

Reporte de turnitin de Dioses y Navarro

por Leidy Guadalupe Navarro Mendoza

Fecha de entrega: 10-oct-2023 04:13p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2191764791

Nombre del archivo: REVISAR_TURNITIN.pdf (1.47M)

Total de palabras: 13307

Total de caracteres: 74077

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA



**ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES Y DEPENDENCIA A LOS
VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE PIURA, 2022**

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

AUTORES

Br. Dioses Benites, Siomira Yamile

Br. Navarro Mendoza, Leidy Guadalupe

ASESORA

Mg. Mantilla Gil, Jessica Gabriela

<https://orcid.org/0000-0002-4939-1239>

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Violencia y trasgresión

PIURA-PERÚ

2023

1
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la

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. Anita Jeanette Campos Márquez

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

Dra. Ena Obando Peralta

Vicerrectora de investigación

Dra. Teresa Sofía Reátegui Marín

Secretaría General

CONFORMIDAD DE ASESORA

Yo, Jessica Gabriela Mantilla Gil, con DNI 72327321 en mi calidad de asesor de la Tesis de titulación: ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA DE PIURA 2022, presentada por la Br. Siomira Yamile Dioses Benites, con DNI 73109841 y Br. Leidy Guadalupe Navarro Mendoza, con DNI 71050717 informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por el programa de estudios de psicología

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación se encuentra en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 16 de Agosto de 2023



MG. Jessica Gabriela Mantilla Gil
Asesora

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis a mi primo “Daniel Alberto”, a quien he considerado como mi mayor motivación e inspiración para superarme de manera profesional y espiritual.

AUTOR: Siomira Yamile Dioses Benites

Quiero dedicar este trabajo de investigación con amor y cariño a mi madre, quien ha sido mi apoyo incondicional en todo momento y ha confiado en mí. También quiero dedicarlo a mi novio por acompañarme en mi vida universitaria.

AUTOR: Leidy Guadalupe Navarro Mendoza

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecerle a nuestro señor Dios por brindarme fortaleza y sabiduría para no rendirme fácilmente y luchar por cumplir cada sueño y meta trazada.

Agradezco infinitamente a mis padres y a mi familia por apoyarme incondicionalmente a lo largo de este proceso, ya que sin ellos no hubiera sido posible este logro.

También agradezco a mis maestros por enseñarme todo lo que sé, por dejar algo de ellos en mi formación como profesional, y guiarme por el camino correcto siempre.

Autor: Siomira Yamile Dioses Benites

En primer lugar, agradezco a nuestro Dios por ser quien me brinda la entereza que necesito y así perseguir mis objetivos.

Agradezco a mi familia, especialmente a mi madre Miria Nima por la confianza brindada y el apoyo constante, ya que ella es mi razón de vivir y motivación de cada día.

Agradezco a mis compañeros y docentes que a lo largo de este camino han sabido contribuir en el fortalecimiento de una mejor vida académica.

Autor: Leidy Guadalupe Navarro Mendoza

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Siomira Yamile Dioses Benites con DNI 73109841 y Leidy Guadalupe Navarro Mendoza con DNI 71050717, egresadas 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 Ciencias de la Salud, para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: Adicción a las redes sociales y Dependencia a los videojuegos en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública de Piura 2022, el cual consta de un total de 68 páginas, en las que se incluye 8 tablas y 4 figuras más un total de 14 páginas en anexos.

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

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 6%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Las autoras



Br. Siomira Yamile Dioses Benites

DNI: 73109841



Br. Leidy Guadalupe Navarro Mendoza

DNI: 71050717

ÍNDICE

INFORME DE ORIGINALIDAD.....	¡Error! Marcador no definido.
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	ii
CONFORMIDAD DE ASESORA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	14
II. METODOLOGIA	26
2.1 Enfoque y Tipo	26
2.2 Diseño de estudio	26
2.3 Población, Muestra y Muestreo	27
2.4 Cuestionario de adicción a las redes sociales	27
2.4.1 Cuestionario de dependencia a los videojuegos	28
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	29
2.6 Aspectos éticos en investigación	29
III. RESULTADOS	31
IV. DISCUSION	41
V. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	47
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	48
ANEXOS	54
Anexo 01: Instrumentos de recolección de la información	54
Anexo 02: Matriz de consistencia	60
Anexo 03: Matriz de operacionalización de variables	64

Anexo 04: Consentimiento informado.....68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de adicción a las redes sociales en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública de Piura	36
Tabla 2. Nivel de adicción a las redes sociales según sus dimensiones en adolescentes de secundaria de una institución pública, Piura	32
Tabla 3. Nivel de dependencia a los videojuegos en adolescente de adolescentes de secundaria de una institución educativa pública.	34
Tabla 4. Nivel de dependencia a los videojuegos según dimensiones en adolescentes de secundaria de institución educativa pública, Piura	35
Tabla 5. Correlación entre la obsesión por las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de secundaria de una institución pública.	37
Tabla 6. Correlación entre la falta de control personal y dependencia a los videos juegos en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública.	38
Tabla 7. Correlación entre el uso excesivo de las redes sociales y la dependencia a los videos juegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública.....	39
Tabla 8. Correlación entre adicción a las redes sociales y dependencia a videosjuegos en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de adicción a las redes sociales en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública de Piura, 2022	31
Figura 2 Nivel de adicción a las redes sociales según en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.	32
Figura 3 Nivel de dependencia a los videojuegos en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.	34
Figura 4 Nivel de ³ dependencia a los videojuegos según dimensiones en adolescentes ₁ de secundaria de una institución educativa pública de Piura, 2022	35

RESUMEN

Esta investigación tiene como finalidad establecer la relación entre adicción a redes sociales y dependencia a videojuegos de un grupo de escolares de tercer y cuarto grado de secundaria en una escuela pública de Piura. De 300 escolares se realizó una separación de 180 alumnos de ambos grados. En instrumentos, se consideró el formulario de adicción a redes sociales (ARS) creado por Ecurra y Salas (2014) y el Test de dependencia a videojuegos (TDV) adecuado por Salas & Merino (2017). Los resultados descriptivos revelaron niveles altos por adicción a redes sociales obteniendo 45,0% (81) y dependencia a videojuegos 43,9% (79) de los estudiantes, el análisis correlacional adquirió una correlación positiva y reveladora entre la dimensión de obsesión a redes sociales y dependencia a videojuegos ($Rho=0,783$ y $p\text{-valor}=0,000$), una coherencia positiva relevante entre la dimensión sobre la falta de control personal y dependencia a los videojuegos ($Rho=0,890$ con $p\text{-valor}=0,000$) de igual forma hay una correlación positiva y significativa con la dimensión de uso excesivo en redes sociales y dependencia a videojuegos ($Rho=0,766$ y $p\text{-valor}=0,000$). En respuesta al objetivo general se halló que la adicción a redes sociales se relaciona de forma auténtica y significativa con la dependencia a los videojuegos corroborada por el coeficiente $Rho=0,908$ con $p\text{-valor}=0,000$. Ante tales hallazgos sugerimos desarrollar actividades de investigación científica y actividades deportivas para que los estudiantes inviertan mayor tiempo en su formación científica y el fortalecimiento de capacidades en pasatiempos saludables.

Palabras clave: Redes sociales, videojuegos, adicción, dependencia.

ABSTRACT

The purpose of this research is to establish the relationship between addiction to social networks and dependence on video games in a group of third and fourth grade high school students in a public school from Piura. Of 300 schoolchildren, a separation of 180 students from both grades was made. In instruments, the social network addiction form (ARS) created by Escurra & Salas (2014) and the Video Game Dependency Test (TDV) adapted by Salas & Merino (2017) were considered. The descriptive results revealed high levels of addiction to social networks obtaining 45.0% (81) and dependence on video games 43.9% (79) of the students, the correlational análisis acquired a positive and revealing correlation between the dimension of obsession with networks and dependence on videogames ($Rho=0.783$ and $p\text{-value}=0.000$), a relevant positive coherence between the dimension on the lack of personal control and dependence on videogames ($Rho=0.890$ with $p\text{-value}=0.000$) in the same way there is a positive and significant correlation with the dimension of excessive use of social networks and dependence on videogames ($Rho=0.766$ and $p\text{-value}=0.000$). In response to the general objective, it was found that addiction to social networks is authentically and significantly related to dependence on videogames, corroborated by the coefficient $Rho=0.908$ with $p\text{-value}=0.000$. Given such findings, we suggest developing scientific research activities and sports activities so that students invest more time in their scientific training and the strengthening of capacities in healthy hobbies.

Keywords: Social networks, video games, addiction, dependency.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día los medios sociales y videojuegos se han transformado en un escenario que está vigente en la vida diaria de adolescentes y jóvenes, tornándose en una nueva forma de entretenimiento, donde pueden acceder y establecer contacto y dialogo entre amistades, familiares o individuos con intereses similares (Cortés et al., 2012).

Sin duda estos medios ofrecen a los sujetos una oportunidad de formar y sentirse parte de un conjunto de personas y así acceder a la más amplia diversidad de información. Lo más trascendental es que los adolescentes, jóvenes e inclusive niños permanecen bastante tiempo en entornos virtuales, razón por la cual se limita el espacio para la el dialogo social y físico, por ese motivo debemos tener claro que el exceso de estas plataformas digitales puede causar obstrucciones en otras áreas ya sea el desperdicio de tiempo por perdurar bastante tiempo en las redes sociales (Hernandez et al., 2017).

No obstante se sabe que la problemática no es reciente, el estudio muestra que los videojuegos están incrementando en popularidad hacia la juventud y cada vez son más famosos entre el público en general, estos videojuegos se han transformado en artículos instructivos que todos pueden usar, permitiendo el desarrollo acelerado de videojuegos y así tener un uso descontrolado por parte de algunos jugadores, que en su totalidad son del género masculino, siendo esta la razón que los conlleva a desarrollar una adicción Asimismo Vladimir Poznyak, un especialista de la (OMS) quien es experto en el tema de consumo de sustancias y conductas adictivas, refiere que en los países occidentales, el porcentaje de individuos afectados por el uso incontrolado de videojuegos en línea se sitúa entre 1% al 10% (Pont, 2020).

La (OMS, 2019) ha emitido un informe en el cual se cataloga el abuso de los videojuegos como una enfermedad ya que en varios años, los especialistas en salud mental y las organizaciones que defienden los derechos de los menores han estado solicitando a la OMS que haga esta distinción. La industria de los videojuegos no está de acuerdo con esta decisión, considerándola apresurada.

Siendo así que este problema ha tenido un curso histórico ascendente ya que, haciendo referencia a la (Asociación Española de Videojuegos, 2019) quien ha publicado un informe anual del mismo año, donde se manifiesta que en España, los jugadores de

videojuegos dedican un promedio de 6 y 7 horas por semana a esta actividad. Además, se ha observado un aumento en el tiempo dedicado a los videojuegos en países europeos como Reino Unido, donde la media semanal es de 11,6 horas, Alemania con 8,3 horas y Francia con 8,6 horas.

