

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



TESIS

**ESTILOS DE AFRONTAMIENTO Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN
ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

DIEGO QUISPE TITO DE CUSCO, 2022

PRESENTADO POR:

Br. NATALIA EDITH FIGUEROA CARRASCO

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

ASESOR:

Mg. HERNAN AGUIRRE COLPAERT

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro. CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: ESTILOS DE AFRONTAMIENTO Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIEGO QUISPE TITO DE CUSCO, 2022

presentado por: Natalia Edith Figueroa Carrasco con DNI Nro.: 71208341 presentado por: con DNI Nro.: para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en Psicología

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 4%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 11 de junio de 2024



Firma

Post firma Mg. Dr. Hernán Aguirre Colpaert

Nro. de DNI 23984629

ORCID del Asesor 0000-0002-6334-8843

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:240608919

NOMBRE DEL TRABAJO

Estilos de afrontamiento y adicción a videojuegos

AUTOR

Nathalia Figueroa

RECUENTO DE PALABRAS

36869 Words

RECUENTO DE CARACTERES

200561 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

187 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

22.8MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 16, 2023 8:58 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 16, 2023 9:01 PM GMT-5

● 4% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 25 palabras)

Dedicatoria

A mis padres Manuel y Marina por haberme permitido tener la dicha de ser su hija y llenar mis días de comprensión, pertenencia, tolerancia, enseñanzas, risas y mucho amor incondicional.

A mis hermanas Karen y Prissila, por siempre caminar conmigo y brindarme más que solo fraternidad, ser mi fuente de enseñanzas y mi motivación por ser mejor cada día.

A mis sobrinos Piero, Melany y Vasco por enseñarme que un niño es sinónimo de felicidad en casa y cuál es el verdadero significado del amor.

Finalmente, a mis amigos que han sido y son como una segunda familia para mí.

Natalia Edith Figueroa Carrasco

Agradecimientos

A mi alma mater Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco por haberme acogido durante todo el proceso de formación profesional.

A los docentes de la Escuela Profesional de Psicología, quienes han brindado en mi esa chispa para seguir aprendiendo y ser mejor cada día, en especial y con mucho respeto, al Dr. Gustavo Juan Manuel Valdivia Rivera por ser un modelo a seguir, emanando tanta sabiduría, conocimiento y ética.

A mi asesor Mg. Hernan Aguirre Colpaert por toda su predisposición, apoyo y conocimiento para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

A la Mg. Roxana Paricoto García, Dr. Miler Aldrin Olivera Cusihuaman y al Lic. Nilo Elguera Carbajal por su tiempo, apoyo y conocimiento invertidos como expertos para la validación de los instrumentos por criterio de jueces.

A la directora, subdirector y docentes de la institución educativa por brindarme la oportunidad y posibilidad de realizar esta investigación.

A mis amigas y brillantes profesionales, Celis Dávalos Mejía y Rosemary Miranda Arias por todo su apoyo, conocimiento y ser una fuente de fortaleza.

A Elard Serrano Vargas, por impulsarme a seguir adelante y ayudarme en todo este proceso.

Tabla de contenido

Dedicatoria	i
Agradecimientos	ii
Tabla de contenido	iii
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xiii
Introducción	xv
CAPITULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción del problema de investigación	1
1.2. Formulación del problema	11
1.2.1. Problema general	11
1.2.2. Problemas específicos	11
1.3. Objetivos de la investigación	12
1.3.1. Objetivo general	12
1.3.2. Objetivos específicos	12
1.4. Justificación de la investigación	13
1.4.1. Valor social	13
1.4.2. Valor teórico	13
1.4.3. Valor metodológico	14
1.4.4. Valor aplicativo	14
1.5. Viabilidad	14

CAPITULO II 15

MARCO TEÓRICO 15

2.1. Antecedentes del estudio 15

2.1.1. Antecedentes internacionales 15

2.1.2. Antecedentes nacionales 19

2.1.3. Antecedentes regionales 23

2.2. Marco teórico 26

2.2.1. Estilos de afrontamiento 26

2.2.1.1. Estrés y afrontamiento. 26

2.2.1.2. Historia del afrontamiento. 28

2.2.1.3. Modelos teóricos del afrontamiento. 31

2.2.1.4. Estilos y estrategias de afrontamiento. 33

2.2.1.5. Teoría de Moos sobre el afrontamiento. 39

2.2.1.1. Afrontamiento en la adolescencia. 44

2.2.2. Adicción a videojuegos 46

2.2.2.1. El juego. 46

2.2.2.2. Videojuegos. 47

2.2.2.3. Historia y antecedentes de los videojuegos. 47

2.2.2.4. Adicción y etapas del proceso adictivo. 49

2.2.2.5. Adicción al videojuego: conceptos, etiología y modelo teórico. 50

2.2.2.6. Síntomas de la adicción a videojuegos. 55

2.2.2.7. Adicción a videojuegos según DSM-V y CIE-10 57

2.2.2.9. Dimensiones de adicción a los videojuegos. 58

2.2.2.10. Adicción a videojuegos en la adolescencia. 59

2.2.3. Adolescencia 63

2.3. Marco conceptual 66

CAPITULO III 67

HIPÓTESIS Y VARIABLES 67

3.1. Hipótesis 67

3.1.1. Hipótesis general 67

3.1.2. Hipótesis específicas 67

3.2. Especificación de las variables 68

3.2.1. *Definición operacional de las variables* 69

CAPITULO IV 71

METODOLOGÍA 71

4.1. Enfoque, tipo y nivel de investigación 71

4.2. Diseño de la investigación 71

4.3. Población, muestra y diseño muestral 72

4.3.1. *Población* 72

4.3.2. *Muestra* 73

4.3.3. *Diseño muestral* 76

4.3.4. *Criterios de selección de la muestra* 76

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 77

4.4.1. Instrumentos de recolección de datos 77

4.4.1.1. Adolescent Coping Scale (ACS) versión abreviada. 77

4.4.1.1.1. *Ficha técnica.* 77

4.4.1.1.2. *Descripción de la prueba.* 78

4.4.1.1.3. *Normas de aplicación.* 78

4.4.1.1.4. *Dimensiones e indicadores.* 79

4.4.1.1.5 *Normas de calificación e interpretación.* 81

4.4.1.1.6	Ajuste del instrumento ACS a la población investigada.	83
4.4.1.1.6.1	<i>Validez de contenido.</i>	83
4.4.1.1.6.2	<i>Confiabilidad por Alfa de Cronbach.</i>	86
4.4.1.2	Test de dependencia de Videojuegos (TDV).	87
4.4.1.2.1	Ficha técnica.	87
4.4.1.2.3	<i>Normas de aplicación.</i>	88
4.4.1.2.4	<i>Dimensiones e indicadores.</i>	88
4.4.1.2.5	<i>Normas de calificación e interpretación.</i>	89
4.4.1.2.6	Ajuste del instrumento TDV a la población investigada.	90
4.4.1.2.6.1	<i>Validez de contenido.</i>	91
4.4.1.2.6.2	<i>Confiabilidad por Alfa de Cronbach.</i>	92
4.4.2	Técnicas de recolección de datos	93
4.5	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	94
4.5.1	Técnicas de procesamiento	94
4.5.2	Análisis de datos	94
4.5.3	Determinación del estadístico mediante la prueba de normalidad o distribución de los datos	95
4.6	Matriz de consistencia	98
CAPITULO V 101		
RESULTADOS 101		
5.1	Descripción sociodemográfica de la investigación	101
5.2	Estadística descriptiva aplicada al estudio	102
5.2.1	<i>Estadísticos descriptivos de la media de estilos de afrontamiento y adicción a videojuegos</i>	102
5.2.2	<i>Niveles de estilos de afrontamiento</i>	103

5.2.3	<i>Niveles de adicción a videojuegos</i>	104
5.3	Estadística inferencial aplicada al estudio	110
5.3.1	<i>Correlación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos</i>	110
5.3.2	<i>Comparación de los estilos de afrontamiento según el sexo y edad.</i>	111
5.3.3	<i>Comparación de la adicción a videojuegos según el sexo y edad.</i>	112
5.3.4	<i>Correlación entre las estrategias de los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos</i>	114
CAPITULO VI		117
DISCUSIÓN		117
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		124
REFERENCIAS		127
ANEXOS		140

Lista de tablas

- Tabla 1** Estrategias de afrontamiento funcionales y disfuncionales según los estilos de afrontamiento 38
- Tabla 2** Equivalencia de las estrategias planteadas por Richaud de Minzi con la teoría de Moss 43
- Tabla 3** Operacionalización descriptiva de las variables de estudio 69
- Tabla 4** Población 72
- Tabla 5** Muestra estratificada 75
- Tabla 6** Puntuación de escala Likert del instrumento ACS 81
- Tabla 7** Puntuaciones e ítems de los estilos de afrontamiento del instrumento ACS 81
- Tabla 8** Puntuaciones e ítems de las estrategias de afrontamiento del instrumento ACS 82
- Tabla 9** Baremos de los estilos de afrontamiento del instrumento ACS 82
- Tabla 10** Baremos de las estrategias de afrontamiento del instrumento ACS 83
- Tabla 11** Obtención de la validez (CVC) mediante juicio de expertos para el instrumento ACS 85
- Tabla 12** Escala de interpretación del coeficiente de validez de contenido CVC 86
- Tabla 13** Valor del Alfa de Cronbach para el instrumento ACS 87
- Tabla 14** Puntuación de escala Likert del instrumento TDV 89
- Tabla 15** Puntuaciones e ítems a nivel global del instrumento TDV 89
- Tabla 16** Puntuaciones e ítems por dimensiones del instrumento TDV 90
- Tabla 17** Baremos del instrumento TDV a nivel global y dimensiones 90
- Tabla 18** Obtención de la validez (CVC) mediante juicio de expertos para el instrumento TDV 91
- Tabla 19** Escala de interpretación del coeficiente de validez de contenido CVC 92

