este ya que se desembocará en una adicción.
- Por último, se concluye con respecto a las expectativas hacia el futuro que los encuestados muestran nivel alto de 79.7%, es decir toman acciones concretas que les sirvan de guía para la obtención de sus metas y objetivos propuestos.

VI. RECOMENDACIONES

- A los adolescentes que alcanzaron un nivel moderado 60.4% y alto 10.4% en adicción hacia los videojuegos, participar en programas de prevención, con el propósito de abordar el uso adecuado de los videojuegos, así mismo las consecuencias sociales, económicas y psicológicas que traen las adicciones.
- Debido a que existen pocos estudios realizados en el Perú con las variables de adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro, se recomienda llevar a cabo otros estudios para brindar un panorama más amplio de estas variables.
- En base al contexto de expectativas hacia el futuro, se le recomienda a la muestra de estudio que alcanzó un nivel bajo, asistir a talleres de promoción donde se abarquen temas como proyecto de vida, aspiraciones, expectativas de futuro y calidad de vida en ferias vocacionales, los cuales deben ser planificados, ejecutados y supervisados, hasta llegar a lograr una mejora en los resultados.
- Para futuras investigaciones se les recomienda que amplíen el alcance de la muestra de estudio, de tal manera se tome en cuenta la variable sexo para entender las diferencias. Así mismo se recomienda incluir información cualitativa respecto a los videojuegos, como cantidad de horas y las preferencias del contenido de los videojuegos, etc.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adán, A. (2012). Impulsividad funcional y disfuncional en jóvenes con consumo intensivo de alcohol (binge drinking) *Adicciones*, 24(1), 17-22. <https://www.proquest.com/openview/c7f9d09fde010d86e416aaa00e886876/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2032270>
- Aedo, M (2022). *Uso de internet y procrastinación académica en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Lima, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/88354/Aedo_SMR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aguirre, A. (1994). *Psicología de la Adolescencia*. Editorial Boixareu Universitaria Marcombo. https://www.academia.edu/12005926/Psicolog%C3%ADa_de_la_adolescencia_Angel_Aguirre_Bastan
- Aisenson, D. (2011). Representaciones sociales y construcción de proyectos e identidad de jóvenes escolarizados. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 21(21), 155-182. <https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539803007.pdf>
- Altamirano, C. (2020). *La procrastinación académica y su relación con los niveles de ansiedad en estudiantes universitarios* [Título de psicóloga clínica, Universidad Técnica de Abanto]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31553/1/ALTAMIRANO%20CHERREZ%20%20CYNTHIA%20ESTEFANIA%20%28sello%29.pdf>
- Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M., & Del Pozo, M. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las adicciones*, 1, 2-6. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/tratamiento%20marihuana%207.pdf
- Arteaga, H., Quispe, N., & Sánchez, K. (2020). Adicción a redes sociales y procrastinación académica en universitarios de la selva peruana. *Revista Eugenio Espejo*, 16(3), 4-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=572872037002>
- Asociación Americana de Psicólogos. (2010). *Principios Éticos de los Psicólogos y Código de Conducta*.

- https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/Codigo_APA.pdf
- Asociación Española de Videojuegos. (2019). *La industria del videojuego en España anuario 2019*. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>
- Avalos, L. (2022). *Propuesta de intervención para mejorar la expectativa de futuro en adolescentes de una institución educativa, San Luis, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81984/Avalos_TL_N-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ball, S., & DeFleur, M. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication research*, 3(1), 3-21. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1177/009365027600300101>
- Bandura, A. (1973). *Aggression a social learning theory*. Prentice - Hall.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción: Fundamentos Sociales*. Edición Martínez Roca.
- Bandura, A. (1997). *Autoeficacia: El ejercicio del control*. Edición Freeman.
- Bandura, A (2001). Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective. *Revisión anual de psicología*, 52(1), 1-26. <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Baquero, A., & Avendaño, B. (2015). Diseño y análisis psicométrico de un instrumento para detectar presencia de ciberbullying en un contexto escolar. *Psychology Society, & Education*, 7(2), 213-226. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/psye/article/view/534/512>
- Barboza, M., García, G., Morais, M., & Souza, A. (2020). Atención psicosocial y pandemia de Covid 19: Reflexiones sobre la atención a la infancia y adolescencia que vive en contextos socialmente vulnerables. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(2), 180-191. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7606309>
- Bellido, Y., & Cahuana, M. (2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de