Un estudio de 2009 de la Fundación Pfizer, encontró un dato relevante equivalente a un 98% donde se pone en evidencia a jóvenes españoles con edades de 11 y 20 años, siendo quienes más hacen uso del internet. De estos, siete de cada diez afirman que necesitan al menos 1,5 horas al día para conectarse y entre el 3% y el 6% abusan de Internet.

Echeburúa y Corral (2010) refieren en su artículo que debemos tener presente que mientras no se ignoren otras acciones de nuestra vida cotidiana se puede utilizar el internet y los medios sociales de forma activa. Por lo consecuente el abuso se refiere al uso innecesario, cuando hay dependencia y el comportamiento del adolescente adicto ocurre automáticamente ya que tiene poco control cognitivo, así mismo provoca aislamiento social o ansiedad que puede afectar la autoestima y hacer que una persona pierda el control creyéndose “muy popular” por tener muchos amigos en sus redes sociales, un adolescente adicto no piensa sobre las consecuencias desfavorables a futuro.

Según Ipsos (2020) las estadísticas de este año en el transcurso de la cuarentena referente al frecuente uso sobre las redes sociales por la audiencia peruano fueron Facebook en un (73%), WhatsApp con (69%) y YouTube (41%)

Según Adco (2020) la revista Comscore indica que en julio, los usuarios peruanos pasaron en promedio 23 horas en redes sociales, lo que representa la mayor cantidad de horas a nivel mundial. Además, se observa un aumento significativo en la participación de las mujeres en las redes sociales entre mayo y julio de 2020, aunque el público masculino sigue siendo activo en estas plataformas.

Jelinek y Davenport (2022) en su artículo titulado sobre “Qué saber sobre la adicción a las redes sociales”, refiere que estas son más frecuentes en los adolescentes y jóvenes. Siendo así que los sujetos con adhesión a los medios sociales llegan a experimentar ya sea síntomas físicos o psicológicos negativos.

Por otro lado, se dice que estas plataformas sociales son aquellas que de manera online permiten a los individuos interactuar entre sí electrónicamente. Dicha adicción a estos

medios sociales es un inconveniente gradual en los últimos tiempos, principalmente en los adolescentes. Mediante investigación se indica que para el 2016, los adolescentes desarrollaban un promedio de 6 horas durante el día en las redes sociales.

Es por ello que, en su artículo, se buscó analizar, el motivo por el cual suelen ser adictivas estas redes sociales. Así mismo como los peligros y desventajas de las mismas. También se exploró el cómo reconocer aquellas señales donde se manifiestan dichas adicciones por estos medios sociales con la finalidad de reducir su tiempo empleado.

Griffiths y Kuss (2017) en su trabajo referente sobre adicción de los adolescentes a las redes sociales, manifiestan que los adolescentes viven cada vez más mediadas vidas, ya que actualmente, las redes sociales no hacen referencia estrictamente a lo que hacemos, sino a lo que somos. Podría referirse que las redes sociales pueden ser consideradas una manera de ser. Es importante saber que aquellos niños nacidos a fines de la década de 1990 crecieron en un mundo que depende de la tecnología, haciendo imposible idear la vida sin estar conectado. También parece ser un entendimiento inherente o un requerimiento en la cultura de la tecnología presente, ya que muchos de los adolescentes necesitan participar de las redes sociales para no perderse nada, para estar al día y para conectarse.

Debemos tener en cuenta que el mal uso de redes sociales o internet pueden conllevar a la disminución de destrezas en la comunicación social, como bien sabemos esto es muy importante ya que la pérdida de aprendizaje de la comunicación conduce a una especie de desconocimiento de la alfabetización relacional, promoviendo la participación en la construcción de relaciones y amistades falsas cuando los jóvenes se alejan de las personas y tienen la distracción del mundo real.

La definición de adicción según la Real Academia Española (2005) refiere al término adicción como aquella dependencia al consumo de una sustancia o actividad, que se manifiesta a través de acciones repetitivas con el objetivo de experimentar sus efectos o evitar consecuencias desagradables. En resumen, la adicción se caracteriza por el hábito compulsivo de consumir algo o realizar una acción en particular.

De igual forma Dans (2010) señala que estos medios sociales son herramientas que favorecen a que los individuos interactúen y así formar comunidades virtuales. Una red social es un conjunto de individuos conectados entre sí, que utilizan plataformas digitales

para comunicarse y compartir información, por ende las redes sociales también proporcionan distintas formas de comunicación en línea, como juegos en línea, chat y foros. El internet ha facilitado enormemente este intercambio, y las redes sociales son páginas web que reúnen a individuos con intereses similares, amistades y contactos profesionales. En estas plataformas, se pone mucho énfasis en crear una comunicación relevante para cada usuario, tanto en el ámbito personal como profesional. (Caminos y horizontes, 2016)

La adicción da como resultado pérdida de tiempo y distracción de los objetivos principales, cambios en el sueño y la alimentación, incluida la reducción de las interacciones sociales y las relaciones con familiares o amigos.

Mas Delblanch (2020) informa que en una encuesta de 2009 realizada por Fundación Telefónica, 29 niños entre 6 y 9 años dijeron que tenían su propio teléfono móvil, y que el 83% de los niños de 10 a 18 años ya lo habían reconocido utilizar teléfonos móviles para conversaciones telefónicas un (94,7%), así como escuchar música (71,4%) y juegos (51,6%) son los servicios mayores solicitados.

Iberdrola (2021) señala que entre las fuentes u orígenes más comunes ante la adicción a redes sociales encontramos duda, agravio personal, depresión o debilidad, la falta de conexión y carencias que los jóvenes suelen tratar de satisfacer con los populares likes.

En cuanto a las consecuencias sobre redes sociales, Mendoza (2016) afirma que estas destruyen las amistades íntimas prestando mayor cuidado a estos medios sociales que a los individuos que te rodean. Además, estas provocan estrés y ansiedad debido a que la aceptación social es una de las "recompensas" que ofrecen estos medios sociales. Afecta el prestar atención en exámenes, el trabajo académico, leer o ver tus clases por preferir disfrutar de los medios sociales o los videojuegos. Así como perder el tiempo por el mal uso de estas, privándose de otras actividades útiles y productivas. Por último, están los daños en el sistema nervioso que no se pueden revertir en la salud, como el cansancio, las alteraciones del sueño, la rigidez y la vista cansada, etc.

Centrándonos en la segunda variable, se puede decir que según el diccionario, la palabra dependencia significa confiar en alguien o en algo.

Haciendo referencia al Consejo de Europa (1998) especifica la dependencia como una situación en la que los seres humanos requieren una asistencia significativa debido a

la ausencia o disminución de independencia física, psicológica y emocional para llevar a cabo las tareas cotidianas y el cuidado personal.

Plan Ceibal (s.f.) Destaca que los videojuegos se diferencian de otras formas de entretenimiento en que requieren interacción por parte del usuario, es decir, los usuarios deben participar activamente en el contenido.

Al hablar de juegos, podemos remontarnos a la teoría constructivista de Vygotsky sobre el juego, la cual hace referencia a los juguetes y ludotecas, donde se refiere al juego como herramienta y fuente de socialización y potente motor para el desarrollo de la mente del niño, que permite la mejora de las funciones mentales superiores, como la atención o la memoria (Tripero, 2017).

Por otro lado, Sigmund Freud ve el juego como una forma de que los niños y niñas se expresen libremente. Además asocia el juego con la naturaleza del placer, porque los sueños y el juego simbólico posibilitan la realización de sus deseos insatisfechos, y estos símbolos lúdicos brindan una síntesis de la expresión de la sexualidad en la infancia, de la misma manera que los sueños brindan para el adulto, Freud entendió que los eventos reales están trabajando en el juego, no solo la imaginación subconsciente y el cumplimiento de deseos como sugiere su teoría, por lo que tuvo que cambiar su teoría donde llama a la existencia de esos eventos desagradables o perturbadores, también abogó por el principio del placer alternativo (Bea, 2013).

Para Jean Piaget, el juego está relacionado con la inteligencia del niño, ya que representa el proceso o producción de una simulación real acorde a cada etapa de la evolución humana, además de las destrezas sensoriomotrices, simbólicas o de la mente como componentes importantes del desarrollo humano, que determina el surgimiento y evolución del juego. Piaget vincula tres aspectos principales del juego con la evolución del pensamiento humano, es así que refiere que un juego es una tarea simple, un juego simbólico y un juego controlado, es decir, por acuerdo de grupo (Blanco, 2012).

En la etapa de la adolescencia, la adicción a la tecnología forma parte de los procesos de adicciones no tóxicos por el uso excesivo de teléfonos móviles e Internet y cosas que te dan acceso a ellos, como videojuegos. Este problema ha surgido recientemente debido a la preocupación de algunos psicólogos respecto a los síntomas psicológicos que desarrollan algunas personas a raíz de pasar demasiado tiempo en Internet, además,

también surge por la falta de un diagnóstico realizado por el DSM- IV, aunque el DSM V incluye un capítulo titulado “Substance related and addictive disorders” que trata sobre aquella adicción a los medios que contiene el internet, en este caso se hace referencia a los videojuegos en línea, pero no la adicción a Internet, citado por (Marlene, 2018).

Según Torres (2021) entre los síntomas a la dependencia a los videojuegos podemos destacar el retraimiento social, causado por el quebranto de dialogo con amistades y familiares llevando esto a los adolescentes a sentirse solitarios, refugiándose en los videojuegos consiguiendo placer a cambio como un estímulo. Las bajas calificaciones, causado porque los adolescentes dedican más tiempo a jugar en los videojuegos en línea que en estudiar, repercutiendo así en el interés por la escuela y retrasando la enseñanza y las habilidades que adquieren a través de la educación. Así como también el perder la noción del tiempo causado por el poco control que se tiene sobre las horas que han pasado durante las partidas en línea provocando esto que se retrase otras actividades de la vida cotidiana.

Para Palomares (2019) otros orígenes de la adicción a los videojuegos son las distracciones que pueden darse en casa o en la escuela, que fomentan el deseo de escapar y sumergirse en un mundo imaginario con hábitos de vida solitarios, donde los rasgos de personalidad y falta de motivación dificultan el poder expresar los sentimientos y en algunos casos, una creencia de superioridad, donde los problemas domésticos te obligan a escapar a un mundo de fantasía y depresión.

Es importante estar alerta a los indicios sobre adicción a los videojuegos, especialmente con jóvenes preadolescentes y adolescentes, para brindarles la asistencia necesaria y así evitar que interfieran en sus relaciones y actividades. Debemos tener presente que los videojuegos pueden tener efectos positivos en procesos mentales básicos. Actualmente hay muchos estudios que examinan los problemas relacionados con el uso de Internet y los juegos en línea, incluyendo problemas sociales y escolares, impulsividad, agresión, depresión, ansiedad, insomnio y gastos excesivos en juegos. Es fundamental estar atentos a estos factores y buscar ayuda si es necesario (Rosaria et al., 2020)

Por otro lado, en esta institución educativa de Piura, no han surgido investigaciones de estas variables, pero si manifiestan haber observado ingresar a los estudiantes al plantel con sus teléfonos móviles y hacer uso de ellos en horario de clases, como consecuencia

de estas situaciones se han ocasionado conflictos entre compañeros y bajo rendimiento académico por no prestar atención a clases y querer estar conectados a sus redes sociales o acceder a los videojuegos en línea.