Tabla 20	Valor del Alfa de Cronbach para el instrumento TDV	93
Tabla 21	Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov	96
Tabla 22	Matriz de consistencia	98
Tabla 23	Descripción sociodemográfica de la muestra	101
Tabla 24	Estadísticos descriptivos de la media de estilos de afrontamiento y adicción a videojuegos	102
Tabla 25	Niveles de estilos de afrontamiento de la muestra	103
Tabla 26	Niveles de adicción a videojuegos de la muestra	104
Tabla 27	Niveles de estilos de afrontamiento según el sexo de la muestra	105
Tabla 28	Niveles de estilos de afrontamiento según la edad de la muestra	106
Tabla 29	Niveles de adicción a videojuegos según el sexo de la muestra	108
Tabla 30	Niveles de adicción a videojuegos según la edad de la muestra	109
Tabla 31	Correlación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos	110
Tabla 32	Comparación de los estilos de afrontamiento según el sexo	111
Tabla 33	Comparación de los estilos de afrontamiento según la edad	111
Tabla 34	Comparación de la adicción a videojuegos según el sexo	112
Tabla 35	Comparación de la adicción a videojuegos según la edad	112
Tabla 36	Correlación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos	114
Tabla 37	Correlación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos.	114
Tabla 38	Correlación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos.	115

Lista de figuras

- Figura 1** Esquema conceptual de Moos (1995) 40
- Figura 2** Modelo Integrado de trastorno de juegos en internet 54
- Figura 3** El camino de la diversión en el juego, el juego patológico y la adicción. 55
- Figura 4** Diagrama de las variables de estudio 72
- Figura 5** Fórmula del CVC de Hernández Nieto 84
- Figura 6** Porcentajes de la descripción sociodemográfica de la muestra 101
- Figura 7** Porcentajes de los niveles de afrontamiento de la muestra 103
- Figura 8** Porcentajes de los niveles de adicción a videojuegos de la muestra 104
- Figura 9** Porcentajes de los niveles de estilos de afrontamiento según el sexo de la muestra 105
- Figura 10** Porcentajes de los niveles de estilos de afrontamiento según la edad de la muestra 107
- Figura 11** Porcentajes de los niveles de adicción a videojuegos según el sexo de la muestra 108
- Figura 12** Porcentajes de los niveles de adicción a videojuegos según la edad de la muestra 109

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo general establecer la relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos, así mismo, identificar los niveles de ambas variables según sexo y edad; y compararlas en función a las mismas, de igual manera, la correlación entre los estilos de afrontamiento centrado en el problema, emoción y evaluación, sus estrategias y la adicción a videojuegos.

La población estuvo constituida por 728 estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito de la ciudad del Cusco y se obtuvo una muestra representativa de 252 participantes cuyas edades oscilaron entre los 12-17 años. Los instrumentos utilizados fueron: Adolescent Coping Scale (ACS) versión abreviada adaptado al Perú por Caycha, Castilla y Shimabukuro (2014), y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) adaptado al Perú por Salas y Merino (2017). La metodología correspondió al enfoque cuantitativo de tipo básica con un nivel descriptivo-comparativo-correlacional y de diseño no experimental, transversal. Para el análisis estadístico de correlación se utilizó el coeficiente de Rho de Spearman que obtuvo como resultado una correlación positiva moderada ($Rho = ,433$) entre el estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos, del mismo modo, se encontró una correlación negativa muy baja ($Rho = -,126$) entre la estrategia descarga somática del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos, por último, en cuanto a las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación se obtuvo una correlación positiva moderada ($Rho = ,455$) entre la estrategia evasión a través de la diversión y la adicción a videojuegos, y una correlación positiva baja ($Rho = ,258$) entre la estrategia no acción y la adicción a videojuegos. Con relación a los niveles de afrontamiento encontrados, los estudiantes indican una predominancia por el nivel medio en los tres estilos de afrontamiento. En referencia a los niveles de adicción a videojuegos, los estudiantes indican que el 3,6% obtuvo un nivel alto, el 46% un nivel medio

y el 50,4% un nivel bajo. Con respecto a los niveles de adicción a videojuegos según las edades y sexo, se encontró un nivel medio predominante en el sexo masculino y un nivel bajo en el sexo femenino. Para el análisis estadístico comparativo acorde al sexo se utilizó la prueba U de Mann-Whitney donde se hallaron diferencias en el estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la evaluación, y la adicción a videojuegos. Para el análisis estadístico comparativo acorde a la edad se utilizó la prueba H de Kruskal-Wallis donde no se hallaron diferencias en ninguna de las variables.

Palabras clave: Estilos de afrontamiento, adicción a videojuegos, adolescentes, estudiantes.

Abstract

The general objective of this study was to establish the relationship between coping styles and video game addiction, as well as to identify the levels of both variables according to sex and age; and compare them based on them, in the same way, the correlation between coping styles focused on the problem, emotion and evaluation, their strategies and video game addiction.

The population was made up of 728 secondary school students from the Diego Quispe Tito educational institution in the city of Cusco and a representative sample of 252 participants was obtained whose ages ranged between 12-17 years. The instruments used were:

Adolescent Coping Scale (ACS), abbreviated version adapted to Peru by Caycha, Castilla and Shimabukuro (2014), and the Test de dependencia de videojuegos (TDV) adapted to Peru by Salas and Merino (2017). The methodology corresponded to the basic quantitative approach with a descriptive-comparative-correlational level and a non-experimental, transversal design. For the statistical correlation analysis, Spearman's Rho coefficient was used, which resulted in a moderate positive correlation ($Rho = .433$) between the coping style focused on evaluation and video game addiction. Likewise, a very low negative correlation ($Rho = -.126$) between the somatic discharge strategy of the emotion-focused coping style and video game addiction; finally, with regard to the evaluation-focused coping style strategies, a correlation was obtained moderate positive correlation ($Rho = .455$) between the avoidance strategy through fun and video game addiction, and a low positive correlation ($Rho = .258$) between the non-action strategy and video game addiction. In relation to the coping levels found, the students indicate a predominance of the average level in the three coping styles. In reference to the levels of video game addiction, the students indicate that 3.6% obtained a high level, 46% a medium level and 50.4% a low level. Regarding the levels of video game addiction according to age and sex, a medium level was found predominant in males and a low level in

females.

For the comparative statistical analysis according to sex, the Mann-Whitney U Test was used where differences were found in the coping style focused on emotion and evaluation, and video game addiction. For the comparative statistical analysis according to age, the Kruskal-Wallis H Test was used where no differences were found in any of the variables.

Keywords: Coping styles, video game addiction, teenagers, students.

Introducción

En la actualidad las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a menudo ofrecen soluciones a problemas concretos. Son una serie de procesos, recursos o técnicas que asisten al solucionar algo en concreto en un preciso campo (Peiró, 2020).

Las TIC han cambiado múltiples aspectos de nuestra vida. Dando como resultado el impacto en el aprendizaje y en la forma de relacionarnos con otras personas. De igual manera, han variado las actividades de ocio, focalizándose principalmente en dispositivos digitales y herramientas tecnológicas. Los videojuegos son una de estas herramientas, revelando que estos repercuten en diversas áreas como la educación, salud y entretenimiento. Siendo el entretenimiento, recreación o juego un área importante en el desarrollo humano puesto que es un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, habilidades sociales, capacidades intelectuales y psicomotoras (Aguilera y Damián, 2010).

Existe una gran variedad de programas y juegos, hasta la fecha, múltiples investigaciones han encontrado las ventajas de su uso; considerando algunas de ellas como la interacción social, entrenamiento en habilidades, aprendizaje y rehabilitación. A pesar de los múltiples beneficios que tiene el uso de los videojuegos, también existen desventajas siendo algunas de ellas: la disminución de la actividad física, afectaciones del género debido a los estereotipos sexistas hacia las mujeres y varones; y, por último, siendo la más crítica, el riesgo de adicción a los videojuegos (Rojas, 2020).

En el Perú, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022) en su informe del segundo trimestre del 2022 “Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares”, se llegó a la conclusión que la población joven y adolescente es la que más accede a internet, donde el 85,9% de las edades comprendidas entre 12 a 18 años de edad accedió a internet. Esto se vuelve una problemática debido a que

la etapa del desarrollo susceptible a sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos relacionados con el uso de las TIC es la adolescencia (Castellana, 2007).

Por otra parte, especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera del Ministerio de Salud (MINSA, 2021) del Perú advirtieron un aumento del riesgo de adicción a los videojuegos en adolescentes debido al confinamiento en los años 2020 y 2021, a causa del encierro y la escasez de interacción con otras personas de su misma edad.

La frecuencia del uso de los videojuegos en el adolescente se debe al efecto de la novedad, y generalmente esta conducta se producirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. Sin embargo, el abuso de los mismos perjudica su rendimiento escolar, ocasiona tensiones familiares y disminuye sus relaciones sociales. Otros síntomas asociados según refiere la literatura es la procrastinación, variación en el régimen alimenticio, potenciación del lenguaje coprolálico, alteración en la práctica de las reglas de convivencia, pérdida de control o jugar más de lo previsto, desorientación del tiempo, obsesión por un juego concreto, etc.

La adicción a los videojuegos actualmente es considerada por la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) como trastorno del juego que se distingue por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, asimismo, este patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente severo como para producirse un deterioro significativo en los ámbitos vitales de la persona a nivel personal, familiar, social, educativo u ocupacional (World Health Organization [WHO], 2022).

Con este fin, conviene prestar atención a posibles cambios de conducta que puedan presentar los adolescentes, cuando el uso de estas tecnologías se vuelve problemático. Estos cambios incluyen irritabilidad, agresividad, aislamiento, comportamiento sexual precoz, baja autoestima, así como rendimiento escolar disminuido, entre otros (Sandoval, 2020).