- la ciudad de Juliaca – 2020. *Revista científica de ciencias de la salud*, 13(2), 9-19.
https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1423/1802
- Cámara de Comercio de Lima (2017, 27 de junio). *Casi un millón de jóvenes peruanos ni estudia ni trabaja*. Cámara de comercio de Lima, Oficina de Prensa.
<http://m.camaralima.org.pe/principal/noticias/noticia/casi-un-millon-de-jovenes-peruanos-ni-estudia-ni-trabaja/821>
- Carbonell, X. (2016). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95.
http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Carroll, K., Rounsaville, B., & Keller, D. (2009). Relapse prevention strategies for the treatment of cocaine abuse. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 17(3), 249-265. <https://doi.org/10.3109/00952999109027550>
- Castro, A., & Sánchez, M. (2000). Objetivos de vida y satisfacción autopercebida en estudiantes universitarios. *Psicothema*, 12(1), 87-92.
<https://www.psicothema.com/pdf/257.pdf>
- Castillo, G. (2016). *Adolescencia: mitos y enigmas*. Desclee de Brouwer S.A.
- Castelló, B. J. (2005). *Dependencia emocional: características y tratamiento*. Editorial Alianza.
- Ccolque, J. (2022). *Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022* [Tesis de maestría en psicología, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100018/Ccolque_TJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cia, A. (2014). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 76(4), 210-217. <https://www.redalyc.org/pdf/3720/372036946004.pdf>
- Challco, S., & Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNAS* [Tesis de bachiller, Universidad Nacional de San Agustín].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Choi, N. (2004). Sex role group differences in specific, academic, and general self efficacy. *The Journal of Psychology*, 138(2), 149-159. <https://doi.org/10.3200/JRLP.138.2.149-159>
- 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/pdf/167/16720051019.pdf>
- Clínica Universidad de Navarra. (s.f). Los videojuegos y los niños. <https://www.cun.es/chequeossalud/infancia/videojuegos-ninos>
- Cloninger, S. (2004). *Teoría de la personalidad*. (3ªed). Pearson Educación. <https://tuvntana.files.wordpress.com/2016/09/teorc3adas-de-la-personalidad.pdf>
- Cohen, J. (1998). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Science* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2018). *Código de Ética y Deontología*. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf
- Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VF_E.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cortés, M., & Piñeroa, A. (2011). Adolescencia e Internet: del uso provechoso al uso problemático. *Revista de la Asociación Proyecto Hombre*, (75), 12-16. <http://archivo.proyectohombre.es/archivos/96.pdf>
- Coyne, S., Stockdale, L., Warburton, W., Gentile, D., Yang, C., & Merrill, B. (2020). Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes. *Developmental Psychology*, 56(7), 1385–1396. <https://doi.org/10.1037/dev0000939>
- Cunyún, M. (2013). *Adicción a redes sociales en jóvenes estudio realizado con jóvenes de 14 a 16 años del colegio Liceo San Luis de Quetzaltenango* [Tesis de maestría, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango]. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.

- De Oliveira, N., Mena, A., & De Lima, I. (2018). Efectos de los géneros de videojuegos en la cognición de adultos sanos: Una revisión sistemática. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 10(3), 19-29. https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/455/249
- Dreher, E., & Oerter, R. (1986). *Children's and adolescents' conceptions of adulthood: the changing view of a crucial developmental task*. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-662-02475-1_6
- Dryfoos, J. G. (1992). *Adolescents at risk: Prevalence and prevention*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195072686.001.0001>
- Echeburua, E. (2009). *Redes sociales, la nueva adicción a internet*. Editorial Pirámide.
- Echeburua, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91–96. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>
- Echeburua, E., & Requenses, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías y en niños y jóvenes: Guía para educadores un nuevo reto*. Editorial Pirámide.
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Informe anual 2019*. México. Unicef. <https://www.unicef.org/mexico/media/4256/file/Informe%20anual%202019.pdf>
- Escurre, M., & Salas, E. (2014). Construcción y Validación del Cuestionario de Adicción a redes Sociales (ARS). *Liberabit*, 20(1), 73-91. <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v20n1/a07v20n1.pdf>
- Estanyol, E., Montañó, M., & Planells, A. (2019). Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 25(1), 129-145. https://www.researchgate.net/publication/332997750_Jovenes_y_videojuegos_Percepciones_sobre_su_tratamiento_informativo_en_los_medios_de_comunicacion
- Ferrel, O., Vélez, M., & Ferrel, B. (2014). Factores psicológicos en adolescentes escolarizados con bajo rendimiento académico: depresión y autoestima. *Revista*