Frente a este problema antes mencionado, esta investigación plantea responder a la siguiente interrogante ¿Qué relación existe entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública- Piura, 2022?

Asimismo, esta investigación se justifica a nivel práctico, porque a través de este proyecto se brindará la información pertinente respecto a los resultados que se obtengan tras la indagación en la institución educativa, con ello se busca que tengan un conocimiento de cómo la adicción a las redes sociales y a los videojuegos está asociada a su escuela y tomar las medidas necesarias para lograr una reducción de la misma.

A nivel teórico la presente investigación encuentra justificación teórica ya que se cuenta con los elementos necesarios para la elaboración del marco teórico conceptual, esto referente al tema de redes sociales y adicción a los videojuegos. Con ello se pretende crear un precedente para las futuras generaciones que realicen investigaciones sobre el tema, es decir que los estudiantes interesados en el tema podrán tomar la investigación como un antecedente y a partir de ello plantear su investigación dado que tendrán instrumentos adecuados para su realización.

Y finalmente a nivel metodológico, debido a que se respetó el procedimiento del estudio científico ya que los dos instrumentos empleados en esta investigación se encuentran validados y adaptados a la realidad de nuestra población y pueden ser utilizados en futuras investigaciones cuantitativas.

En base a la problemática, se establece como objetivo general determinar la relación que existe entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa Pública- Piura. Así mismo los objetivos específicos fueron: Determinar la relación que existe entre el nivel de adicción a las redes sociales y dependencia a los videojuegos, identificar el nivel de obsesión por las redes sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos. Identificar la relación que existe entre la falta de control personal, el uso excesivo de las redes sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos

(abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) en estudiantes.

Por otra parte se consideró como hipótesis general de esta investigación: Existe relación significativa entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución Educativa Pública Piura y la hipótesis nula es que no existe relación entre las dimensiones de la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes.

Asimismo se consideró como hipótesis específicas que existe relación entre las dimensiones de obsesión por las redes sociales, la falta de control personal y el uso excesivo de las redes sociales y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en los adolescentes.

Por todo lo mencionado anteriormente indagamos en artículos científicos e investigaciones para obtener información y utilizarla como referente en esta investigación donde encontramos antecedentes internacionales y nacionales.

Barrios et al. (2020) efectuaron un estudio denominado relación entre redes sociales y adicción a videojuegos y síntomas psicóticos en estudiantes de la carrera de medicina de la Universidad Simón Bolívar, cuya función principal fue establecer aquella asociación del inadecuado uso de aquellas redes sociales, al igual que los videojuegos, inclusive los síntomas de psicosis en jóvenes de dicha facultad. El estudio transversal concluyó que el 30,9% de los encuestados usa frecuentemente las redes sociales, mientras que el 31,8% siente la necesidad de usarlas con frecuencia. Además, el 21,1% de los encuestados nunca tuvo problemas para completar un proyecto después de haber completado las partes difíciles.

Sánchez et al. (2020) efectuaron un estudio de corte transversal cuyo objetivo fue validar el test de dependencia de videojuegos en los adolescentes mexicanos, con el fin de examinar su confiabilidad y consistencia interna, dicho estudio incluyó a 581 jóvenes de 11 a 16 años y mediante un análisis factorial exploratorio y análisis de componentes principales varimax, se identificaron cuatro factores que influyen en la adicción a los videojuegos: "abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad para el control".

Gómez et al. (2021) efectuaron una investigación transversal, descriptiva y exploratorio que tuvo como finalidad investigar la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios españoles durante la primera ola de la pandemia de COVID-19, donde se utilizó una muestra aleatoria simple de escolares de 14 universidades españolas, y emplearon dos cuestionarios para medir la adicción a videojuegos y redes sociales que fueron la Game Addiction Scale for Adolescents y la Escala para medir aquella Adicción a las Redes Sociales (ARS) desarrollada por Manuel Ecurra y Edwin Salas (2014). Los resultados del estudio apuntan que durante la pandemia de COVID-19, existe una preocupación real por lo que está generando esta adicción a las redes sociales entre los estudiantes españoles de dicha universidad.

Zabala (2021) realizó un estudio en un colegio público de Villavicencio, donde exploró la relación entre la ansiedad, la procrastinación y los síntomas de adicción a las redes sociales en adolescentes. Dicha investigación es cuantitativa, no empírica, descriptiva y correlacional, para la recopilación de datos los autores utilizaron herramientas como el DASS-21, el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y la Escala de Procrastinación Académica (EPA). Encontramos una asociación positiva entre ansiedad y adicción a las redes sociales, y una asociación negativa entre la autorregulación escolar y el desempeño laboral. Estos hallazgos resaltan la importancia de abordar estos problemas para mejorar el bienestar emocional y académico de los adolescentes.

Sánchez y Silveira (2019) efectuaron el estudio cuya finalidad fue presentar los datos de un estudio exploratorio, realizado en una muestra de 185 jóvenes de secundaria, para esta investigación se utilizó el test de dependencia a videojuegos de marco y choliz. Los resultados revelaron que el 10.6% de estudiantes presentaban niveles elevados en el uso de videojuegos, mientras que el 11% experimentaba ansiedad o angustia cuando no podía jugar. Asimismo, el 9.9% aumentaba significativamente su tiempo de juego sin darse cuenta, el 12% enfrentaba problemas de comunicación social ocasionada por su adicción a dichos videojuegos y el 9.7% tenía dificultades para dejar de jugar, aun cuando no era apropiado hacerlo.

Correa y Díaz (2020) realizaron un trabajo cuyo propósito fue determinar la adicción a redes sociales y autoestima en adolescentes de dos instituciones públicas de Cajamarca, este estudio fue de tipo básica y cuantitativa, contó con una muestra de 92 jóvenes de

ambos sexos. Se empleó el Inventario de Autoestima y el Cuestionario de Adicción a las Redes Sociales para recopilar los datos. Finalmente se obtuvieron como resultados una correlación significativa y negativa entre la dependencia de las redes sociales y la autoestima. Encontrando una alta prevalencia sobre la adicción a estos medios sociales en varones (65%) y mujeres (91%), así como una baja prevalencia de autoestima en hombres (94%) y mujeres (67%).

Vara (2018) realizó su investigación teniendo como propósito registrar aquella relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en escolares de secundaria de dos colegios particulares de villa maría del triunfo. Se evaluaron a 306 jóvenes, de segundo a quinto grado. Se utilizaron el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Se encontraron resultados que muestran dicha asociación moderada, positiva y altamente relevante entre dichas variables mencionadas en los alumnos encuestados. Se sugiere la necesidad de abordar el uso excesivo para prevenir comportamientos agresivos que puedan afectar su bienestar emocional y social.

Ahuanlla (2020) realizó su investigación con la finalidad de establecer la relación entre la adicción a las redes sociales y aquellas habilidades sociales en los estudiantes de un colegio privado del agustino. Los autores emplearon el diseño no experimental de corte transversal y su tipo fue correlacional, donde participaron 400 alumnos de secundaria. Se hizo uso de la herramienta “Escala de adicción a las redes sociales de Escurra y Salas - ARS y el Inventario de Habilidades Sociales de Goldstein”. Se encontró una relación estadísticamente significativa entre dos variables (habilidades sociales y adicción a las redes sociales) en un estudio con adolescentes. Se concluyó en dicho estudio que los adolescentes evaluados tendrán mínimos niveles de habilidades sociales y altos niveles de adicción a las redes sociales.

Escurra (2022) en su trabajo de investigación tuvo como finalidad examinar la relación entre la imagen corporal y la adicción a las redes sociales en estudiantes de secundaria de la I.E.P, Pedro Gálvez E. Los autores utilizaron un enfoque cuantitativo, diseño no experimental transversal y correlacional, donde aplicaron el formulario ARS, y el formulario de insatisfacción de la imagen corporal en una muestra de 151 estudiantes de secundaria. Los hallazgos revelaron una correlación significativa, referente a dicha imagen corporal y aquella adicción a estos medios sociales, indicando a escolares con alta

adicción a estas redes sociales tienden a tener mayor probabilidad de experimentar insatisfacción con su imagen corporal si hacen un uso excesivo de estas plataformas.

Gavilan y Pereda (2023) en su estudio realizado investigaron la conexión entre la adicción a las redes sociales y la impulsividad en adolescentes de una institución educativa ubicada en San Juan de Lurigancho. Se utilizó el enfoque correlacional y cuantitativo, en 250 estudiantes, con edades de 15 a 17 años de ambos sexos. En resumen, se determinó que la ausencia de control se asociaba de manera significativa y positiva con la impulsividad cognitiva, así como de forma moderada y positiva con la impulsividad motora y la impulsividad no planificada.

Ibrahim (2021) en su estudio investigó cual es el efecto mediador de la satisfacción con la vida familiar en la relación entre la ignorancia social y la adicción a las redes sociales entre los adolescentes. Este estudio se realizó en 456 estudiantes de 14 a 16 años. Se ha demostrado que la ignorancia social se relaciona con las redes sociales y su adicción, sin embargo, esta adicción afecta negativamente en la satisfacción de la vida familiar. Por lo tanto, es importante encontrar un equilibrio entre el uso de estas plataformas para así poder disfrutar de las relaciones familiares.

La adicción al mal uso de internet puede ser una manifestación secundaria de otra enfermedad mental como la fobia social, el TOC o el TDAH. El mayor uso de los teléfonos móviles provoca cambios en la vida diaria, por lo que el adolescente pierde interés por otras actividades y comienza a decaer en la educación y pierde actividades extra o recreativas. Entre los síntomas, se puede encontrar la negación de la adicción, siendo que es el tema de la vida del niño, bloqueando otros intereses, como resultado, comienzan los conflictos entre el niño y los padres, negando el problema, utilizando mentiras por la tentación de pasar más tiempo en la computadora, consola o celular (Mas Delblanch, 2020).

Por tanto, en la adolescencia, al igual que las personas adictas a las drogas psicoactivas, los jóvenes adictos a Internet pueden experimentar síntomas de abstinencia cuando no pueden conectarse, manifestados en depresión severa, disforia, insomnio, irritabilidad e inquietud. Esto puede tener un efecto negativo en diversos ámbitos de la vida del joven, como su salud, relaciones familiares y sociales, desempeño escolar y relaciones interpersonales. De esta manera, los problemas asociados con la adicción a

Internet pueden extenderse y aumentar gradualmente en todos los ámbitos de la vida juvenil.

Un adolescente que sufre de adicción a su teléfono celular tiende a aislarse de su familia y amigos, y puede experimentar confusión y ansiedad, especialmente cuando se le quita el dispositivo. Además, es probable que evite conversaciones sobre su adicción y se mienta a sí mismo para justificar la necesidad de estar en posesión del teléfono.

Así mismo, los videojuegos son dispositivos de entretenimiento interactivo que, a través de diferentes unidades y en un televisor, computadora u otro dispositivo electrónico, pueden simular eventos de la vida real. La complejidad, calidad de imagen y título varían considerablemente.