Por ello, el uso de los videojuegos puede convertirse en un factor de riesgo si no hay una supervisión y un empleo adecuado del mismo. De esta manera, se puede inferir la relación de su uso con los estilos de afrontamiento a diversos problemas en adolescentes, debido a la importancia que genera su práctica, una premisa que se mantendrá a lo largo de esta investigación.

Conforme a lo mencionado es necesario precisar que la presente investigación denominada Estilos de afrontamiento y adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022 a cargo del bachiller: Natalia Edith Figueroa Carrasco se desarrollará en cinco capítulos.

El primer capítulo donde se desarrolla el planteamiento del problema de investigación, formulación, descripción, justificación, y objetivos consignados que dirigen el presente estudio de manera detallada.

En el segundo capítulo se expone el marco teórico, las investigaciones que anticipan a este estudio donde se desarrollará información referente a los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos desde el enfoque usado para el presente trabajo, criterios de importancia para su interpretación, así como las bases teórico – científicas que avala el presente trabajo de investigación.

El capítulo tercero está referido exclusivamente al planteamiento de las hipótesis, teniendo en cuenta la existencia de una posible relación entre las variables de adicción a videojuegos y los estilos de afrontamiento en la población investigada.

En el cuarto capítulo se explica la metodología; puntualizando el tipo de investigación, diseño, muestra, características, procedimiento, así como el material y métodos que se emplearán para la recolección de datos.

El quinto capítulo comprende los resultados de la investigación, iniciando desde el nivel descriptivo para luego proceder al nivel inferencial.

Finalmente, el sexto capítulo detalla la discusión de los resultados, el desarrollo de conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema de investigación

En los años de la globalización el uso intensivo de las TIC se convirtieron en algo primordial a través del mundo, We are Social y Hootsuite (2022) en su informe global de enero del presente año indica que el número de usuarios de internet en el mundo consiguió 4,950 millones de personas, lo que significa el 62,5% de la población mundial (7.910 millones de personas), mientras tanto los usuarios de internet en dispositivos móviles fueron el 67,1% de la población, es decir, 5,310 millones de personas; siendo en la actualidad las dos regiones con mayor inserción de internet: el norte de Europa (98%) y Europa occidental (94%), seguidas por Norteamérica (92%), el sur de Europa (87%), Europa oriental (86%) y Latinoamérica (75%), donde Perú es parte del uso de estas tecnologías.

En las cifras más recientes del segundo trimestre del INEI (2022) en Perú, el uso de las TIC demuestra su aumento creciente, ya que a la actualidad en el 94,9% de los hogares del país existe al menos un miembro con teléfono celular, el 72,5% de la población de 6 a más años de edad accede a internet y el 85,3% de la población accede para realizar actividades de entretenimiento como videojuegos, películas o música. El crecimiento del uso de las TIC también se debe a la pandemia del COVID-19, debido a que las familias tuvieron que adaptarse a un medio digital y virtual para poder realizar sus actividades desde casa en la época de confinamiento.

El Organismo Supervisor de la Inversión Privada de Telecomunicaciones (OSIPTEL, 2022) informó que el servicio de internet fijo continúa su expansión en los hogares del territorio nacional, al cierre del 2021 se reportaron 3,06 millones de conexiones, un 10,8% más respecto al mismo periodo del 2020.

Debido al creciente uso de las TIC, las personas progresivamente hacen uso del

entretenimiento mediante la tecnología, mayormente conocidos como: videojuegos. Según el estudio Gaming en la nueva normalidad realizado por Havas Group el 69% de la población peruana durante el 2021 consumió videojuegos y el 75% lo hizo al menos una vez por semana, así mismo se explica que la preferencia por este tipo de entretenimiento ha sido sostenido y exponencial (Redacción Gestión, 2021).

Cuando hacemos mención al uso de las TIC es relevante referir que existen grupos etéreos que son los mayores consumidores, según el INEI (2022) quienes hacen mayor uso de internet es la población joven de 19 a 24 años con 92,8% y de 25 a 40 con 86,7%, seguido de la población adolescente de 12 a 18 años con 85,9%, siendo la población adolescente la más susceptible a sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos como desasosiego, malestar, angustia emocional en caso de que la conducta sea impedida o se deje de hacer además de, mantener la conducta pese a la clara certeza de que es la que ocasiona los problemas relacionados con el uso de las TIC (Castellana, 2007).

Roca (2020) explica que 10 % de la población estudiantil del Perú presenta riesgos de ser adictos a los videojuegos, y más del promedio de ese total ya podría experimentar ludopatía, lo que ocasiona un rendimiento académico inferior, problemas de autocontrol y familiares. Ante este hecho, se ha generado una problemática respecto a los juegos en línea en un amplio número de menores.

A causa de encierro y la escasez de interacción con otras personas de la misma edad debido al trabajo y clases remotas, Especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera del Ministerio de Salud (MINSA, 2021) del Perú advirtieron un aumento de la adicción a los videojuegos en adolescentes.

Especialistas de psiquiatría del Hospital Guillermo Almenara del Seguro Social de Salud (EsSalud, 2021) han detectado que 3 de cada 10 niños o adolescentes presentan signos de uso problemático del internet y conductas referentes al trastorno de adicción a los

videojuegos.

Sin embargo, ¿qué es la adicción a videojuegos? Este término ha causado mucho revuelo entre los investigadores hasta hace algunos años y de acuerdo a ello, recientemente la CIE-11 la ha considerado como trastorno del juego que se distingue por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, asimismo, este patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente severo como para producirse un deterioro significativo en los ámbitos vitales de la persona a nivel personal, familiar, social, educativo u ocupacional (WHO, 2022).

Sandoval (2020) refiere que cuando el uso de estas tecnologías o videojuegos se vuelve problemático en adolescentes puede generar cambios como: irritabilidad, agresividad, aislamiento, comportamiento sexual precoz, baja autoestima, así como rendimiento escolar disminuido, entre otros.

Rodríguez y García (2021) indican que el sexo es fuertemente asociado con la adicción al videojuego, puesto que, el sexo masculino da lugar a tener un mayor riesgo de desarrollar esta adicción y de mostrar más síntomas, esto debido a que existe una mayor excitación en el área cerebral asociada con la recompensa en el sexo masculino que en el femenino, el juego solicita en el cerebro masculino más activaciones relacionadas con el deseo.

En nuestro país, el año 2020 y 2021 la comunidad estudiantil se vio obligada a utilizar aparatos electrónicos en sus hogares con el fin de mantenerse conectados y asistir a clases virtuales o remotas. Esto permitió que los estudiantes puedan continuar sus estudios desde casa, haciendo que el uso de internet y aparatos electrónicos aumenten de manera acelerada. Asimismo, los estudiantes tuvieron un acceso más directo al uso de videojuegos, ya que, debido al confinamiento fue la opción más accesible para entretenerse desde casa. En el año

2022, la comunidad estudiantil se incorporó a asistir a clases presenciales, sin embargo, el manejo de aparatos electrónicos y videojuegos no ha disminuido INEI (2022).

Dentro de la región Cusco, provincia del Cusco y distrito de San Sebastián encontramos a la institución educativa Diego Quispe Tito que cuenta con un aproximado de 728 estudiantes: 476 del sexo masculino y 252 del sexo femenino, en el nivel secundario de acuerdo a la relación que posee la institución de estudiantes matriculados en el año escolar 2022. Esta población estudiantil estuvo expuesta a las condiciones mencionadas en anteriores párrafos, así mismo, la investigadora al realizar prácticas pre-profesionales en el Centro de Salud o Institución Prestadora de Servicios (IPRESS) del Distrito de San Sebastián pudo observar la problemática en la institución educativa, debido a que se realizó el programa “Familias Fuertes” a todo el nivel secundario de manera virtual el 2021 y de manera presencial el 2022, al momento de realizar las sesiones con los adolescentes, muchos de ellos, mayormente varones, no dejaban de lado sus teléfonos celulares puesto que estaban haciendo uso del videojuego “FreeFire”, a pesar de que se les daba la consigna de atender a las sesiones y guardar los celulares, esto no se cumplía hasta que se pedía los celulares a todos los asistentes, de igual manera, antes y después de las sesiones se les veía haciendo uso de videojuegos en los celulares de modo que no había mucha interacción social entre los participantes, teniendo en cuenta que las sesiones de “Familias fuertes” se realizan una vez a la semana y la duración es de dos horas, fue de preocupación para los facilitadores ya que en este corto tiempo se observó este uso sin límites de videojuegos donde las familias estaban presentes. Así mismo, al realizar las sesiones con padres de familia y pedir que describan los cambios en las actividades que notan en sus hijos, ellos manifestaron haber evidenciado que sus hijos, hacían uso de videojuegos mucho más que cuando eran niños, esto sin distinción de que sus hijos fueran varones o mujeres. De igual manera, durante la realización del programa el 2021, 2 estudiantes de la institución educativa fueron referidos al Centro de Salud Mental

Comunitaria San Sebastián para su respectiva intervención por el abuso de videojuegos, es necesario mencionar que uno de estos casos había realizado la venta de los muebles de su hogar para poder adquirir una computadora con todo el equipamiento que necesitaba para hacer uso de videojuegos, la familia estuvo muy desesperada puesto que el estudiante no lo veía como un problema.

En consecuencia, se realizaron entrevistas donde estudiantes, padres de familia y docentes de la institución brindaron testimonios acerca de esta problemática (véase anexo 1 y 2), hallándose factores de mucho interés para la presente investigación, como son: el no ver como un problema el uso desmedido de videojuegos por parte de los estudiantes y considerar como “normal” jugar mínimamente de 4 a 5 horas por día de lunes a viernes y destinar de 8 a 10 horas los fines de semana; de igual manera, preferir el juego a otras actividades lúdicas y a salir con amigos de su misma edad. La preocupación de los padres debido al uso prolongado de los celulares o computadoras por parte de sus hijos, algunos de hasta más de 5 horas continuas donde se privaron del sueño y comida por permanecer en el juego. Expresan descubrirlos a altas horas de la noche efectuando uso de estos videojuegos y también, los encontraron llegando a sus hogares mucho tiempo después de la hora de salida, hasta 3 horas más tarde, por detenerse a jugar en los lancenters que están cerca de la institución donde algunos mostraron conductas inadecuadas (sosteniendo mentiras, manifestando irritación y en varias ocasiones ejerciendo violencia verbal) cuando se les corregía. Algunos manifiestan haber discutido más de una vez con sus hijos debido a la falta de atención para otras actividades, la ausencia de escucha, la inactividad para ayudar en casa y especialmente la preferencia del uso de videojuegos a los hábitos de estudio. Por último, otros refieren que, al decomisar los aparatos para su desuso continuo, los adolescentes buscaron maneras de hacer uso de ellos hasta ser descubiertos.