<http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v12n2/v12n2a03.pdf>

- García, M. Ibáñez, J., & Alvira, F. (1993). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación*. Alianza Editorial. <http://metodo1 sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/164/2014/10/Garcia-et-al-El-analisis-de-la-realidad-social-metodos-y-tecnicas-de-la-investigacion.pdf>
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: Una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(14), 149-165. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492018000100008
- Gavilanes, G. (2015). *Adicción a las redes sociales y su relación con la adaptación conductual en los adolescentes* [Título de psicología clínica, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1137/1/75670.pdf>
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Griffiths, M. (2005). Adicción A Los Videojuegos: Una Revisión De La Literatura. *Revista psicología conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf
- Griffiths, M. (2008). Video games and health. *BMJ*, 16(331), 122-123. [10.1136/bmj.331.7509.122](https://doi.org/10.1136/bmj.331.7509.122)
- Gómez, F., Devís, J., & Molina, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. Video game usage time in adolescents academic performance. *Revista Científica de Educomunicación*, XXVIII(65), 89–99. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/202608/El_tiempo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez, O. (2019). *Agencia personal y expectativas de futuro en estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de Trujillo* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte].

- <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/23173/G%c3%b3mez%20Cuadros%20Odalis%20Amalia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, J. & Núñez, J. (2001). *Psicopatología del Adolescente*. Manual Moderno.
- Haagsma, M., Caplan, S., Peters, O., & Pieterse, M. (2013). A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12 - 22 years. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 202-209. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563212002415?via%3Dihub>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ªed.) Editorial Mc Graw Hill.
- Hilgar, J., Engelhardt, C., & Bartholow, B. (2013). Individual differences in motives, preferences and pathology in video games: the gaming attitudes, motives and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4, 608. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3766857/>
- Instituto de Economía y Desarrollo Empresarial. (2019, 27 de mayo). *¿Jóvenes sin futuro?* <https://apps.camaralima.org.pe/repositorioaps/0/0/par/iedep-revista/la%20camara-27-05-19.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Investigación. (2018). *Adolescentes que no estudian ni trabajan y su condición de vulnerabilidad*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1632/libro.pdf
- Jiménez, T. (2011). Autoestima de Riesgo y Protección: Una Mediación entre el Clima Familiar y el Consumo de Sustancias en Adolescentes. *Psychosocial Intervention*, 20(1), 53-61. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592011000100006
- Karlson, K. (2015). Expectations on track? High school tracking and adolescent educational expectations. *Social Forces*, 94(1), 115–141. <https://doi.org/10.1093/sf/sov006>
- Kuh G. D., Gonyea, R. M., & Williams, J. M. (2005). What students expect from college and what they get. *Jossey-Bass/National Association of Student Personnel Administrators*.

- Lemmens J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
<https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-lemmens-2009.pdf>
- Ley que promueve la convivencia escolar en instituciones educativas [L.P.C.E.I.E], promulgada, Diario Oficial el peruano [D.O.P], 25 de junio de 2011 (Perú).
<https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/Leyes/29719.pdf>
- Levis, D. (2003). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, (184), 65-69. <https://studylib.es/doc/6704405/videojuegos--cambios-y-permanencias>
- Liu, G., Yen, J., Chen, C., Yen, C., Chen, C., Lin, W., & Ko, C. (2013). Brain activation for response inhibition under gaming cue distraction in internet gaming disorder. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 30(1), 43-51.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1607551X13002015>
- López, F., Mezquita, L., Griffiths, M., & Ibañez, M. (2021). The role of personality on disordered gaming and game genre preferences in adolescence: gender differences and person - environment transactions. *Addictions*, 20(10), 20-22.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32100046/>
- Luque, A., & Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Revista Anales de Psicología*, 29(2), 311-318.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282013000200002
- Luszczynska, A., Gibbons, F. X., Piko, B., & Tekozel, M. (2004). Self-regulatory cognitions, social comparison, perceived peers' behaviors as predictors of nutrition and physical activity: A comparison among adolescents in Hungary, Poland, Turkey, and USA. *Psychology and Health*, 19(5), 577-593. DOI: 10.1080/0887044042000205844
- Maldonado, M. (2019). *Adicción a las redes sociales y procrastinación académica en estudiantes de segundo y tercero BGU de la unidad educativa Ancón – Ecuador* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48281/Maldonado_CMJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