Kao (2020) refiere que en un reciente estudio de la Universidad de Georgia se reveló que los niños que tienen dificultades para regular sus emociones son particularmente vulnerables a aumentar dicha adicción a estos medios sociales, incluyendo los juegos en línea. Así mismo señala que aunque algunas personas adolescentes pueden utilizar las redes sociales y los juegos sin problemas, para otros puede convertirse en un comportamiento problemático y adictivo. Ya que según este estudio este comportamiento adictivo puede afectar tanto a niñas como a niños, y cuando se convierte en su principal medio para regular sus emociones, puede desarrollarse una dependencia con el tiempo.

Las primordiales secuelas sobre la adicción a los videojuegos están relacionadas con problemas familiares como disminución de las relaciones humanas, problemas de diálogo con los integrantes de la familia o con la pareja, pérdida de la educación o del éxito personal. Del mismo modo, otras causas de dolencias o enfermedades físicas y problemas mentales, son depresión, ansiedad, cambios de humor, irritabilidad, insomnio, trastornos alimentarios, fatiga, dolor de cabeza constante y síndrome del túnel carpiano.

II. METODOLOGIA

2.1 Enfoque y Tipo

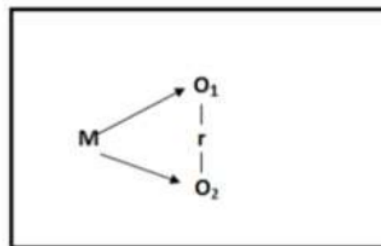
El estudio de esta investigación está desarrollada bajo un enfoque cuantitativo; según Hernández et al. (2006) manifiesta que una investigación cuantitativa es aquella que se refiere al alcance estadístico, debido a que este enfoque se basa en estudiar dicha realidad ecuánime a partir de mensuración numérica y análisis de estadística para poder instituir hipótesis del problema planteado. Dicho enfoque utiliza la compilación de datos para justificar la hipótesis planteada.

Asimismo, este estudio es según su finalidad de tipo básica, ya que se buscara obtener nuevos conocimientos e incluso teorías sobre los fenómenos y hechos observables, debemos tener presente que solo se conocerá la existencia o no de la relación entre las variables.

2.2 Diseño de estudio

El diseño es descriptivo-correlacional, no experimental de corte transversal, según Hernández et al. (2003) consolida que la investigación correlacional es un tipo de investigación que tiene como objetivo examinar la relación entre conceptos, categorías o variables, según el contexto. La mayoría de los estudios de correlación cuantitativa se encargan de calcular el grado de relación entre dos o más variables, es decir calculan la relación midiendo cada una de las variables supuestamente relacionadas, para luego medir y analizar la correlación, la cual se expresa en conceptos probados.

Por su parte, marroquí (2012) plantea que debemos medir primero las variables y luego, contrastando la hipótesis de correlación y aplicando técnicas estadísticas, se estima la correlación. De igual forma Hernández et al. (2010) sugieren las siguientes consideraciones para el modelo descriptivo - correlacional:



Donde:

M: muestra de adolescentes de secundaria de la Institución Educativa Pública-Piura.

O_1 : variable independiente adicciones a las redes sociales

O_2 : variable dependiente dependencia a los videojuegos.

r: relación existente entre sus dos variables.

2.3 Población, Muestra y Muestreo

La población hace referencia al grupo de individuos o instituciones que son objeto de estudio o investigación, porque cumplen cierta peculiaridad con el grupo de selección. (Ñaupas, 2014). La población de este estudio la conforman 300 alumnos de tercer y cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa Pública, Piura- Perú.

Una muestra es el subconjunto elegido de una población que permite conservar las características de la generalidad que conforma el mismo universo (Ñaupas, 2014). La muestra de este estudio estuvo conformada por 180 alumnos entre mujeres y varones, la técnica aplicada fue la encuesta.

El muestreo de este estudio es no probabilístico por conveniencia, porque no se puede establecer de manera exacta la probabilidad de que un elemento de dicha población participe en la muestra (Tamayo, 2017).

2.3.1 Criterios de Inclusión

Son todos aquellos adolescentes varones y mujeres del tercer y cuarto grado del nivel secundario, también los alumnos y alumnas que respondan los formularios correctamente y aquellos que estén dispuestos a resolver los formularios.

2.3.2 Criterios de Exclusión

Son aquellos alumnos que no se encuentran matriculados en la IEP, aso mismo los alumnos que no acceden al link el día de la aplicación de los formularios y los alumnos indispuestos en la realización de los formularios.

2.4 Cuestionario de adicción a las redes sociales.

Los autores Miguel Escurra y Edwin Salas (2014) administraron el cuestionario sobre adicción a las redes sociales (ARS) a 380 alumnos de ambos sexos de diferentes universidades de Lima. Este test evalúa la adicción a las redes sociales en jóvenes y alumnos. Tiene 24 puntos que se pueden aplicar individualmente o en grupos con una durabilidad de 10 a 20 minutos, estos puntos se evalúan según la escala de tipo Likert, el puntaje de este sistema es de "nunca" a "siempre" (0-4). Asimismo, consta de 3 subescalas

que son: “Obsesión por las redes sociales (10 ítems), falta de control personal en el uso de las redes sociales (6 ítems), y por último uso excesivo de las redes sociales (8 ítems)”.

De acuerdo con el instrumento y su validez, se confirmó la verificación de la consistencia de dichos factores que fueron identificados mediante el análisis factorial de confirmación, la puntuación corresponde a tres factores que se relacionan: (χ^2 (238) = 35.23; $p < .05$; $\chi^2/df = 1.48$; GFI = .92; RMR = .06; RMSEA = .04; AIC = 477.28).

Por otra parte, su confiabilidad fue realizada mediante Alfa de Cronbach y se obtuvo los 3 factores: “Obsesión por las Redes Sociales ($\alpha = 0.91$), Falta de Control Personal ($\alpha = 0.88$), Uso Excesivo de las Redes Sociales ($\alpha = 0.92$). Puntaje total, $\alpha = 0.95$ ”. (Escurrea & Salas, 2014)

2.4.1 Cuestionario de dependencia a los videojuegos.

Con respecto al segundo instrumento utilizado para medir la segunda variable fue el test de dependencia a videojuegos (TDV) el cual ha sido desarrollado por Chóliz y Marco en el año (2011) con un ámbito de aplicación de 10 a 19 años de edad, este fue realizado con base en los criterios del DSM-IV de las adicción a sustancias y fue adaptado en Perú por (Salas y Merino, 2017).

Estos autores informan que el TDV se construye de la siguiente manera: En la primera parte, crearon 55 ítems para los trastornos por dependencia con los criterios del DSM – IV – TR, tratando que cada escala tuviera aproximadamente 7 ítems. Se realizó un proceso de autenticación entre los evaluadores y esta escala se redujo en 32 ítems, que fue la escala administrativa en el estudio reportado, por lo tanto, luego del respectivo análisis factorial, el cuestionario se redujo a 25 ítems. Se extraen cuatro factores del análisis factorial que son “Abstinencia (10 ítems), Abuso y tolerancia (5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (4 ítems) y Dificultad en el control (6 ítems)”.

Este cuestionario ofrece una escala tipo Likert que incluye 5 opciones de la siguiente manera: “totalmente en desacuerdo”, “un poco en desacuerdo”, “neutral”, “un poco de acuerdo”, “totalmente de acuerdo” con los siguientes puntajes cuantitativos: 0, 1, 2, 3 y 4 respectivamente.

En cuanto a su validez, se utilizó la confirmación del análisis, donde se obtuvo la estructura de la organización del estudio de la sección, en la que se obtuvieron 4 factores, “Abstinencia (40.43% de la varianza), Abuso y Tolerancia (5.49% de la varianza),

Problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de la varianza) y Dificultad en el control”, esta hace representación al 4% de la varianza. (Salas y Merino, 2017)

Referente a la confiabilidad se empleó el Alfa de Cronbach, donde se obtuvo un valor de 0.94, que significa que el instrumento mencionado es muy confiable.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El método empleado será una encuesta, según las palabras de Malhotra (2004), una encuesta es una intervención en un gran grupo de personas mediante un test prediseñado. Para el autor, este método contiene preguntas estructuradas que se aplica a las personas para poder obtener una determinada información.

Inicialmente se requiere de las autorizaciones respectivas para poder empezar a aplicar las herramientas y de esa forma lograr prepararlo y realizar un proyecto de investigación, para ello se le hará presente a la I.E.P. una solicitud, esta petición se hará entrega a la directora general y a la subdirectora del plantel secundario, requiriendo la autorización que permita la ejecución del actual trabajo, el cual a su vez se informara respecto a los objetivos y la justificación de estudio, de tal forma que nos obligaremos a la confidencialidad de la información derivada, ya sea en los resultados así como en la divulgación del proyecto.

Como resultado de la aprobación a la solicitud, la directora acepta y firma dicha solicitud, dando su consentimiento y brindándonos su apoyo para poder realizar nuestro proyecto de investigación y asimismo pactar las fechas de aplicación. Para medir la asociación entre adicción a las redes sociales y dependencia a videojuegos en adolescentes de secundaria de una Institución Educativa de Piura, se utilizará la escala de evaluación de “adicción a las redes sociales (ARS) de Escurra y salas (2014) y la Escala de evaluación de dependencia a los videojuegos (TDV) de Choliz y Marco (2011)”.

2.6 Aspectos éticos en investigación

El actual estudio toma en cuenta los principios éticos, entre los cuales y primordialmente se toma es el resguardo a las personas, como se sabe el individuo es el fin de toda investigación, por ello se requiere cierto valor de protección que se establece de acuerdo al peligro al que incidan, es por ello que se respeta la dignidad humana, identidad, así como la confidencialidad y privacidad.

Por otro lado, se cumple con el principio del cuidado al medio ambiente y biodiversidad al emplear materiales reusables o ya sea disminuyendo el uso de los mismo, como por ejemplo el papel. Por lo tanto, considerando la participación independiente y el derecho a estar informado, esto se debe a que se debe existir una manifestación de voluntad, ya sea evidente, libre, informada y detallada la cual las personas en investigación tienen consentimiento el uso de sus datos, para ello se considera la firma de un consentimiento informado, el cual se utilizara para fines específicos determinados en el estudio. Así mismo se asegura el bienestar de las personas en motivo de estudio, esto a través de la maximización de beneficios, no causando daño y disminuyendo las posibles adversidades.

Se busca la justicia, esto mediante un trato igualitario hacia todos los participantes y dando acceso a los resultados a los participantes, por último, se considera la integridad científica esto en base a la declaración de conflictos de interés que pueden afectar la investigación o los resultados.