Por otra parte, los docentes manifiestan una pobre focalización de atención y un bajo rendimiento escolar, debido a que más de una vez encontraron a estudiantes jugando en horas de clase.

Esta información posteriormente también fue corroborada por los encargados del área psicopedagógica de la institución educativa, debido a que no se cuenta con un psicólogo de planta (véase anexo 3), donde comentan que al entablar conversación con los estudiantes, mayormente del sexo masculino, indicaron que era muy importante el uso de videojuegos en su entorno y que por día jugaban mínimamente 3 horas para alcanzar superar los niveles del mismo (estos videojuegos tienen ciertos niveles y estos se consiguen superar al jugar muchas horas) además, refieren haber observado a los estudiantes utilizando sus aparatos telefónicos en horas de recreo o en horas libres haciendo uso de videojuegos, ocultándose de los docentes, ya que está prohibido el uso de estos aparatos en la institución. Asimismo, en este año se ha reportado 2 casos graves, ambos de sexo masculino, de adicción a videojuegos en el nivel secundario de la institución, debido a la preocupación de los padres, al hacer la entrevista a uno de los casos este refirió que se dedicaba a los videojuegos en exceso porque se sentía solo y esta actividad le ofrecía no sentirse de esa manera.

El encargado de convivencia escolar de la UGEL Cusco (véase anexo 4) manifiesta que existe incidencia en el uso de celulares y computadoras debido al trabajo remoto del año 2020 y 2021, dando como resultado un incremento en el uso de videojuegos y el reporte de los docentes en el abuso del mismo.

De igual modo, se ha reportado casos de adicción a videojuegos en el Centro de Salud o IPRESS del distrito de San Sebastián, donde reside la institución educativa, de acuerdo a los registros del servicio de psicología (véase anexo 5) se concluye que el año 2021 existió una cantidad total de 45 casos de adicción a videojuegos y 38 en los primeros 4 meses del año 2022, la mayoría del sexo masculino, siendo el caso más grave el intento de suicidio de un

estudiante por la prohibición del uso de los videojuegos; además, se registra que se atendió varios casos de la institución educativa, algunos referidos de la misma y otros por la preocupación de la familia.

Las características antes mencionadas son de suficiente preocupación para los padres, como para la institución educativa, ya que como indica García (2008, como se citó en Estévez, Bayón, De La Cruz y Fernández, 2009, p. 105) los signos de alarma o riesgo deben de ser preocupantes cuando el adolescente desatiende las labores escolares y disminuye el rendimiento académico, cuando responde con irritación si se le suspende o se le exigen limitaciones horarias al uso del teléfono o computadora (en este caso al uso de los videojuegos), cuando renuncia a los pasatiempos, hobbies y actividades de tiempo libre para pasar más horas jugando videojuegos, o cuando el reunirse con amigos se vuelve extraño e inclusive cuando se llega a alejar de sus amistades para pasar más tiempo frente al teléfono u ordenador (jugando videojuegos), conectados con las amistades virtuales (Mendoza, 2013). Así mismo, se necesita un mínimo de 9 horas semanales de consumo de videojuegos para tener consecuencias conductuales, conflictos con los demás y habilidades prosociales reducidas (Pujol, Fenol, Forns, Joan, Harrison, Martínez, Maciá, Alvarez, Blanco, González, Deus y Sunyer, 2016); de acuerdo a lo referido por los mismos estudiantes de la institución educativa ellos realizan un consumo diario de 3 a 4 horas como mínimo de lunes a viernes y de 8 a 10 horas los fines de semana, esto resultaría en un consumo de 31 horas semanales mínimas indicando que existe un consumo excesivo de videojuegos que repercute en varias áreas de su desarrollo psico-social, así como mencionan los padres de familia, docentes, el departamento de psicopedagogía, el IPRESS del distrito y el psicólogo de la UGEL.

Para poder ubicar al lector en un lugar más preciso para analizar esta investigación, se debe tener presente otra de las variables de estudio que podría tener relación en los adolescentes y el uso problemático de los videojuegos. Este es el constructo psicológico

conocido como estilos de afrontamiento, de fundamental importancia a lo largo de la formación personal del adolescente.

Antes de conocer los estilos de afrontamiento, primero se debe de entender qué es el estrés, debido a que los efectos negativos del estrés son regulados por el proceso denominado afrontamiento (Solís y Vidal, 2006).

Los autores refieren que el estrés puede conceptuarse como un estado originado por una serie de demandas inusuales o desmedidas que amenazan la integridad o bienestar de una persona. El efecto negativo del estrés es regulado o coartado por un proceso conocido como afrontamiento, este es estimado como un proceso dinámico en reacción a las demandas objetivas y a apreciaciones subjetivas de la circunstancia.

De acuerdo a Frydenberg y Lewis (1993), el afrontamiento es “un conjunto de acciones cognitivas y afectivas que surgen en respuesta a una preocupación en particular” (p. 255). De igual manera, refiere que el afrontamiento tiene por objetivo, la recuperación del equilibrio y la reducción del malestar (Frydenberg, 1997).

Según Cassaretto et al. (2003) el afrontamiento se desenvuelve como regulador de la perturbación emocional; si es útil no se manifestará dicho malestar; caso contrario, la salud podría verse perjudicada negativamente, acrecentando así el riesgo de mortalidad y morbilidad. Por lo tanto, el afrontamiento puede ser comprendido como el conjunto de esfuerzos cognitivos y conductuales que se presentan durante las demandas internas y externas de una situación estresante específica. Este conjunto de esfuerzos está orientado a manejar (tolerar, dominar, minimizar o reducir) la situación estresante. Donde los estilos pueden categorizarse en: centrado en el problema, centrado en la emoción y centrado en la evaluación. Es de importancia conocer que, de acuerdo al estilo o estilos de afrontamiento predominantes de la persona, se podrá tener estrategias productivas y no productivas para cada situación estresante.

De acuerdo a la población de estudio con respecto al afrontamiento, es fundamental mencionar que al realizar el programa “Familias fuertes”, en la sesión de adolescentes que se dirige a hacer frente al estrés y encontrar formas sanas de afrontar el mismo, muchos participantes mencionaron que el llorar les ayudaba a sentirse mejor, a otros el realizar actividades físicas o conversar de esas situaciones con personas, algunos el irse de la situación, escuchar música o pasar tiempo solos, y otros que el jugar videojuegos sería una de las formas que más utilizan, al incidir más sobre el porqué utilizan los videojuegos, refirieron que así podían olvidar o evitar situaciones estresantes.

La adolescencia se conceptualiza como un fenómeno psicológico, biológico, social y cultural. Siendo un periodo donde el individuo se desarrolla hacia la adquisición de la madurez psicológica a partir de construir su identidad personal (Castellana, 2005). También es una fase crucial por sus particulares características evolutivas: omnipotencia, predisposición a buscar la causa de sus problemas en el otro (culpar al exterior), pobre experiencia de vida, dificultad al aceptar adicciones sutiles y necesidad de normalizar conductas de riesgo (Castellana et al., 2007), esta normalización conlleva situar al sujeto en un contexto particular, es decir, a mayor experiencia inadecuada, menor percepción de perjuicio propio y a terceros.

Entendiendo entonces a la adicción a videojuegos como un patrón de comportamiento de juego persistente severo que produce un deterioro significativo en los ámbitos vitales de la persona, los estilos de afrontamiento como predisposiciones personales para enfrentar diversas situaciones estresantes donde se pueden tener estrategias productivas y no productivas y, la adolescencia como un periodo de riesgo donde se es susceptible de sufrir conductas adictivas y donde un proceder riesgoso podría conducir a la incapacidad de afrontar sus preocupaciones; se considera la importancia de realizar este estudio para conocer la relación existente entre los constructos y la población, asimismo, es crucial conocer los

niveles y la comparación de cada una de las variables en función el sexo y edad, para conocer cuál es la incidencia de estas variables sociodemográficas sobre los estilos de afrontamiento y adicción a videojuegos.

Existen múltiples causas de la adicción a videojuegos (véase anexo 6) como por ejemplo, problemas personales: baja autoestima, pobre auto-concepto, sentimiento de inferioridad, incapacidad para relacionarse con los demás, etc.; problemas familiares: separación de los padres, pérdida de algún miembro familiar, engreimiento, abandono, falta de atención, disfuncionalidad, negligencia, etc.; problemas escolares y sociales: bullying, bajo rendimiento escolar, pares que hacen uso excesivo de los videojuegos, la no existencia de pares, presión grupal, entre otros. Estas situaciones en adolescentes podrían tener consecuencias como el refugio en este uso excesivo y el no conseguir resolver la situación problemática o estresante, muy por el contrario, la evadan haciendo uso de un afrontamiento no productivo.

De igual manera, se ha normalizado la utilización excesiva de los dispositivos de videojuego en adolescentes, siendo incluso habitual que los padres brinden a sus hijos estos aparatos desde muy temprana edad sin tomar en cuenta el momento, tiempo y consecuencias. Se hace mención del momento debido a que los padres con el fin de liberarse de sus hijos en diferentes situaciones: reuniones sociales, visitas familiares, incluso dentro de casa cuando hacen berrinches, lloran o necesitan algo brindan los aparatos tecnológicos; el tiempo hace mención a que no existe un control del uso limitado, conforme al momento en el que se brinda los aparatos; y consecuencias debido a que este uso sin supervisión puede ocasionar problemas como el riesgo de padecer adicción a videojuegos en un futuro.