- Marcos, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Massa, S. (2017). Video games in learning: opportunities and challenges. *Revista de Filosofía y Ciencias*, (15), 50-58. <https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i15.194>
- Matos, M. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67610/Matos_MM-E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación. (2015, 23 de enero). *El 70% de adolescentes no saben que estudiar al salir del colegio. América TV*. <https://www.americatv.com.pe/noticias/actualidad/70-adolescentes-nosabe%02que-estudiar-al-salir-colegio-n167717>
- Ministerio de Salud. (2017) *Situación de salud de los adolescentes y jóvenes*. Ministerio de salud. Lima: Perú.
- Ministerio de Salud. (2021, 13 de marzo). Minsa: *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>
- Miranda, A. (2015). *Sociología de la educación y transición al mundo del trabajo: Juventud, justicia y protección social en la Argentina contemporánea*. Editorial Teseo.
- Miranda, R. (2018). *Expectativas acerca del futuro en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de secundaria de la institución educativa emblemática "el triunfo" tumbes, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/8573/EXPECTATIVAS_ACERCA_DE_FUTURO_OPORTUNIDADES_MIRANDA_PALOMINO_ROSA_OLINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Molina, J. (2019, 10 de noviembre.). ¡El futuro del país! *Grupo La Industria*.
<https://www.laindustriadechiclayo.pe/noticia/1573597358-el-futuro-del-pais>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 2041(21), 43-49.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Mora, D. (2019, 19 de junio). 345 casos de violencia sexual en La Libertad. *Diario Correo*. <https://diariocorreop.pe/edicion/la-libertad/345-casos-deviolencia-sexual-en-la-libertad-893574>
- Moreno, A. (2018). El proceso de socialización: un enfoque sociológico expectativas de futuro de jóvenes rurales involucrados en el Programa ONDAS: el caso de la vereda banderas del municipio de Risaralda (Caldas) [Tesis de maestría, Universidad de Manizales].
https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/4309/Moreno_Cortes_Andres_Fabian_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Neves, N. (2020). La clínica en adolescentes en pandemia. *Revista Desvalimiento Psicosocial*, 7(2), 1-10.
http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/5419/La%20cl%C3%ADnica_Neves.pdf?sequence=1
- Nueno, J. & Ricarte, G. (2010). *Teens 2010: Cómo son los adolescentes de hoy y cómo evolucionarán sus hábitos de consumo*. <https://www.creafutur.com/estudios-blog/2010/3/4/informe-teens-2010?locale=es>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2020, 10 de agosto). *Las aspiraciones profesionales de los adolescentes y el futuro del trabajo*.
<https://www.hacerfamilia.com/adolescentes/aspiraciones-laborales-adolescentes-ocde-20200229084625.html>
- Organización de las Naciones Unidas. (2017, 2 de mayo). Suicidio adolescente en Chile. *El Mostrador*. <https://www.elmostrador.cl/noticias/opinion/2017/05/02/suicidio-adolescente-en-chile/>