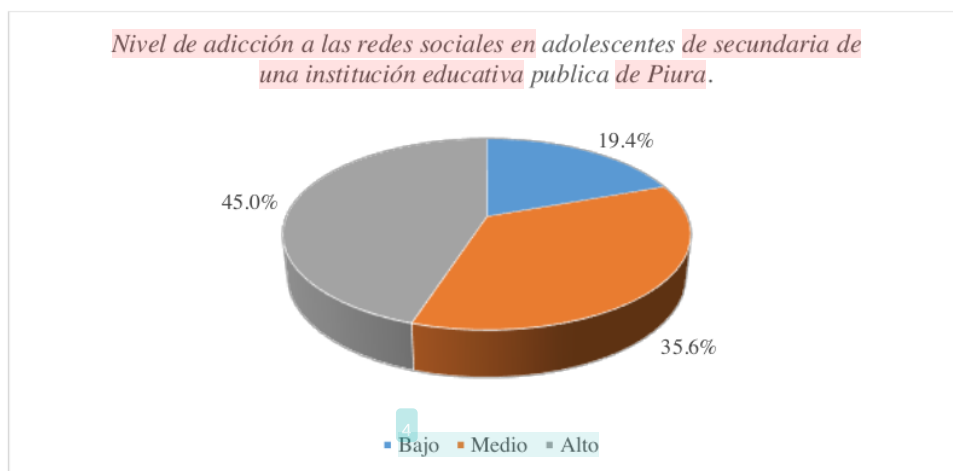
III. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de adicción a las redes sociales en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública de Piura.

Adicción a las redes sociales	Adolescentes de secundaria de una institución educativa pública, Piura	
	F	%
Bajo	35	19,4
Medio	64	35,6
Alto	81	45,0
Total	180	100,0

Figura 1

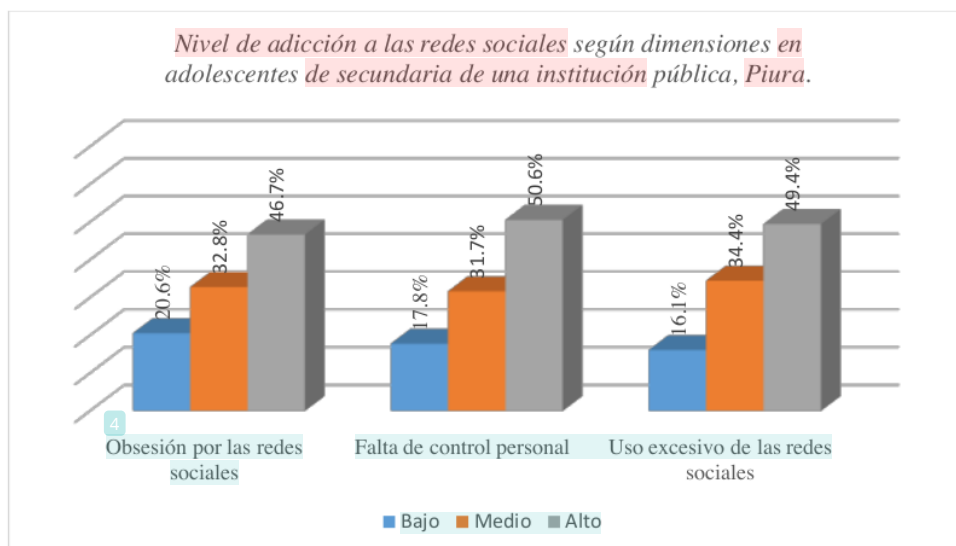


Según la tabla 1 y figura 1, el 45,0% (81 personas) de los alumnos dijeron que son altamente dependientes de las redes sociales, y el 35,6% (64 personas) indican una dependencia media.

Tabla 2

Nivel de adicción a las redes sociales según dimensiones en adolescentes de secundaria de una institución pública, Piura.

Nivel	Dimensiones de la adicción a las redes sociales					
	Obsesión por las redes sociales		Falta de control personal		Uso excesivo de las redes sociales	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	37	20,6	32	17,8	29	16,1
Medio	59	32,8	57	31,7	62	34,4
Alto	84	46,7	91	50,6	89	49,4
Total	180	100,0	180	100,0	180	100,0

Figura 2

A partir de la tabla 2 y figura 2, observamos la adicción a redes sociales según estas dimensiones y su nivel. En cuanto al aspecto de la obsesión por las redes sociales, encontramos un significativo 46,7% (84) de un número de estudiantes que indicó que estaba en nivel alto, mientras que el 32,8% (59) manifestó que es medio. Por otro lado, en cuanto a la dimensión de la falta de autocontrol el 50,6% (91) consideró que esta se posiciona en un

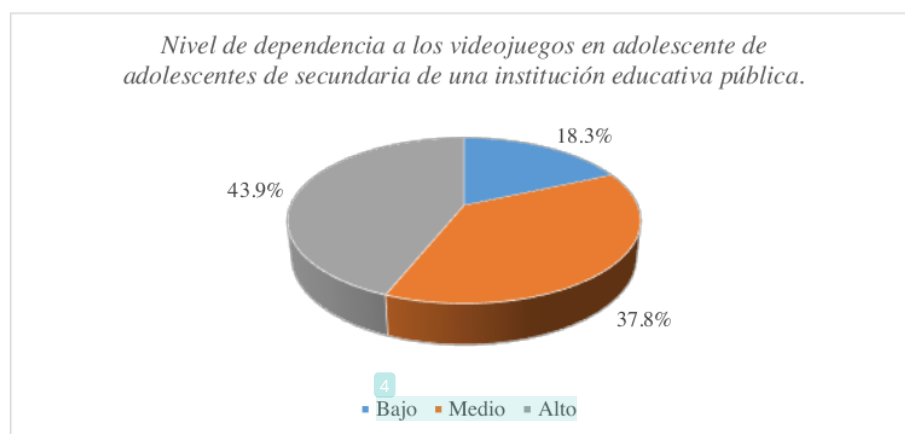
nivel alto mientras que el 31,7% (57) manifestó que esta se ubica en un nivel medio. En cuando al aspecto del uso excesivo de las redes sociales un notorio 49,4% (89) manifestó que este se posiciona en un nivel alto, mientras que el 34,4% (62) mostró que el nivel de esta dimensión es medio.

Tabla 3

Nivel de dependencia a los videojuegos en adolescente de adolescentes de secundaria de una institución educativa pública.

Dependencia a los videojuegos	F	%
Bajo	33	18,3
Medio	68	37,8
Alto	79	43,9
Total	180	100,0

Figura 3

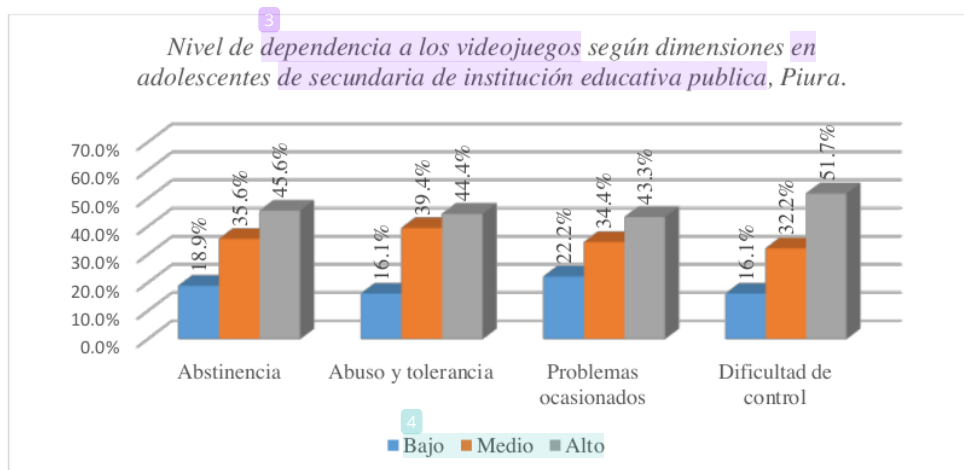


En la tabla 3 y figura 3, el 43,9% (79) de los alumnos consideró que la dependencia a los videojuegos es alto (nivel), mientras que el 37,8% (68) lo ubicó en un nivel medio.

Tabla 4

Nivel de dependencia a los videojuegos según dimensiones en adolescentes de secundaria de institución educativa pública, Piura.

Nivel	Dimensiones de la dependencia a los videojuegos							
	Abstinencia		Abuso y tolerancia		y Problemas ocasionados		Dificultad de control	
	f	%	f	%	F	%	f	%
Bajo	34	18,9	29	16,1	40	22,2	29	16,1
Medio	64	35,6	71	39,4	62	34,4	58	32,2
Alto	82	45,6	80	44,4	78	43,3	93	51,7
Total	180	100,0	180	100,0	180	100,0	180	100,0

Figura 4

La tabla y figura 4 muestran el nivel de dependencia a los videojuegos según sus dimensiones, dimensión abstinencia el 45,6% (82) de los estudiantes indicó que esta se encuentra en un nivel alto, mientras que el 35,6% (64) la ubicó en un nivel medio. Respecto a la dimensión abuso y tolerancia un significativo 44,4% (80) manifestó que esta se posiciona un nivel alto, seguidamente por el 39,4% (71) que indicó que esta se ubica en un nivel medio. Según el nivel del problema ocasionado el 43,3% (78) reveló que el problema era de nivel alto y el 34,4% (62) clasificó el problema como de nivel medio. En cuanto a la dimensión

dificultad de control, un notorio 51,7% (93) indicó que esta se encuentra en un nivel alto, mientras que el 32,2% (58) manifestó que esta se ubica en un nivel medio.

Tabla 5

Correlación entre la obsesión por las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de secundaria de una institución pública

Correlaciones

		Obsesión por las redes sociales	Dependencia a los videojuegos
Rho de Spearman	Obsesión por las redes sociales	1,000	,783**
	Dependencia a los videojuegos	,783**	1,000
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	180	180
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	180	180

En la tabla 5 se muestra el coeficiente de correlación de Spearman Rho (0,783) que muestra una alta correlación positiva entre esta obsesión por las redes sociales y la dependencia a los videojuegos entre los jóvenes de secundaria de la mencionada institución, indicando que, a mayor obsesión por las redes sociales, mayor es la dependencia a los videojuegos.

Por otro lado, se visualiza que el p-valor (0,000) < (0,05), contexto donde se refleja dicha relación positiva como significativa, situación que permite aceptar H1 y concluir que si existe una relación significativa entre obsesión por las redes sociales y dependencia a los videojuegos de los alumnos de tercero y cuarto grado de secundaria en dicha institución educativa pública.

Tabla 6

Correlación entre la falta de control personal y dependencia a los videos juegos en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública.

Correlaciones

				Falta de control personal	de Dependencia a los videojuegos
Rho de Spearman	Falta de control personal	de	Coeficiente de correlación	1,000	,890**
			Sig. (bilateral)	.	,000
			N	180	180
	Dependencia a los videojuegos	a los	Coeficiente de correlación	,890**	1,000
			Sig. (bilateral)	,000	.
			N	180	180

En la tabla 6 se muestra el coeficiente de correlación de Spearman Rho, que se convierte en (0.890), lo que muestra una relación muy positivamente alta entre la falta de control personal y la adicción a los videojuegos entre los jóvenes de secundaria de la mencionada institución, a mayor control personal en tercero y cuarto grado de educación secundaria de la mencionada institución pública, mayor es la adicción a los videojuegos.

Además, se puede apreciar el valor p es (0.000) y $< (0.05)$, corrección que muestra que esta relación positiva es significativa, es por ello que esta condición nos permite aceptar H2 y llegar a la conclusión que existe una significativa relación entre la falta de control personal y la dependencia a los videojuegos entre los estudiantes de tercero y cuarto de secundaria en la mencionada institución educativa.

Tabla 7

Correlación entre el uso excesivo de las redes sociales y la dependencia a los videos juegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública.