Es de nuestro interés brindar un panorama más amplio en nuestra región y ayudar al conocimiento de la problemática en estudio, así como el hallazgo de indicadores en torno a la adicción a videojuegos en los adolescentes. De esta forma en un futuro inmediato se pueda

realizar las acciones preventivas necesarias para la disminución del mismo.

Finalmente, entendiendo las dos variables y la población, se hace presente la importancia de este estudio.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuáles son los niveles de los estilos de afrontamiento en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?

¿Cuáles son los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?

¿Cuáles son los niveles de los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?

¿Cuáles son los niveles de adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?

¿Existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?

¿Existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?

¿Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario?

¿Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario?

¿Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Establecer la relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar los niveles de los estilos de afrontamiento en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Identificar los niveles de la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Identificar los niveles de los estilos de afrontamiento según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Identificar los niveles de la adicción a videojuegos según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Determinar las diferencias que existen al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Determinar las diferencias que existen al comparar la adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Establecer la relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Establecer la relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

Establecer la relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Valor social

La presente investigación brinda conocimiento sobre la situación actual con respecto a las variables dentro del nivel secundario de la institución educativa, asimismo, se ha obtenido una aproximación del diagnóstico situacional para poder realizar las acciones preventivas correspondientes, de igual manera, llevar a cabo la intervención oportuna a los casos localizados en riesgo (con el área de psicopedagogía y los aliados estratégicos de la UGEL Cusco). Todo lo mencionado a fin de mitigar la problemática que afecta a la población estudiantil.

1.4.2. Valor teórico

La presente investigación busca ampliar el conocimiento previo sobre las variables involucradas. Así mismo busca establecer la continuidad de anteriores investigaciones con

respecto a las variables. Por otro lado, se busca motivar a otros especialistas para la utilización del presente trabajo a fin de futuras investigaciones.

1.4.3. Valor metodológico

Para la presente investigación se obtuvo instrumentos de medición validados y actualizados en nuestra región, lo cual es beneficioso para futuras investigaciones referentes al tema. De igual manera, constituye un referente metodológico para posteriores estudios y se tendrá la posibilidad de extender este recurso a otros ámbitos.

1.4.4. Valor aplicativo

Se busca que esta investigación tenga utilidad en la creación de planes, talleres, escuela de padres dentro de la institución educativa con el fin de prevenir la problemática; intervenir a los casos de riesgo existentes (con el área de psicopedagogía y aliados estratégicos de la UGEL). Asimismo, busca ser una fuente de consulta a futuro en el área de investigación.

1.5. Viabilidad

La presente investigación fue viable gracias a que la investigadora contó con la disponibilidad de tiempo, recursos financieros, humanos y materiales (Mertens, 2010 y Rojas, 2001, como se citó en Hernández, Fernández y Baptista, 2014). De igual manera, se tuvo facilidad para la obtención de los instrumentos psicométricos, ya que se pudo adquirir los materiales completos de cada instrumento. Por último, se logró el acceso a la población estudiada gracias a la directora de la institución educativa y al subdirector del nivel secundario, dando como resultado una aplicación de instrumentos satisfactoria.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. *Antecedentes internacionales*

Morales (2018) llevó a cabo la investigación titulada “Estrategias de afrontamiento en una muestra de estudiantes universitarios”, en España, cuyo objetivo fue evaluar las estrategias de afrontamiento en la población, un estudio de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por 169 estudiantes universitarios, de ambos sexos. El instrumento utilizado por el investigador fue la Escala de Afrontamiento para Adolescentes por Frydenberg y Lewis (1997). Su resultado reportó que, las estrategias de afrontamiento más empleadas por esta muestra de estudiantes universitarios fueron las estrategias de afrontamiento centradas en la solución del problema, así como aquellas en la emoción.

Plante, Gentile, Groves, Modlin y Blanco-Herrera (2018) llevaron a cabo la investigación titulada “Video Games as Coping Mechanisms in the Etiology of Video Game Addiction” [Los videojuegos como mecanismos de afrontamiento en la etiología de la adicción a los videojuegos], en el estado de Illinois – Estados Unidos, original en idioma inglés, cuyo objetivo fue identificar la relación del uso de videojuegos como mecanismo de afrontamiento y la adicción a videojuegos, así como también, la relación de la ansiedad con la enfermedad mental y la adicción a videojuegos, donde tuvieron dos estudios, el primero en una muestra de estudiantes de la universidad Midwestern y el segundo, una réplica del primero, en una muestra separada de la universidad como una prueba de confiabilidad de los hallazgos, estudios de tipo descriptivo correlacional. La muestra del primer estudio estuvo conformada por 930 estudiantes, siendo 56.9% varones y 43.1% mujeres; el segundo estudio estuvo conformado por 1001 estudiantes, siendo 63.1% varones y 36.9% mujeres. Los instrumentos utilizados por los investigadores fueron The General Media Habits

Questionnaire (2004), The Children's coping strategies checklist (1996), State-Trait Anxiety Inventory (1994), The 10-item MacLean Screening Instrument (2003), The Center for Epidemiologic Studies Depression Scale (1997), The Yale-Brown Obsessive-Compulsive Scale (1989), The Adult ADHD Self-Report Scale (2001) y Scale adapted from an existing measure of pathological gaming (2009) en ambos estudios. Los resultados en su primer y segundo estudio reportaron que la adicción a videojuegos se correlacionó positivamente con la ansiedad, 4 síntomas de enfermedades mentales y con el uso de videojuegos como mecanismo de supervivencia, asimismo, el uso de videojuegos para hacer frente a los contratiempos y frustración se correlacionó positivamente con el uso de estrategias de afrontamiento negativas.

Uribe, Ramos, Villamil y Palacio (2018) realizaron la investigación titulada “La importancia de las estrategias de afrontamiento en el bienestar psicológico en una muestra escolarizada de adolescentes”, en la ciudad de Montería, Córdoba - Colombia, cuyo objetivo fue identificar la relación entre ambas variables, estudio de tipo descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 104 estudiantes adolescentes, siendo 54.8% mujeres y 45.2% varones, comprendidos entre 15 a 18 años de edad. Los instrumentos utilizados por los investigadores fueron la Escala de Bienestar Psicológico propuesta por Ryff (1989) y la Escala de Afrontamiento para Adolescentes por Frydenberg y Lewis (1997). Sus resultados reportan que, los adolescentes de sexo masculino utilizan más estrategias del estilo improductivo (falta de afrontamiento, ignorar el problema y autoinculparse), y una estrategia perteneciente al estilo en relación con los demás (amigos íntimos); las mujeres por su parte, tienden a preocuparse, a buscar pertenencia y a reservar para sí sus dificultades, además existe una asociación significativa entre las variables de afrontamiento y bienestar psicológico, donde los adolescentes que utilizan de forma recurrente estrategias de afrontamiento dirigidas a la resolución de problemas y a la búsqueda de apoyo social

presentan mayores niveles de bienestar psicológico, mientras que las estrategias pertenecientes al estilo improductivo, se correlacionan con bajo bienestar.

Estevez, Jauregui y Lopez-Gonzales (2019) llevaron a cabo la investigación titulada “Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies” [Apego y adicciones conductuales en adolescentes: el papel mediador y moderador de las estrategias de afrontamiento] en Álava provincia de España, original en idioma inglés, cuyo objetivo fue explorar la asociación entre el apego, el afrontamiento y las adicciones conductuales (ludopatía, adicción a videojuegos y uso problemático de internet), asimismo, analizar el efecto mediador/moderador que tiene el afrontamiento en la relación del apego y estas adicciones conductuales. La muestra estuvo conformada por 472 estudiantes de 9 escuelas secundarias y academias, siendo el 51,6% mujeres y 48,4% varones, entre 13 a 21 años de edad. Los instrumentos utilizados por los investigadores fueron The Inventory of Parent and Peer Attachment (2013), The Video Game-related Experience Questionnaire (2014), The South Oaks Gambling Screen for Adolescents (1998), The Internet-related Experience Questionnaire (2009) y Coping Strategies Inventory (2007). Sus resultados reportaron que, existe una asociación negativa entre el apego y las adicciones conductuales, asimismo, la mayoría de estrategias de afrontamiento estaban asociadas con estilos de apego, a excepción de autoinculparse y evitación emocional; de igual manera, el afrontamiento evitativo se correlacionó significativamente con todas las adicciones conductuales; el autoinculparse y la resolución de problemas se correlacionaron significativamente con la adicción a los videojuegos y el uso problemático de internet, finalmente, se encontró que el afrontamiento actúa como mediador entre el apego y la adicción a videojuegos y el uso problemático de internet.

Salvatore, Costa, Sulla, Reanti, Rollo y Pietronilla (2020) llevaron a cabo la investigación titulada “An exploratory study on the relationship between video game

addiction and the constructs of coping and resilience” [Un estudio exploratorio sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y los constructos de afrontamiento y resiliencia] en Italia, original en idioma inglés, cuyo objetivo fue identificar la relación entre la resiliencia y estrategias de afrontamiento con la adicción a videojuegos, un estudio exploratorio. La muestra estuvo conformada por 130 adolescentes (12 de las islas, 65 del norte, 23 del centro, 30 del sur, 52 universitarios, 24 escolares, 45 trabajadores y 9 desempleados), siendo el 82% varones y el 18% mujeres. Los instrumentos utilizados por los investigadores fueron Videogames Abuse Evaluation (VAE), Coping Orientation to Problem Experienced (COPE, New Italian Versión) y Resilience Scale for Adults (RSA). Sus resultados reportaron que se encontraron correlaciones significativas entre las estrategias de evitación y adicción a videojuegos, asimismo, se encontró correlaciones negativas con las estrategias centradas u orientadas al problema con recursos positivos.