- Organización Mundial de la Salud. (2019). *La OMS reconoce el Trastorno por Videojuegos como problema mental*. [Archivo PDF]. <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/internet/inter016.pdf>
- Ostiz-Blanco, M., Lallier, M., Grau, S., Rello, L., Bigham, J., & Carreiras, M. (2018). Jellys: Towards a videogame that trains rhythm and visual attention for Dyslexia. *International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*. 447-449. 10.1145/3234695.3241028
- Otoya, L., & Ramírez, Y. (2014). *Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes de Primer año de secundaria de la Institución Educativa San Juan - Trujillo 2014* [Tesis para licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UPAO_de7473839be1f6885c4b857488d51f95
- Pajares, F., & Johnson, M. (1996). Creencias de autoeficacia y desempeño en escritura de estudiantes que ingresan a la escuela secundaria. *Psicología en las escuelas*, 33(2), 163-175. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1520-6807\(199604\)33:23.0.CO;2-C](https://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6807(199604)33:23.0.CO;2-C)
- Papalia, D. E., Duskin, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. McGrawHill Education.
- Papalia, D., Wendkos, O., & Duskin, R. (2005). *Desarrollo humano*. McGraw Hill Interamericana
- Pont, E. (19 de mayo de 2020). *La adicción a los videojuegos entre los adolescentes*. lavanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>
- Ponte, H. (2018). Marking the case for video game addiction: does it exist or not?. In: Ferguson, C. (Eds.), *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention* (pp. 41-57). Springer. https://www.researchgate.net/publication/327147717_Making_the_Case_for_Video_Game_Addiction_Does_It_Exist_or_Not
- Restrepo, E., Sandra, M., Arroyave, T., Leisy, M., & Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria

- del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 2215-2644.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/30564/38668>
- Roth, T. (2017). Interpersonal influences on educational expectations: New evidence for Germany. *Research in Social Stratification and Mobility*, 48, 68–84.
<https://doi.org/10.1016/j.rssm.2016.12.001>
- Sánchez, A., Reyes, F., & Villarroel, V. (2016). Participación y expectativas de los padres sobre la educación de sus hijos en una escuela pública. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(3), 347-367.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052016000400019
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (5ªed.)
https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFICA
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejia, K (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*.
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. *En Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11), 1-16. <http://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690/809>
- Sánchez, Y., & Verdugo, L. (2016). Desarrollo y validación de la escala de expectativas de futuro en la adolescencia (EEFA). *Psicol*, 32(2), 545-554.
http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v32n2/psicologia_social5.pdf
- Seginer, R. (2000). Optimism correlates of adolescent future orientation: A domain specific análisis. *Journal of Adolescent Research*, 15(3), 307-326.
<http://doi:10.1177/0743558400153001>
- SíSeVe del Ministerio de educación. (2022, 28 de febrero). Números de casos reportados en el SíSeVe a nivel nacional. <http://www.siseve.pe/Web/>
- Skinner, B. (1953). *Science and human behavior*. MacMillan.
- Snyder, C. R., & López, S. J. (2004). *Handbook of Positive Psychology*. Oxford University Press.

- http://ldysinger.stjohnsem.edu/@books1/Snyder_Hndbk_Positive_Psych/Snyder_Lopez_Handbook_of_Positive_Psychology.pdf
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk time junkies: An emerging addiction among students. *School Counsellor*, 31(1), 40–43.
<https://www.jstor.org/stable/23900931>
- Stanley, L. (2020). 2020 Essential facts about the video game industry.
<https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>
- Tajeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez (2009). Efectos Psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Tamayo, M. (2012). El proceso de la investigación científica. Editorial Limusa.
https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=BhymmEqkkJwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=El+proceso+de+la+investigaci%C3%B3n+cient%C3%ADfica&ots=TsdG9oZ7qO&sig=TihzU_1wcxgRx4a2al_GVM4DZaE#v=onepage&q=El%20proceso%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica&f=false
- Terán, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). *Congreso de Actualización Pediatría 2019*, (3), 131-141.
https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._131-142_ciberadicciones.pdf
- Universidad Católica de Trujillo - Benedicto XVI. (2021). *Código de Ética de la Investigación científica*. https://www.uct.edu.pe/images/transp/RES_014-2021_R_APROBAR_CODIGO_ETICA_INVESTIGACIN_VERSION_10.pdf
- Vargas, M. (2019). *Procrastinación y estrés académico de estudiantes universitarios adultos que trabajan en la ciudad de Trujillo* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50845/Vargas_LM_ASD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Verdugo, L., Freire, T., & Sánchez, Y. (2018). Las relaciones entre autopercepciones y expectativas futuras: un estudio con preadolescentes españoles y portugueses. *Revista de psicodidáctica*, 23(1), 39-47.
<https://doi.org/10.1016/j.psico.2017.07.005>