Correlaciones

			Uso excesivo de las redes sociales	Dependencia a los videojuegos
Rho de Spearman	Uso excesivo de las redes sociales	Coeficiente de correlación	1,000	,766**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	180	180
	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,766**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	180	180

La tabla 7 muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman equivale a (0,766) la cual muestra una alta relación positiva entre el uso excesivo de las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescente de secundaria en dicha institución educativa. Es decir, dichos alumnos de tercer y cuarto grado del nivel secundario de esta institución educativa son más dependientes a los videojuegos, ya que sus niveles de uso excesivo son mayores.

Por otro lado, se puede observar que p-valor toma el valor (0.000) < (0,05), situación que demuestra que esta relación positiva es significativa, condición que permite aceptar H3 y llegar a la conclusión que existe una relación significativa entre el uso excesivo de redes sociales y la adicción a los videojuegos entre los grados tercero y cuarto del nivel secundario de dicha institución educativa.

Tabla 8

Correlación entre adicción a las redes sociales y dependencia a videojuegos en adolescentes de secundaria de una institución educativa pública

Correlaciones

			Adicción a las redes sociales	Dependencia a los videojuegos
Rho de Spearman	Adicción a las redes sociales	Coeficiente de correlación	1,000	,908**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	180	180
	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,908**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	180	180

Finalmente, la tabla 8 muestra que el coeficiente de correlación Rho de Spearman se convierte en (0.908), lo que indica una relación positiva alta entre la adicción a redes sociales y la dependencia a videojuegos en los adolescentes de tercer y cuarto grado de la citada institución educativa, lo que significa que, a mayor adicción a las redes sociales, mayor adicción a los videojuegos encontraremos.

Por otro lado, se aprecia que el p-valor es (0.000) < (0,05), situación que demuestra que esta relación positiva es significativa, condición que permite aceptar H_1 y llegar a la conclusión que existe una relación significativa entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de dicha institución educativa.

IV. DISCUSION

El actual trabajo se realizó bajo el principal propósito de establecer aquella relación entre adicción a estas redes sociales y dependencia a videojuegos con los alumnos adolescentes de tercero y cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública, dichas variables en mención hoy en día han cobrado gran relevancia en los hábitos que desarrollan principalmente los estudiantes del nivel secundario.

Dirigiéndonos al objetivo específico 1, el mismo que se planteó con el propósito de establecer el nivel de adicción a las redes sociales en los adolescentes que participan en dicho estudio, se encontró que un porcentaje significativo del 45,0% (81) de los estudiantes ubica a la adicción en un nivel alto y un 35,6% (64) tiende a ubicarla en un nivel medio, claramente dicha situación revela que la mayoría de estudiantes del tercer y cuarto de secundaria muestran cierto apego al contenido ofrecido por las redes sociales, invirtiendo tiempos prolongados en el uso de estas redes, observando que una pequeña proporción de estudiantes indicó invertir tiempos menores en el uso de estas redes. Dichos porcentajes también son avalados por lo indicado por Mas Delblanch (2020) donde a raíz de un estudio realizado por la fundación telefonica en el año 2009, se observó que el 94,7% de los usuarios entre los 10 a 18 años utilizan su teléfono móvil para fines de mensajerías por aplicativos sociales. Cabe resaltar que los resultados encontrados en este objetivo guardan similitud a los mencionados por Correa y Díaz (2020) , quienes en su investigación encontraron una alta prevalencia en adicción a las redes sociales sobresalientes en 65% y 91% respectivamente en varones y mujeres adolescentes de dos instituciones públicas de Cajamarca.

Enfocándonos en el objetivo específico 2, el que consistió en establecer el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes en estudio, donde mostró un mayor porcentaje de estudiantes del tercer y cuarto de secundaria 43,9% (79) indicó que el nivel de dependencia es alto, mientras que el 37,8% (68) de los mismos lo ubicó en un nivel medio. Este contexto revela que la mayoría de los estudiantes en estudio dedican gran parte del tiempo a los videojuegos que dado el contexto son incitados por el uso de las redes sociales ya que estas contienen dentro su estructura una serie de juegos al alcance del usuario que incitan su uso prolongado. Los resultados anteriores guardan fundamento con lo indicado por Mas Delblanch (2020) quien basandose del estudio anteriormente,

descubrió que un gran porcentaje ¹ de adolescentes con edades entre los 10 a 18 años (51,6%) dedica su tiempo a los videojuegos.

Referente al objetivo específico 3, se basa en “identificar la relación que existe entre la obsesión por las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes en estudio, gracias al análisis de correlación se obtuvo un coeficiente Rho de Spearman de valor” (0,783) el cual reveló una alta relación positiva entre la dimensión y variable en análisis, situación que hace inferencia que ante una mayor obsesión por las redes sociales presente en el estudiante mayor será su dependencia a los videojuegos ofrecidos generalmente por estas plataformas, en base a la formulación de este objetivo específico 3 se planteó la hipótesis específica 1, la cual consistió en la existencia de relación significativa entre la dimensión obsesión por las redes sociales y la dependencia a los videojuegos, esta fue aceptada por medio del p-valor (0,000) el cual es menor a (0,05), aprobando así tal hipótesis y ante la evidencia se llegó a establecer la existencia de relación significativa entre ambas variables, en consecuencia se manifiesta dicha obsesión por las redes sociales visualizada en los estudiantes es factor crucial en el apego que estos demuestran por los videojuegos. Dichos hallazgos guardan fundamento a lo manifestado por Dans (2010) quien aclara que la obsesión de los usuarios de estas redes sociales cobra mayor relevancia por la gran gama de juegos en línea que ofrecen donde se conceptualiza en la interacción de grupos en conexión para llevarlos a cabo.

Posteriormente en el objetivo específico 4, el mismo que se formuló con la intención de “Identificar la relación que existe entre la falta de control personal y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes en investigación, mediante el análisis de correlación se obtuvo un coeficiente Rho de Spearman de (0,890)” valor que revelo una relación positiva alta entre la dimensión y variable en mención, contexto que evidencia que ante mayor falta de control personal presente en el estudiante en el uso de las redes sociales, mayor será su dependencia a los videojuegos que encuentra a disposición en estas plataformas, a partir de este objetivo se planteó la hipótesis específica 2, la cual se basa en la existencia de relación significativa entre la falta de control personal y la dependencia a los videojuegos, dicha hipótesis fue contrastada exitosamente por medio del valor (0,000) es el p-valor el cual resultó menor a (0,05), dicha condición permitió aceptar la hipótesis en mención y basándonos en esta se logró concluir que existe relación significativa en la dimensión falta de control de personal y la dependencia a los videojuegos, en efecto se

pone de manifiesto que la falta de control personal tiende a ser factor fundamental del uso prolongado a los videojuegos en los estudiantes del cuarto y quinto del nivel secundario. Los resultados anteriores cobran relevancia en lo mencionado por Kao (2020) quien refiere en un reciente estudio que las personas que tienen dificultades para regular sus emociones son particularmente propensos a desarrollar adicción a las redes sociales y los juegos en línea.

Así mismo la finalidad del objetivo específico 5, el cual se basó en identificar “la relación que existe entre el uso de las redes sociales y la dependencia a los videojuegos”, por medio del análisis de correlación se obtuvo un Rho de Spearman con valor de (0,766) el que reflejó una alta relación positiva en la dimensión y variable dependencia, esto muestra que a mayor uso en exceso de las redes sociales ejecutado por los estudiantes mayor es su dependencia que estos presentan a los videojuegos ofrecidos por los diferentes aplicativos cibernéticos que están a su disposición. Así mismo a raíz de este objetivo específico en estudio se propuso la hipótesis específica 3, la que consistió en la existencia de relación significativa en la dimensión y variable presente, gracias al p-valor (0,000) proporcionado por el coeficiente Rho que al compararlo con (0,05) resultó menor, dicha condición permitió aceptar la hipótesis y concluir así que existe relación significativa entre el uso de las redes sociales y la dependencia a los videojuegos, en consecuencia se establece que el uso excesivo de las redes sociales favorece a la dependencia de los videojuegos lo que hace inferir que al estar mayor expuesto a las redes sociales más es la disposición a la ejecución de un sinnúmero de juegos por parte del adolescente. Por su parte Palomares (2019) refiere que otras causas de la adicción a los videojuegos son las distracciones que pueden darse en casa o en la escuela, que fomentan el deseo de escapar y sumergirse en un mundo imaginario con hábitos de vida solitarios, donde los rasgos de personalidad y falta de motivación dificultan el poder expresar los sentimientos y en algunos casos, una creencia de superioridad, donde los problemas domésticos te obligan a escapar a un mundo de fantasía y depresión.

Finalmente apuntando al objetivo general el que se formuló con el propósito de determinar “la relación entre la adicción a las redes a los sociales y la dependencia a los videojuegos, en base al análisis de correlación se obtuvo un coeficiente de (0,908) el cual mostró una alta relación positiva entre las variables en mención”, por medio de lo cual se infiere que a mayor nivel de adicción a las redes sociales presente en el estudiantes mayor

es su nivel de dependencia que muestra ante los videojuegos que suele optar en la mayor parte del tiempo, bajo el planteamiento de este objetivo general se formalizó la hipótesis general de investigación la cual se basó en la existencia de relación significativa entre las variables en mención lo cual fue aceptado gracias al p-valor (0,000) obtenido es que resultado menor a (0,05), ante la aceptación de esta hipótesis se estableció que “existe relación significativa entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos”, en efecto debido a esto se revela que la adicción a dichas redes es factor fundamental en la dependencia de videojuegos observada en los adolescentes específicamente en aquellos del nivel secundario, los resultados anteriores cobran consistencia en lo indicado por Mendoza (2016) quien manifiesta que la adicción a estos medios sociales han generado problemas de ansiedad en los adolescentes por la utilización de elementos virtuales como juegos a través de equipos móviles, que de según nuestro estudio son provocados por la alta intensidad aditiva a las redes, Sánchez y Silveira (2019) en su estudio encontraron resultados como que el 10.6% de los jóvenes reportaron altos niveles de uso de videojuegos, el 11% manifestó ansiedad o angustia cuando no pueden jugar, el 9.9% incrementa significativamente su tiempo de juego sin darse cuenta, el 12% presenta problemas de comunicación social debido a aquella adicción a los videojuegos y el 9.7% tiene dificultades para dejar de jugar, aunque no sea adecuado hacerlo, lo cual ayuda a reforzar dicha existencia de una relación entre ambas variables.