Cusme, Pinto y Mogrovejo (2020) realizaron la investigación titulada “Videojuegos en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares” en la ciudad de Guayaquil- Ecuador, cuyo objetivo fue identificar la relación de las variables, un estudio de tipo correlacional. La muestra estuvo conformada por 3 adolescentes, entre 16 a 18 años de edad. Los instrumentos utilizados por los investigadores fueron el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil (CERM). Sus resultados reportaron que, existe una alteración de la dinámica relacional de la familia producto del incumplimiento de tareas domésticas y del surgimiento de emociones negativas ocasionadas por el uso inadecuado de los videojuegos. Se concluyó que los adolescentes utilizan los videojuegos como una estrategia evitativa ante los conflictos familiares, ya que éstos funcionan como instrumentos de placer para satisfacer las necesidades sociales no cubiertas en el contexto familiar.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Aquije (2018) llevó a cabo la investigación titulada “Estilos de afrontamiento en estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria en un colegio nacional del distrito de Barranco en el año 2017” donde su objetivo fue determinar los estilos de afrontamiento de la población, un estudio de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por 108 estudiantes adolescentes, de ambos sexos, entre 14 a 18 años de edad. El instrumento utilizado por la investigadora fue la Escala de Afrontamiento para adolescentes (ACS) de Frydenberg y Lewis (1997) revisado y adaptado por Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014). Su resultado reporta que, el estilo de afrontamiento más usado por los estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria es el centrado en el problema y la estrategia más usada es focalizado en el problema.

Vara (2018) realizó la investigación titulada “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017”, en el departamento de Lima-Perú, cuyo objetivo fue establecer la relación entre ambas variables, un estudio de tipo descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 306 estudiantes adolescentes, siendo el 51.6% mujeres y el 48,4% varones, entre 13 a 17 años de edad. Los instrumentos utilizados por el investigador fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992) traducido al español por Andreu, Peña y García (2002). Su resultado reportó que, existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y agresividad. De acuerdo a la frecuencia de uso de videojuegos el 26,5% de los adolescentes escolares hacen uso normal de los videojuegos y el 24,8% usan los videojuegos de manera crónica. Los resultados demostraron que, para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen distinciones altamente significativas, acorde al género y horas de uso en la semana de los videojuegos, donde el género masculino obtuvo el mayor rango promedio.

También para la agresividad y sus componentes se hallaron distinciones significativas en los componentes ira, agresión física y hostilidad acorde al grado escolar, edad y género respectivamente.

Gutierrez (2019) realizó la investigación titulada “Estrategias de afrontamiento en adolescentes de quinto de secundaria de Lima Metropolitana” cuyo objetivo fue determinar los estilos de afrontamiento de la población, un estudio de tipo descriptivo-comparativo. La muestra estuvo conformada por 173 estudiantes adolescentes, siendo 53.2% mujeres y el 46.8% varones, entre 14 a 20 años de edad. El instrumento utilizado por la investigadora fue la Escala de Afrontamiento para adolescentes (ACS) adaptado en Lima Metropolitana por Beatriz Canessa (2002). Su resultado reportó que, los adolescentes ante situaciones estresantes o demandas del ambiente usan principalmente las estrategias de afrontamiento funcionales, las estrategias que usan con más frecuencia del estilo “Resolver el problema”, son: fijarse en lo positivo, esforzarse y tener éxito, de acuerdo al estilo “Con referencia a otros” se obtuvo: acción social y apoyo profesional, finalmente en el estilo “Afrontamiento no productivo” se halla al no afrontamiento e ignorar el problema. De acuerdo al sexo no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en el estilo de resolver el problema, asimismo, si se encontraron diferencias en el estilo referencia a otros y en el estilo no productivo.

Santa Cruz (2019) llevó a cabo la investigación titulada “Funcionamiento familiar y estrategias de afrontamiento en adolescentes del Centro Poblado El Milagro distrito de Huanchaco”, realizada en la provincia de Trujillo, donde su objetivo fue analizar la relación entre ambas variables, un estudio de tipo descriptivo correlacional comparativo. La muestra estuvo conformada por 441 estudiantes adolescentes, siendo el 52.41% varones y el 47.59% mujeres, entre 11 a 18 años de edad. Los instrumentos utilizados por el investigador fueron la Escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar FACES IV de Olson, Gorall y Tiesel (2002) y

la Escala de Afrontamiento para adolescentes (ACS) de Frydenberg y Lewis adaptado a la ciudad de Lima por Canessa (2002). Su resultado reportó que, existe evidencia de relaciones de tamaño de efecto moderado, entre algunas dimensiones de la funcionalidad familiar y estrategias de afrontamiento en el sexo masculino. En mujeres, se halló relación moderada solamente entre la comunicación, el sobre involucramiento familiar y la estrategia fijarse en lo positivo. Los adolescentes sean varones o mujeres, en su mayoría, reparan como desbalanceado a su funcionamiento familiar y en cada una de sus dimensiones se hallan sólo pequeñas diferencias. Asimismo, se estimaron diferencias escasas en las estrategias de afrontamiento entre varones y mujeres.

Artezano (2020) realizó la investigación titulada “Adicción a videojuegos en adolescentes en un colegio Nacional de Huancayo- 2018”, cuyo objetivo fue determinar la incidencia de la adicción a videojuegos de la población, un estudio de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por 304 estudiantes adolescentes, siendo el 62.4% varones y 37.6% mujeres, entre 12 a 18 años de edad. El instrumento utilizado por el investigador fue el Test de Dependencia de Videojuego de Chóliz y Marco (2011). Su resultado reportó que, la incidencia de adicción a videojuegos es alta, debido a que el 28,8% presenta nivel alto, 26,1% medio y el 45% nivel bajo, de ellos 26,8% juegan entre 2 a 4 horas, 20,9% utilizan el videojuego todos los días, 37,4% son varones y el 19,7% son menores de 12 a 13 años; el nivel de problemas derivados del uso excesivo de los videojuegos es alto en el 54,2%, el nivel de abuso y tolerancia es alto en 42,5%, y el nivel de la abstinencia es alto en el 32%. El nivel de dificultad en el control de la adicción es alto en el 30,7%.

Huayta (2020) llevó a cabo la investigación titulada “Habilidades sociales y adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna -2019”, donde su objetivo fue determinar la relación entre ambas variables, un estudio de tipo descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 161

estudiantes adolescentes, siendo el 50.3% mujeres y 49.7% varones, entre 12 a 14 años de edad. Los instrumentos utilizados por la investigadora fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, con adaptación de Salas y Merino (2017) y la Lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein (1978), adaptado por Rojas (1994-1995). Su resultado reportó que, el 52.8% se ubica en un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 44.7% un nivel moderado y el 2.5% un nivel alto. De acuerdo a los resultados de habilidades sociales, se encontró que el 29.8% obtuvo un nivel normal, el 25.5% un nivel bajo y, por último, el 27.3% un nivel deficiente. Los resultados concluyen que más del promedio de los alumnos de la muestra no cuentan con habilidades sociales. Referente a la relación entre las variables, se precisó que entre ambas variables existe correlación. Asimismo, se comprobó la existencia de relación entre todas las dimensiones de la variable habilidades sociales y la variable adicción a videojuegos.

Salazar (2021) llevó a cabo la investigación titulada “Estrategias de afrontamiento al estrés en adolescentes escolares: un estudio comparativo”, en tres instituciones educativas entre públicas y privadas de la ciudad de Lima, cuyo objetivo fue determinar los estilos de afrontamiento de la población, un estudio de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por 321 adolescentes, siendo el 56.1% mujeres y 43.9% varones, entre 12 a 17 años de edad. El instrumento utilizado por la investigadora fue la Escala de Afrontamiento para adolescentes (ACS) de Frydenberg y Lewis (1997); revisado y adaptado por Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014). Su resultado reportó que, las estrategias más utilizadas fueron: la focalización en el problema, reestructuración cognitiva y ansiedad, y el estilo de afrontamiento más utilizado fue el centrado en el problema; en cuanto a la diferenciación por sexo y grado estudiantil no se encuentran magnitudes diferenciales.

Idme (2021) llevó a cabo la investigación titulada “Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un colegio nacional en época de pandemia

por COVID-19, Arequipa 2021”, cuyo objetivo fue determinar la relación entre ambas variables, un estudio de tipo observacional, prospectivo y transversal. La muestra estuvo conformada por 142 estudiantes adolescentes, siendo 56.3% mujeres y 43.7% varones, entre 12 a 17 años de edad. Los instrumentos utilizados por la investigadora fueron el Cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos (CERV) por Chamarro y col. (2014) y el Cuestionario de Actividad Física para Adolescentes (PAQ-A). Su resultado reportó que, en el nivel de uso de videojuegos por los estudiantes, el 6.34% presentó problemas severos, el 42.45% problemas parciales y el 51.41% no tiene problemas; mientras que el nivel de actividad física fue bajo en un 49.30%, moderado en un 45.77% e intenso en el 7.93%. Al relacionar el nivel de actividad física y el nivel de adicción a los videojuegos, este no fue significativo. Se concluyó que, no hay relación entre el uso de los videojuegos y el nivel de actividad física en los estudiantes del colegio nacional Inmaculada Concepción, en época de pandemia por COVID 19.

2.1.3. Antecedentes regionales

Baza (2018) llevó a cabo la investigación titulada “Estilos parentales y estrategias de afrontamiento en los alumnos de cuarto y quinto de secundaria de la institución educativa Diego Quispe Tito del Distrito de San Sebastián, Cusco, 2016” cuyo objetivo fue establecer relación entre ambas variables, un estudio de tipo descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 232 estudiantes adolescentes, de los cuales 54.2% eran varones y 44.8% mujeres. Los instrumentos utilizados por la investigadora fueron la Escala de Estilos de Socialización Parental en la Adolescencia (ESPA29) de Musitu y García (2001) y la Escala de Afrontamiento para adolescentes (ACS) de Frydenberg y Lewis (1996). Su resultado reportó que, dentro de las dimensiones de afrontamiento, se aprecia tendencia a obtener porcentajes más altos en los niveles medio (49.14%) en el estilo de afrontamiento resolver el problema, de igual manera en el estilo enfocado a recurrir a otros (62.5%),

logrando en ambas dimensiones puntajes altos, lo que denota una reacción adaptativa frente al estrés en la mayor parte de los estudiantes. El estilo que abarca las estrategias no productivas, el porcentaje es más alto en el nivel bajo (41.81%), indicando el poco uso de estrategias inadecuadas. También se afirma que si hay relación significativa entre las variables.