- Ventura-León, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4), 648-649.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubsalpub/csp-2017/csp174n.pdf>
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>
- Vivanco, A. (2020). Teleducación en tiempos de COVID-19: brechas de desigualdad. *Educación*, 25(77), 22-23.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7746433>
- Young, K. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79(3), 899-902. DOI: 10.2466/pr0.1996.79.3.899
- Young, K. (2010). Internet addiction over the decade: a personal look back. *World Psychiatry*, 9(2), 91-91. <https://sci-hub.se/10.1002/j.2051-5545.2010.tb00279.x>
- Zavala, J. (2017, 5 de febrero). Afectado, desarrollo integral de la niñez y adolescencia en Oaxaca. *NVI Noticias*. <https://2623910.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/2623910/MX%20Redes%20Sociales/Informe%20Oaxaca%20WV%202022%20hojas.pdf?hsCtaTracking=790c2275-a7d4-4afe-83e9-0e2e586fe96e%7C9408260e-32d7-4fb0-ad65-81679ca78bee>
- Zavala, M. (2017). *Intereses vocacionales y ocupacionales de los estudiantes de secundaria de Fe y Alegría 14, Nuevo Chimbote, 2017* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27995/zavala_sm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO DE LA PRUEBA TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

0		1		2		3		4			
Totalmente de acuerdo		Un poco de desacuerdo		Neutral		Un poco de acuerdo		Totalmente de acuerdo			
Nº	ÍTEMS						RESPUESTAS				
1	Juego mucho más tiempo ahora que cuando comencé						0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o la Pc le pido prestada a parientes o amigos.						0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.						0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.						0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)						0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.						0	1	2	3	4
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.						0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé						0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.						0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.						0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar						0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.						0	1	2	3	4

13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

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

0		1		2		3		4				
Nunca		Rara vez		A veces		Con frecuencia		Muchas veces				
Nº	ÍTEMS							REPUESTAS				
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.							0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.							0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC							0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.							0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.							0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.							0	1	2	3	4
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.							0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.							0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar							0	1	2	3	4

24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

TEST DE EXPECTATIVAS HACIA EL FUTURO (EEFA)

1	Estoy seguro (a) de que no ocurrirá
2	Es difícil que ocurra
3	Puede que sí, puede que no
4	Probablemente ocurra
5	Estoy seguro (a) de que ocurrirá

1. Terminare los estudios de educación secundaria	1	2	3	4	5
2. Encontrare trabajo					
3. Tendré un carro					
4. Realizare estudios superiores					
5. Encontrare un trabajo que me guste					
6. Tendré una vida familiar feliz					
7. Seré respetado por los otros					
8. Me sentiré seguro					
9. Tendré una casa					
10. Realizaré estudios universitarios					
11. Encontrare un trabajo bien remunerado					
12. Encontrare una persona con quien formar una pareja feliz y estable					
13. Seré feliz					
14. Tendré hijos					

Anexo 2: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres)	
Título del estudio :	Adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022.
Investigador (a) :	Puescas Panta Jorge Omar
Institución :	“San Martín” – Sechura

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un estudio donde se evaluará la variable 1 y variable 2 en estudiantes, para evaluar la relación entre adicción a los videojuegos Y expectativas hacia el futuro. Este es un estudio desarrollado por el investigador de la Jorge Omar Puescas Panta de la Universidad Católica De Trujillo (UCT).

Los temas a desarrollar son adicción a los videojuegos del autor Marcos y Cholí. Por otra parte, la Variable 2 es Expectativas hacia el futuro de los autores Sánchez y Verdugo en 2016 y adaptada por Chávez y Chávez en 2019 en Chiclayo – Perú.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se entregará la carta de consentimiento informado para su firma
2. Se entregará los 2 instrumentos de evaluación para su ejecución.
 - a. Test de dependencia a los videojuegos.
 - b. Escala de Expectativas hacia el futuro.

Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en esta fase del estudio. La evaluación será programada en un horario que no afecte el trabajo de los participantes. Si se presentara algún malestar emocional por las preguntas de los instrumentos, el participante podrá retirarse sin problemas y será asesorado por el investigador para preservar su bienestar mental.

Beneficios:

Su hijo(a) se beneficiará de una evaluación de dos instrumentos psicológicos, el cual permitirá determinar de manera global si existe relación entre la adicción a los videojuegos y bullying en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura-2021. Asimismo, posterior a su participación, el investigador se compromete en socializar los resultados obtenidos de manera global, asimismo en base los resultados se realizará una charla – taller (con padres y estudiantes). Los costos de la aplicación de los instrumentos y la charla – taller serán cubiertos por el estudio y no le ocasionarán gasto alguno.