V. CONCLUSIONES

- Un 45,0% (81) de escolares de tercer y cuarto grado de secundaria indicó que el nivel de adicción a redes sociales es alto, al mismo tiempo un 35,6% (64) manifestó que su nivel de adicción es medio, porcentajes que demuestran que la mayoría de escolares usan gran parte de su tiempo en el uso de estas redes, traducido en una alta intensidad de conexión.
- Asimismo, el 43,9% (79) de los estudiantes de tercer y cuarto de secundaria de dicha institución educativa pública, reveló que su nivel de dependencia a los videojuegos es alto, mientras que un significativo 37,8% (68) de los mismos indicó que dicho nivel es medio, situación se puso en evidencia que los estudiantes se encuentran muy involucrados en los aplicativos virtuales que se encuentran a disposición en las múltiples plataformas cibernéticas en el medio.
- La obsesión por dichas redes sociales se relaciona de manera positiva y significativa con la dependencia a los videojuegos en los estudiantes del cuarto y quinto de secundaria en dicha institución pública, pues el coeficiente de correlación Rho de Spearman obtenido fue de (0,783) con p-valor de (0,000), con lo cual además se aceptó la hipótesis específica 1, en efecto se establece que a mayor nivel de obsesión por las redes sociales mayor es la dependencia a los videojuegos en el estudiante.
- El coeficiente de correlación Rho de Spearman de (0,890) y el valor de p (0,00), encontraron que la falta de control individual y la adicción a los videojuegos tenían una asociación positiva y significativa, lo que aceptó una hipótesis específica 2. Así, encontramos que cuanto mayor es el grado de falta de control personal, mayor es el grado de adicción a los videojuegos de los estudiantes.
- El excesivo uso de las redes sociales se asocia positivamente y de manera significativa con la adicción a los videojuegos, ya que se encontró un coeficiente de correlación Rho de Spearman (0,766) con valor p (0,000), gracias a que estadísticamente se ha mantenido la hipótesis específica 3, de hecho, Se ha demostrado que cuanto mayor es el nivel de uso excesivo del alumno, mayor es el nivel de adicción a los videojuegos.
- La adicción a videojuegos y redes sociales en alumnos de 3° y 4° grado de secundaria tienen una correlación positiva y estadísticamente significativa gracias al coeficiente de correlación Rho de Spearman positivo (0,908) y con un p-valor es de (0,000), aceptando con este hallazgo la hipótesis general H_0 , con esto se demuestra que, a

mayor nivel de adicción a las redes sociales, mayor nivel de dependencia a los videojuegos.

VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la Psicóloga de la I.E trabajar en el fortalecimiento de la mente y autoestima de dichos adolescentes, esto con el fin de hacerlos menos vulnerables frente a las redes y videojuegos
- Fomentar la creación de talleres de esparcimiento para los diversos grados de secundaria de dicha institución, donde los estudiantes puedan pasar momentos importantes de su tiempo y vida académica intercambiando información y experiencias personales, desarrollando así sus habilidades comunicativas y fomentando el trabajo en equipo.
- Promover talleres, charlas y programas por parte del área de Psicología, con el fin de prevenir situaciones tales como son el empleo excesivo de estos medios sociales y plataformas de entretenimiento.
- Promover actividades deportivas dentro de la institución educativa, las mismas que involucren a la familia con el fin de desarrollar la interacción entre sus miembros y hacer que el adolescente abandone la adicción a la que puede estar sometido.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Adco, P. (2020). *Estadísticas de redes sociales 2021 en Perú y Latinoamérica*.
<https://www.datatrust.pe/social-media/estadisticas-redes-sociales/>
- Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamientos. (2019). *avance psicologicos*.
<https://www.avancepsicologos.com/adiccion-videojuegos/>
- Ahuanlla, R. (2020). *Adicción a las Redes Sociales Y Habilidades Sociales en estudiantes de una Institución Educativa Privada de el Agustino* [Tesis para obtener el título de licenciada en psicología, Universidad Autónoma del Perú].
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1616/Ahuanlla%20Bautista%2c%20Rocio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Asociación Española de Videojuegos. (2019). La industria del videojuego en España Anuario AEVI 2019. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>
- Barrios, S., Goenaga, J., Morales, G. y Paba, D. (2020). *Relación entre el uso adictivo de las redes sociales y los videojuegos y síntomas de trastornos psiquiátricos en los estudiantes del programa de medicina de la universidad simón bolívar. Año 2020-2* [Tesis Doctoral para optar el título de Médico, Universidad Simón Bolívar].
http://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/7493/Relaci%c3%b3n_Uso_Adictivo_Red_Sociales_Videojuegos_Resumen.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Bea, P. (2013). *Teoría del juego: Sigmund Freud* [Blogspot.com]
<http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>
- Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos* [ABOUT].
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Caminos y horizontes. (s.f.). Caminos y horizontes.
<https://raynomar29.wixsite.com/redessocialesdesalud/single-post/2015/11/07/concepto-de-redes-sociales-autores>

- Consejo de Europa. (1998). *La Comisión Europea lo define como un estado en el que las personas necesitan asistencia y asistencia importante por falta o pérdida de autonomía física y mental, intelectual o intelectual para poder llevar a cabo las actividades cotidianas y de la vida*. <https://sid.usal.es/idocs/F3/LYN10476/3-10476.pdf>
- Correa y Díaz. (2020). Adicción a las redes sociales y autoestima en adolescentes de dos instituciones públicas de Cajamarca. http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/1212/CORREA_K._Y_D%C3%8DAZ_E._2020._-_INFORME_DE_TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cortés, S., García, M. y Lacasa, P. (2012). *Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3* [Dialnet]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4954474>
- Echeburúa, E. (2021). *Presente y futuro de las adicciones a las redes sociales, a Internet y al juego online* [Proyecto Hombre]. <https://proyctohombre.es/articulos/enrique-echeburua-adiccion-redes-sociales-internet-juego-online/>
- Echeburúa, E. y Corral, P. (2010). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto* [Revista Adicciones]. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>
- Escurra, Y. (2022). *Imagen corporal y adicción a redes sociales en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Pedro Gálvez Egúsquiza, Lima-2022* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en psicología, Universidad Norbert Wiener]. https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/8531/T061_77149337_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Escurra, y Salas. (2014). *Construcción y validación del cuestionario de adicción*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v20n1/a07v20n1.pdf>
- Felipe, L. (2019). *El consumo de redes sociales de los estudiantes de la promoción 2018 de la escuela profesional de ciencias de la comunicación de la universidad nacional de Piura en el año 2019* [Tesis para el grado de magister en ciencias de la comunicación, universidad nacional de Piura].

<http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2104/MCC-MOR-GAG-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gavilan, Z. y Pereda, V. (2023). *Adicción a las redes sociales y la impulsividad en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho* [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en psicología, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/113377/Gavilan_CHZR-Pereda_JVY-SD.pdf

Gómez, J., Lázaro, C. y Martínez, J. (2021). *Estudio exploratorio acerca de la adicción a los videojuegos de los estudiantes universitarios en un escenario de pandemia* [Universidad de Alicante]. doi:<https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.750>

Griffiths, D. y Kuss, J. (2017). *Adolescent social media addiction (revisited)* [education and health, 49-52].

Chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/31776/1/PubSub9230_Griffiths.pdf

Guanipa. (2010). <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0101746/cap03.pdf>

Hernandez et al. (2017). *Las redes sociales y adolescencias. repercusión en la actividad física* [Universidad y Sociedad vol.9 no.2 Cienfuegos abr.-jun. 2017. Ecuador: S.cielo.]http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000200033

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación. McGraw-Hill. 3-16.*

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación.* <https://institutoprofesionalmr.org/wp-content/uploads/2018/04/Hern%C3%A1ndez-Fern%C3%A1ndez-Baptista-2010-Metodologia-de-la-Investigacion-5ta-edicion.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2003). *Capítulo 3 Metodología de la Investigación.* http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/calva_p_db/capitulo3.pdf

- Iberdrola. (2021). *Cómo combatir la adicción a las redes sociales* [Iberdrola S.A.]
<https://www.iberdrola.com/compromiso-social/como-afectan-redes-sociales-jovenes#:~:text=Entre%20las%20causas%20m%C3%A1s%20reconocidas,llenar%20con%20los%20famosos%20likes.>
- Ibrahim , T. (2021). *he Relationship Between Social Ignore and Social Media Addiction Among Adolescents: Mediator Effect of Satisfaction With Family Life.*
 doi:<https://doi.org/10.1177/0044118X211055210>
- Ipsos (2020). *Uso de Redes Sociales entre peruanos conectados 2020.*
<https://www.ipsos.com/es-pe/uso-de-redes-sociales-entre-peruanos-conectados-2020#:~:text=13.2%20millones%20de%20peruanos%20conectados,m%C3%A1s%20detalles%20en%20esta%20infograf%C3%ADa>
- Jelinek, J. y Davenport, S. (2022). *What to know about social media addiction. Medical News Today.* <https://www.medicalnewstoday.com/articles/social-media-addiction>
- Kao, K. (2020). *Study links social media, gaming addiction to emotions. University of Georgia.* <https://news.uga.edu/study-links-social-media-gaming-addiction-to-emotions/>
- Malhotra , N. (2004). *Investigación de Mercados Un Enfoque Aplicado.*
- Marlene, N. (2018). *Adicciones tecnológicas en adolescentes.*
<http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Adicciones%20tecnol%C3%B3gicas%20en%20adolescentes.pdf>
- Marroqui, R. (2012). *Metodología de la Investigación.*
<https://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESSION-3-DE%20LA%20METODOLOGIA.pdf>
- Mas, M. (2020). *Instituto Superior de Estudios Psicologicos.* [Instituto Superior de Estudios Psicologicos] <https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/adicciones-tecnologicas-internet-moviles-y-redes-sociales/>
- Mendoza, J. (2016). *Consecuencias del uso excesivo de las redes sociales* [Fundación Victoria]. <https://www.fundacionvictoria.org.ni/consecuencias-del-uso-excesivo-de-las-redes-sociales/>

- Morán, J., Flores, J. y Rodríguez, J. (2008). *Universidad San Martín de Porres* [Universidad San Martín de Porres] <https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info69/sociales.pdf>
- Ñaupas, H. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U.*
- OMS. (s.f.). *Desarrollo en la adolescencia.* https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/#:~:text=La%20OMS%20define%20la%20adolescencia,10%20y%20los%2019%20a%C3%B1os.&text=El%20comienzo%20de%20la%20pubertad,la%20ni%C3%B1ez%20a%20la%20adolescencia.
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos.* <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- Palomares, L. (2019). *Avance Psicólogos.* <https://www.avancepsicologos.com/adiccion-videojuegos/>
- Payares, M. (s.f.). *redes sociales y el entorno social* [Academia.edu].
- Plan Ceibal.* (s.f.). <https://blogs.ceibal.edu.uy/formacion/faqs/que-es-un-videojuego/>
- Pont, E. (2020). *La adicción a los videojuegos entre los adolescentes* [La Vanguardia]. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>
- Real Academia Española . (2005). *Real Academia Española* [Real Academia Española]. <https://www.rae.es/dpd/adicci%C3%B3n>
- Rosaria, M. , Serra, N. , Guillari, A. , Simeone, S. , Sarracino, F., Continisio , G. y Rea, T. (2020). *An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study* [A Cross-Sectional Study. Medicina]. [doi:10.3390/medicina56050221](https://doi.org/10.3390/medicina56050221)
- Salas, y Merino. (2017). *Análisis psicométrico del test de dependencia.* [file:///C:/Users/usuario/Downloads/15609-Texto%20del%20art%C3%ADculo-79568-1-10-20171231%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/15609-Texto%20del%20art%C3%ADculo-79568-1-10-20171231%20(4).pdf)

- Sánchez, J., y Silveira, E. (2019). *Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents* [Revista Electrónica sobre ciencia, Tecnología y Sociedad]. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sánchez, J., Telumbre, J., Castillo, L., y Silveira, E. (2020). *Validation of the Videogame Dependence Test in a sample of Mexican adolescents* [Scielo, Ed. redalyc.org.] doi:<https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Tamayo, G. (2017). *Diseños muestrales en la investigación* [semestre económico Vol 4, No 7]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5262273>
- Torres, A. (2021). *Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento* [psicología y mente]. <https://psicologiaymente.com/clinica/adiccion-a-videojuegos>
- Tripero, A. (2017). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego* [E-Innova BUCM]. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Vara, R. (2018). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo* [Tesis para obtener el título de licenciada en psicología, Universidad Autónoma del Perú, Lima]. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/558>
- Zabala, S. (2021). *Ansiedad, Síntomas de Adicción a las redes sociales y Procrastinación en Adolescentes de Colegios Públicos de Villavicencio* [Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Psicóloga, Universidad Santo Tomás, Colombia]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33756/2021sarazabala.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

1
ANEXOS

ANEXO 01: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A REDES SOCIALES

Miguel Escurra y Edwin Salas, 2014

Instrucciones: A continuación, se te presentan una serie de proposiciones que describen conductas respecto al uso de las redes sociales. Responde a cada una de ellas marcando con una "X" la casilla que mejor represente a la frecuencia en que actúas de tal o cual forma.