Haquehua (2018) llevó a cabo la investigación titulada “Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las instituciones educativas estatales del nivel secundario del distrito de San Sebastián – Cusco, 2014”, cuyo objetivo estuvo en torno a determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la población, siendo un estudio de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por 57 estudiantes adolescentes. Se utilizó el cuestionario de encuesta para recoger información por medio de preguntas. Su resultado reportó que, el nivel de relación es moderada y positiva, además que muestra correspondencia directa según los niveles de los conflictos familiares que presenten los estudiantes esto incide en el rendimiento escolar, donde a menor práctica de videojuegos y juegos en red mejores resultados en el rendimiento escolar.

Díaz y Zambrano (2019) efectuaron la investigación titulada “Uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq, 2018” en Cusco, donde tuvieron como objetivo relacionar ambas variables, un estudio de tipo descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 130 estudiantes, de los cuales 51.5% eran varones y 48.5% mujeres, entre 15 a 17 años de edad. Los instrumentos utilizados por los investigadores fueron el Cuestionario de experiencias relacionadas con el uso de videojuegos y la Lista de evaluación de habilidades sociales – MINSa. Los resultados indicaron que el 45.4% de los adolescentes escolares presentan problemas potenciales a causa del uso de videojuegos y habilidades

sociales bajas, un 6.2% de los adolescentes tienen problemas severos con el uso de videojuegos motivo por el cual presentan habilidades sociales bajas. Las variables mostraron una relación directa. Como conclusión los investigadores afirman que el uso de videojuegos esta significativamente relacionada con el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de 4to y 5to de secundaria y no existe relación del sexo con el uso de videojuegos.

Corrales (2019) efectuó la investigación titulada “Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019” en Cusco, cuyo objetivo fue identificar la variable en la población, un estudio de tipo descriptivo. La muestra estuvo conformada por 45 estudiantes, de los cuales 52% eran mujeres y 48% varones, donde el 83% de la muestra total tenían entre 16 a 22 años de edad. El instrumento utilizado por la investigadora fue el Test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Los resultados reportaron que el 51% de la muestra obtuvo un nivel bajo de adicción a los videojuegos, el 26% un nivel moderado y el 23% un nivel alto.

Mosquipa e Irpanocca (2022) efectuaron la investigación titulada “Estrategias de afrontamiento al estrés y clima social familiar en estudiantes del nivel secundario de instituciones educativas públicas mixtas del distrito de Santiago – Cusco, 2021”, cuyo objetivo fue el determinar la relación entre ambas variables, de tipo correlacional. La muestra estuvo conformada por 311 estudiantes de entre 11 a 17 años de edad. Los instrumentos utilizados por las investigadoras fueron la Escala de Afrontamiento para adolescentes (ACS) y la Escala de Clima Social Familiar (FES). Los resultados reportaron que existe una correlación directa significativa entre el clima social familiar con la búsqueda de apoyo social y la búsqueda de ayuda profesional, así como también, una correlación inversa significativa entre clima social familiar con reservarlo para sí y autoinculparse. De acuerdo a la relación

entre el género y las estrategias de afrontamiento se encontró una correlación significativa, donde las mujeres usan frecuentemente las estrategias de Esforzarse y tener éxito (78.52 %), seguido por Preocuparse (69.82%) y Reservarlo para sí (61.98 %), por otra parte, los varones usan principalmente la estrategia de Esforzarse y tener éxito (77.86 %), como el género femenino, no obstante, la estrategia Distracción física (63.8 %), Preocuparse (63.74 %), Buscar diversiones relajantes (63.66 %) son las siguientes más utilizadas. De acuerdo a estos resultados, en ambos géneros, la estrategia de afrontamiento al estrés más utilizada es esforzarse y tener éxito.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Estilos de afrontamiento

Lazarus y Folkman (1984) conceptúan al afrontamiento como esfuerzos cognitivos y conductuales continuamente variantes que se desarrollan para conducir las demandas específicas internas y/o externas, ya que estas son evaluadas como excesivas o desbordantes de los recursos del sujeto.

Procel (2016) manifiesta que se ha ido desarrollando en el campo de la psicología el interés por el estudio del afrontamiento, en la actualidad se discute el concepto de una manera más amplia para el cuidado de la salud, donde se busca maneras para prevenir, someter e inclusive suprimir el estrés.

Para entender qué es “afrontamiento” y sus estilos primero, se debe realizar una breve revisión teórica sobre el estrés, debido a que los investigadores han estudiado al estrés y al afrontamiento de manera conjunta, dando modelos teóricos como: “afrontamiento al estrés”.

2.2.1.1. Estrés y afrontamiento.

El estrés es un tema de enorme interés en la actualidad, siendo así en su estudio científico como en el ámbito de la vida cotidiana. Resulta este hecho comprensible si se

considera el modo en que impacta cada vez más al hombre de hoy en sus distintas realidades (Hobfoll, 1989 como se citó en Cassaretto et al., 2003).

El estrés se puede conceptualizar como un estado ocasionado por una cadena de demandas inusuales o excesivas amenazantes para el bienestar o integridad de una persona (Cassaretto et al., 2003).

Cuando un evento determinado aparece, el sujeto ejecuta una serie de valoraciones respecto al mismo. Debido a esto surge la teoría del estrés de Richard S. Lazarus. Esta teoría es de perspectiva interaccional, donde se da mayor relevancia a los factores psicológicos (básicamente cognitivos) que a los estímulos (estresores o estresantes) y las respuestas del estrés. Esto especifica que el estrés surge gracias a las relaciones singulares entre el sujeto y su entorno. Apoyándose en este concepto de interacción, Lazarus y Folkman (1984) exponen el estrés como: “un conjunto de relaciones particulares entre la persona y la situación, siendo ésta valorada por la persona como algo que pone en peligro su bienestar debido a que «grava» o excede sus propios recursos”.

La perspectiva interaccional focaliza a la “evaluación”, siendo esta considerada como el mediador cognitivo de las reacciones de estrés. La evaluación cognitiva es un proceso universal, mediante el cual las personas valoran constantemente la significación de lo que está ocurriendo, relacionado con su bienestar personal (Procel, 2016).

Son diversas las fuentes motrices del estrés, pueden ser demandas internas, sociales o ambientales. De igual manera, pueden ser acontecimientos positivos o negativos. No obstante, el grado de la reacción del estrés más que requerir de esos sucesos, va a depender de los pensamientos evaluativos que sostenga el sujeto. Un evento negativo no siempre ocasionará malestar, este se origina cuando las demandas impuestas por la situación son valoradas como excedentes a las habilidades para afrontarlas (Lazarus y Folkman, 1986). El

incitar tendencias incompatibles, ser incontrolables e intensos son características básicas de los estresores.

Las consecuencias negativas del estrés son reguladas o mediatizadas por un proceso denominado afrontamiento, que es considerado como un proceso dinámico, en respuesta a demandas objetivas y a evaluaciones subjetivas de la situación. (Cassaretto et al., 2003)

El afrontamiento es comprendido como un esfuerzo cognitivo y conductual dirigido a conducir, reducir, aminorar, someter o tolerar las demandas externas e internas que se manifiestan y originan estrés (Halstead, Bennett, Cunningham, 1993 como se citó en Cassaretto et al., 2003). El afrontamiento coopera en reconocer los componentes que actúan en la relación que se da entre las circunstancias de la vida estresantes y síntomas de enfermedad. El afrontamiento procede como regulador de la perturbación emocional. Si es útil, el malestar no se presentará; caso contrario, la salud se vería perjudicada de forma negativa, aumentando el riesgo de morbilidad y mortalidad.

2.2.1.2. Historia del afrontamiento.

A través del paso del tiempo se ha procurado entender la dinámica que atraviesa el ser humano cuando se ve sumergido en situaciones que le producen estrés, que son desbordantes y que intenta manejar por medio de ciertas estrategias (Macías, Madariaga, Valle y Zambrano, 2013).

Primeramente, fue estudiado a partir del modelo médico, seguido por el psicoanálisis del yo y más adelante desde la psicología cognitiva. Así, hasta el día de hoy se pretende explicar las respuestas adaptativas de la persona frente a eventos críticos con diversos modelos.

A nivel fisiológico las investigaciones médicas sobre el afrontamiento, llevadas a cabo en los años treinta y cuarenta del siglo XX, proponían que la supervivencia se sometía

mayormente de la habilidad para comprender que su medio ambiente es controlable y predecible con el propósito de escapar, dominar e impedir a los agentes nocivos.

Por otro lado, el psicoanálisis del ego en 1937 explica el afrontamiento como el grupo de pensamientos y actos realistas y reflexivos, que busca resolver problemas y, por tanto, reducir el estrés (Park & Folkman, 1997; Pearling & Schooler, 1978 como se citó en Macías et al., 2013). En relación con ello, se conceptúa como un rango de estrategias que parten desde mecanismos primitivos, aquellos que ocasionan una tergiversación de la realidad, hasta mecanismos más evolucionados, estos dos agrupados en los ya conocidos como mecanismos de defensa. Desde este punto de vista, es gracias al afrontamiento que la persona dirige su relación con el medio; este es estimado como el proceso más organizado y maduro del yo, ya que se ubica en una escala jerárquica con diferentes medios reguladores.