Costos y compensación

No deberá pagar nada por la participación de su hijo(a) en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún

incentivo económico ni de otra índole, únicamente la satisfacción de colaborar en la investigación.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) no participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte Al investigador Jorge Omar Puestas Panta, al teléfono: 990133216.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar a las autoridades de la universidad y la dirección de investigación de la universidad católica de Trujillo.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al estudio, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

Anexo 3: Matriz de consistencia

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EXPECTATIVAS HACIA EL FUTURO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE SECHURA – 2022						
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1	Abstinencia	3,4,7,10,11, 13, 14, 21, 25.	Tipo de investigación:
¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura?	Identificar la relación entre adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022.	Existe relación entre adicción a los videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022.	Adicción a los videojuegos	Abuso y tolerancia	1,5,8,9, 12.	Básica.
				Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19, 23.	Enfoque: Cuantitativo
				Dificultad de control	2, 15 18, 20, 22, 24.	Diseño de investigación: correlacional.
	Objetivos específicos	Hipótesis específicos	Variable 2			Técnicas: encuesta.
	- Determinar la relación entre problemas asociados, dificultad de control de adicción a los videojuegos y	H1: Existe relación entre abuso y problemas asociados, dificultad de control de adicción a los	Expectativas hacia el futuro	Expectativas laborales	2, 3, 5, 9 y 11.	Instrumentos. test de dependencia a los videojuegos.
				Expectativas académicas	1, 4, y10.	

expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022. - Conocer el nivel de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022 Conocer el nivel de expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022.	videojuegos y expectativas hacia el futuro en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Sechura, 2022.	Expectativas de bienestar personal Expectativas Familiares	7, 8, y 13. 6, 12, y 14.	Expectativas hacia el futuro. Población: 640 estudiantes. Muestra: 240 estudiantes.
--	---	--	--	--

Anexo 4: Matriz de categorías y subcategorías / cuadro de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Instrumento	Escala
Adicción a los videojuegos	“Consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo” (Marco y Cholí, 2012).	Ha sido medida por el test de dependencia a videojuegos (TDV), conformada por cuatro dimensiones: (Abstinencia, Abuso y tolerancia, problemas asociados, dificultad de control).	Abstinencia	3, 4, 7,10,11, 13, 14, 21, 25.	Adicción a los videojuegos (Marcos y Cholí, 2012)	Intervalo: Escala de medida que permite establecer una jerarquía entre las categorías, estableciendo distancia o intervalos iguales.
			Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12.		
			Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19 y 23.		
			Dificultad de control	2, 15 18, 20, 22, 24.		
Expectativas de futuro en la adolescencia	“Aquello que una persona espera que ocurra y se establece dentro de una planificación e involucra la conducta” (Sánchez y Verdugo, 2016).	Ha sido medida por el instrumento para la evaluación en la Escala de expectativas de futuro en la adolescencia.	Expectativas económicas y laborales.	2, 3, 4, 5, 9 y 11.	Escala de expectativas de futuro en los adolescentes (Chávez, Chávez, 2019).	(Coronado, 2007).
			Expectativas académicas.	1, 4, y 10.		
			Expectativas de bienestar personal.	7, 8 y 13.		
			Expectativas familiares.	6, 12 y 14.		

Anexo 5: Carta de presentación

 **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Trujillo, 30 de junio del 2022

CARTA N°527-2022/UCT-FCS

Lic.
PEDRO PABLO ÁLVAREZ CHAPILLIQUÉN
DIRECTOR
I.E.E. SAN MARTÍN - SECHURA
Presente.-



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 INSTRUMENTOS: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y ESCALA DE EXPECTATIVAS DE FUTURO EN LA ADOLESCENCIA (EEFA), que corresponden al tema de investigación ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EXPECTATIVAS HACIA EL FUTURO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE SECHURA-2022, que viene realizando el estudiante **Puecas Panta Jorge Omar**, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI; y que se encuentra con el aval de su docente Dr. Rodríguez Julca José Francisco.

Agradeciendo las facilidades que brinde a nuestro estudiante para tal fin, me despido expresándole las muestras de consideración y estima.

Atentamente,



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

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

Anexo 6: Reporte de Turnitin