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Abreviatura	N	CN	AV	CS	S
Valor	1	2	3	4	5

Nº	PROPOSICIONES	N	CN	AV	CS	S
01.	Siento gran necesidad de permanecer conectado(a) a las redes sociales.					
02.	Necesito cada vez más tiempo para atender mis asuntos relacionados con las redes sociales.					
03.	El tiempo que antes destinaba para estar conectado(a) a las redes sociales ya no me satisface, necesito más.					
04.	Apenas despierto ya estoy conectándome a las redes sociales.					
05.	No sé qué hacer cuando quedo desconectado(a) de las redes sociales					
06.	Me pongo de malhumor si no puedo conectarme a las redes sociales.					

07.	Me siento ansioso(a) cuando no puedo conectarme a las redes sociales.					
08.	Entrar y usar las redes sociales me produce alivio, me relaja.					
09.	Cuando entro a las redes sociales pierdo el sentido del tiempo.					
10.	Generalmente permanezco más tiempo en las redes sociales, del que inicialmente había destinado.					
11.	Pienso en lo que puede estar pasando en las redes sociales.					
12.	Pienso en que debo controlar mi actividad de conectarme a las redes sociales.					
13.	Puedo desconectarme de las redes sociales por varios días.					
14.	Me propongo sin éxito, controlar mis hábitos de uso prolongado e intenso de las redes sociales.					
15.	Aun cuando desarrollo otras actividades, no dejo de pensar en lo que sucede en las redes sociales.					
16.	Invierto mucho tiempo del día conectándome y desconectándome de las redes sociales.					
17.	Permanezco mucho tiempo conectado(a) a las redes sociales.					
18.	Estoy atento(a) a las alertas que me envían desde las redes sociales a mi teléfono o a la computadora.					

19.	Descuido a mis amigos o familiares por estar conectado(a) a las redes sociales.					
20.	Descuido las tareas y los estudios por estar conectado(a) a las redes sociales.					
21.	Aun cuando estoy en clase, me conecto con disimulo a las redes sociales.					
22.	Mi pareja, o amigos, o familiares; me han llamado la atención por mi dedicación y el tiempo que destino a las cosas de las redes sociales.					
23.	Cuando estoy en clase sin conectar con las redes sociales, me siento aburrido(a).					
24.	Creo que es un problema la intensidad y la frecuencia con la que entro y uso la red social.					

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS CHÓLIZ Y MARCO (2011)

Adaptación peruana: Salas Edwin y Merino César (2017)

I. Presentación: el presente instrumento busca diagnosticar el grado de dependencia a los videojuegos que usted presenta, no existen respuestas buenas ni malas, responder los enunciados según sea su caso.

II. Datos Generales:

Sexo: F () M ()

Edad: Años

Horas al día que se dedica al videojuego:

III. Datos específicos del instrumento

a) Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos, tomando como referencia la siguiente escala:

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

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la 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 estoy haciendo otras cosas (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/enfada 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, avanzar, 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 refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4

b) A continuación, en la siguiente relación de enunciados tomar en cuenta esta otra escala de respuestas.

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

15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo 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 solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de 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 (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4

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

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

ANEXO 02: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Problemas	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
Título de la tesis Adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública-Piura, 2022.	Problema general ¿Qué relación existe entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública-Piura, 2022. Problemas específicos ¿Existe relación entre el nivel de adicción a las redes sociales en adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una	Hipótesis general H1: Existe relación significativa entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución Educativa Pública Piura. H0: No existe relación entre las relaciones la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución Educativa Pública Piura. Hipótesis específicas H1: Existe relación significativa entre obsesión por las redes sociales y las dimensiones de	Objetivo general Determinar la relación que existe entre la adicción a las redes sociales y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública-Piura, 2022. Objetivos específicos ¿Determinar la relación que existe entre el nivel de adicción a las redes sociales en los adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una	Adicción a redes sociales.	Obsesión a las redes sociales. Falta de control personal. Uso excesivo de las redes sociales.	Tipo Cuantitativa básica Método descriptiva-correlacional Diseño No experimental.
						Población 300 estudiantes de 3° y 4° de secundaria Muestra:

institución educativa dependencia a los institución educativa pública- Piura?	Abstinencia	180 Estudiantes
¿Existe relación entre el abuso y tolerancia, nivel de dependencia a problemas ocasionados por los videojuegos en los videojuegos y dificultad adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública, Piura.	Abuso y tolerancia	Muestreo: No probabilístico
¿Existe relación entre el significativa entre la falta de nivel de obsesión por control personal por las redes sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) de secundaria de una institución educativa pública, Piura?	Dependen cia a los videojueg os. Problemas ocasionados por los videojuegos Dificultad de control	
H2: Existe relación educativa pública- Piura?		Técnicas e instrumentos de recolección de datos
¿Existe relación entre la falta de nivel de obsesión por control personal por las redes sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) de secundaria de una institución educativa pública, Piura?		La técnica psicométrica. Los instrumentos son los siguientes: Miguel Escurra Mayaute y Edwin Salas

<p>en adolescentes del institución educativa adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa publica-Piura?</p> <p>H3: Existe relación significativa entre el uso de las redes sociales y las dimensiones de dependencia a los videojuegos (abstinencia, tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control)</p>	<p>Blas adaptaron a la realidad peruana "Cuestionario de Adicción a redes sociales (ARS)".</p> <p>"Test de dependencia a los videojuegos chóliz y marco (2011)</p> <p>Adaptación peruana: salas Edwin y merino césar (2017)".</p>
<p>¿Existe relación entre la excesiva dependencia a los videojuegos (abstinencia, tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) en adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa publica-Piura?</p>	<p>Métodos de análisis de investigación</p>

institución educativa pública- Piura?
¿Existe relación entre el uso excesivo de las redes sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) en adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública- Piura?

¿Identificar la relación que existe entre el uso excesivo de las redes sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) en adolescentes del tercer y cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública- Piura?

Hipotético- deductivo.

ANEXO 03: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Adicción	La Real Academia Española (2005) define como la dependencia del consumo de alguna sustancia o de la práctica de una actividad. Además, se dice que puede llevar un complemento, lo cual expresa lo que causa la adicción.	Sera medida a través de las puntuaciones obtenidas en el Cuestionario de adicción a redes sociales (ARS) (Escurre y Salas, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> - Obsesión por las redes sociales - Falta de control personal 	<ul style="list-style-type: none"> - Pensar y fantasear continuamente en las redes sociales, junto con la preocupación y ansiedad al no poder acceder a estas. - Preocupación por el descontrol en el uso de las redes sociales, así como por la interrupción de estas. 	2,3,5,6,7,15,17,22,28,29	Escala tipo Likert

Dependencia	El Consejo de Europa (1998) define la dependencia como un estado en el que las personas necesitan asistencia importante por falta o pérdida de autonomía física,	Sera medida a través de las puntuaciones obtenidas en el Test de Dependencia a Videojuegos	- Uso excesivo de las redes sociales	- Exceso en el uso del tiempo de redes sociales y no tener la capacidad de poder reducirlo	4,13,14,16,24,31
			- Abstinencia	- Malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar	
			- Abuso y tolerancia	- Cada vez se necesita jugar durante más	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25

	<p>mental e intelectual para poder llevar a cabo las actividades cotidianas de la vida diaria, así como el cuidado personal de cada individuo.</p>	<p>(TDV) (Chóliz y Marco, 2011)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas ocasionados por los videojuegos 	<p>tiempo, o a más juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo - Se juega más de lo que se pretendía anteriormente - Deseo por querer dejar de jugar, pero les suele resultar difícil dejarlo - Utilizar excesivo tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que le llegan a obstruir las actividades cotidianas 	<p>1,5,8,9,12</p> <p>16,17,19,23</p>
--	--	-------------------------------------	---	---	--------------------------------------

			<ul style="list-style-type: none">- Dificultad en el control	<ul style="list-style-type: none">- Renunciar a realizar otras actividades por jugar más.- Perseguir jugando aun sabiendo que le perjudica	2,15,18,20,22,24	
--	--	--	--	---	------------------	--

ANEXO 04: CONSENTIMIENTO INFORMADO



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Trujillo, 20 de Mayo del 2022

CARTA N°444-2022/UCT-FCS

Mg.
JACQUELÍN ALBURQUERQUE DÁVILA
DIRECTORA
I.E. JORGE CHÁVEZ - TAMBOGRANDE - PIURA
Presente.-

Dirección Reg. Educación Piura	
O.N.	"Jorge Chávez"
Exp. N°	261
Fecha	27-5-22
Hora:	
Firma:	

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: CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A REDES SOCIALES (ARS) ESCURRA Y SALAS (2014) Y EL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS CHÓLIZ Y MARCO (2011) ADAPTACIÓN PERUANA: SALAS EDWIN Y MERINO CÉSAR (2017), que corresponden al tema de investigación ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES Y LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DEL TERCER Y CUARTO GRADO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA-PIURA 2021, que vienen realizando las estudiantes **Dioses Benites Siomira Yamile** y **Navarro Mendoza Leidy Guadalupe**, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI; y que se encuentran con el aval de su docente Dr. Sosa Aparicio Luis Alberto .

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

Atentamente,

The signature of Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo is written in blue ink over a circular official stamp of the Universidad Católica de Trujillo, Facultad de Ciencias de la Salud, Decanato.

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

Reporte de turnitin de Dioses y Navarro

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	Submitted to University of Southern Mississippi Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

Reporte de turnitin de Dioses y Navarro

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51

PÁGINA 52

PÁGINA 53

PÁGINA 54

PÁGINA 55

PÁGINA 56

PÁGINA 57

PÁGINA 58

PÁGINA 59

PÁGINA 60

PÁGINA 61

PÁGINA 62

PÁGINA 63

PÁGINA 64

PÁGINA 65

PÁGINA 66

PÁGINA 67