A partir de este primer modelo psicológico, Lazarus y Launier (1978) conceptualizaron el afrontamiento como esfuerzos intrapsíquicos dirigidos a la acción con el propósito de manejar las demandas internas y ambientales que rebasan o ponen a prueba los recursos de la persona. Lazarus y Folkman, en 1986, cuentan con un considerable reconocimiento debido a su propuesta; desarrollada desde un punto de vista cognitivo sociocultural, en esta oportunidad ya conceptúan el afrontamiento como los esfuerzos cognitivos y conductuales continuamente variantes que ocurren para conducir las demandas específicas internas y/o externas, puesto que estas son interpretadas como excesivas o desbordantes de los recursos del sujeto. Desde esta perspectiva Mattlin, Wethington y Kessler (1990) consideran al afrontamiento como un proceso en constante cambio, que hace alusión a cómo las condiciones del contexto sociocultural establecen la interrelación del sujeto con él mismo y su entorno. Asimismo, se distingue la recíproca interrelación entre el sujeto y el medio social al que pertenece, conformando a su vez el ambiente que lo rodea. Esta concepción se sustenta en un enfoque cognitivo-fenomenológico (Macías et al., 2013). Paul y Folkman (1986 como

se citó en Gallardo, 2019) plantean que el afrontamiento es el conjunto de pensamientos y actos realistas y reflexivos que buscan solucionar problemas.

El afrontamiento se origina de la interrelación de las personas con y en las diversas situaciones de su vida en los contextos socioculturales, ya que el fenómeno es multicausal. Dichas interacciones traen consigo consecuencias de mutua influencia sobre las variables personales y situacionales y, por ende, una causación recíproca, donde la mediación se da mediante el intercambio simbólico en un contexto social específico, esto es, en términos de normas sociales, creencias, costumbres, la asimilación de derechos y deberes, significados, esquemas de comportamiento, etc., que determinan a la sociedad a la cual el sujeto pertenece (Blanco, 1995).

Como lo plantea Blanco (1995) y sus postulados de interaccionismo simbólico, el sujeto en la medida en que pertenece a un contexto socio-cultural es partícipe activo de una realidad simbólica unida por el lenguaje. Al ser parte de esa realidad, el sujeto genera un esquema de comportamiento; así, al efectuarse alguna alteración en su sistema socio-cultural, forzosamente alterarían los esquemas o representaciones mentales que la persona ha creado (Secor & Backman, 1964; Eiser, 1989; Rodríguez, 1991 como se citó en Macías 2013). Por consiguiente, solo se puede tener en cuenta el nivel de adaptabilidad de una estrategia y su eficacia conforme al contexto y las características de la institución a las que pertenece (Lazarus y Folkman, 1986).

Cabe destacar que no se debe de confundir el afrontamiento con la dominancia del sujeto sobre el entorno; el afrontamiento es una manera de conducir las circunstancias que consigan ocasionar estrés en el sujeto, y se intenta tolerar, rebajar, reconocer o rechazar aquello que excede sus capacidades, ya sea dando un nuevo significado al estímulo, por medio de pensamientos, acciones, emociones y afectos que el sujeto dispone a la hora de abordar la situación desbordante. En consecuencia, el afrontamiento pertenece a los recursos

psicológicos o psicosociales que el sujeto usa para enfrentar circunstancias estresantes, y en donde acciona un impacto de mediación (Burgos, Carretero, Elkington, Lobaccaro y Pascual-Marssetin, 2000 como se citó en Macías, 2013).

Es una de las variables personales expuestas como intervinientes en los niveles de bienestar psicológico y calidad de vida. Los estudios han descubierto lo importante que es el afrontamiento para entender la adaptación que hace un sujeto en su medio, y advertir niveles positivos o negativos de la calidad de vida (Folkman, Lazarus, Schetter, DeLongis & Gruen, 1986 como se citó en Macías, 2013).

2.2.1.3. Modelos teóricos del afrontamiento.

Una revisión teórica acerca del afrontamiento al estrés nos reporta un conjunto de teorías acerca del tema. La más conocidas son (Gallardo, 2019; Izquierdo, 2020):

Teoría Represor-sensibilizador de Byrne del año 1964, donde se presenta dos estilos de afrontamiento, represor (afrontamiento que implica evitar o negar el problema) y sensibilizador (estar alerta y externalizar el conflicto).

Teoría Incrementador-Atenuador de Miller de los años 1980 y 1987, quien hace alusión al control de la información de la situación perturbadora (incrementador) o evitar/modificar los pensamientos (atenuador).

Modelo teórico de Lazarus y Folkman del año 1984, donde refieren que para afrontar situaciones estresantes contamos con diversos planteamientos. Uno de ellos detalla que existen dos grupos de estrategias: las de afrontamiento orientado al problema y las de afrontamiento orientado a la emoción, considerados como aspectos funcionales y disfuncionales.

Teoría transaccional de los estilos de afrontamiento al estrés de Lazarus y Folkman quienes, en el año 1984, formulan que el afrontamiento que se hace ante una situación estresante es de hecho un proceso que depende del contexto y otras variables. Una situación

resulta estresante a raíz de las transacciones entre persona y el entorno, que dependen del ambiente. Refieren que el afrontamiento consiste en la evaluación y reevaluación de las estrategias con las que cuentan las personas para enfrentar una situación de conflicto y su finalidad es disminuir o aplacar el estrés.

Teoría de aproximación-evitación de Roth Cohen en 1986, donde menciona que la “aproximación” está dirigida a los rasgos relevantes del evento y la “evitación” a la separación de lo que propicia el estrés.

Teoría de los Estilos de afrontamiento en el desencadenamiento de estrés de Fisher en 1988, donde argumenta que la tendencia a enfermar de una u otra manera covaría con unos determinados patrones de afrontamiento. Las estrategias de afrontamiento que propone son de control.

Teoría de los modos de afrontamiento al estrés de Carver en 1991, donde postula que el afrontamiento al estrés es un modo cognitivo de respuesta a circunstancias desfavorables y de adaptación apoyado en una serie de esquemas mentales y creencias.

Modelo transaccional de Moos y Schaefer en 1993, postulan que las estrategias de afrontamiento son un intermediario entre el sujeto y el resultado de bienestar y salud. Se exponen cuatro formas de afrontamiento: aproximación cognitiva al estresor, aproximación conductual, evitación cognitiva y evitación conductual.

Modelo teórico de Frydenberg y Lewis quienes, en el año 1997, determinan tres estilos de afrontamiento: productivo (donde participan acciones dirigidas a solucionar el conflicto), no productivo (aislamiento social, sentimiento de culpa o acciones que no están dirigidas a la solución del conflicto) y orientada a otros (estrategias que se dirigen a otras personas, como busca de apoyo social, profesional o espiritual).

Modelo multiaxial del afrontamiento de Dunahoo, Hobfoll, Monnier, Hulsizer y Johnson en 1998, donde amplían los recursos del individuo para afrontar diversas situaciones

de su contexto socio-demográfico-cultural, personal y familiar. Argumentan que se hallan cuatro tipos de recursos: los objetos (casa, ropa, etc.), cualidades personales (habilidades, autoeficacia), condiciones (empleo, relaciones personales) o energías (medios que posibilita el logro de otros recursos como dinero, crédito o conocimiento). Postulan tres dimensiones: prosocial vs antisocial, directo vs indirecto, afrontamiento activo vs pasivo.

2.2.1.4. Estilos y estrategias de afrontamiento.

Los estudios que se han realizado sobre el afrontamiento han llevado a conceptualizar tipos y dimensiones de la personalidad que han pasado a denominarse estilos y estrategias (Solís et al., 2006):

Los estilos de afrontamiento son las predisposiciones personales para hacer frente a diversas situaciones y las que determinan el uso de ciertas estrategias de afrontamiento, así como su estabilidad temporal y situacional. Por otro lado, las estrategias de afrontamiento son los procesos concretos y específicos que se utilizan en cada contexto y pueden ser cambiantes dependiendo de las condiciones desencadenantes (Carver y Scheier, 1994; Chóliz y Martínez, Fernández-Abascal, Palmero, 1997 en Cassaretto et al., 2003).

2.2.1.4.1. *Los tres estilos de afrontamiento.*

En 1986, Lazarus y Folkman, determinaron concretamente dos estilos en las formas de afrontamiento: Afrontamiento dirigido al problema y afrontamiento dirigido a la emoción.

El afrontamiento dirigido al problema se produce principalmente cuando el sujeto evalúa a las condiciones que se le presentan como susceptibles de cambio. Este estilo contiene estrategias dirigidas a la definición del problema, buscar solución para este y considera diferentes opciones en función de costo y beneficio (Lazarus & Folkman, 1986 en Macías et al., 2013).

Por otra parte, el afrontamiento dirigido a la emoción se lleva a cabo a partir de la evaluación en la que el sujeto se da cuenta que no podrá ser capaz de hacer algo para cambiar

las situaciones amenazantes de su medio, por ende, acude a un conjunto de procesos cognitivos para procurar reducir la perturbación emocional, como son la minimización, distanciamiento, comparaciones positivas, atención selectiva y sustracción de valores positivos de sucesos negativos o reevaluación cognitiva: forma de afrontamiento que intenta modificar el significado de la situación sin modificarla objetivamente (Park & Folkman, 1997 en Macías et al., 2013).

A partir de la determinación de estos dos primeros estilos, los estudios concuerdan resaltar un estilo extra de acuerdo a las características de las estrategias de afrontamiento, mediante las cuales consiguen ser tipificadas, según estén dirigidas a: (1) el problema, se busca enfrentar la realidad, gobernando las consecuencias; (2) la emoción, regulación de los aspectos emocionales e intento de conservar el equilibrio afectivo; y (3) la valoración, donde se busca el significado del suceso (Lazarus & Folkman, 1986 en Macías et al., 2013). En este orden de ideas, Carr (2004), basado en Zeinder y Endler (1996), señala que el afrontamiento se identifica en tres clases o estilos a saber: centrado en el problema, centrado en la emoción y basado en la evitación.

Como estos autores lo indican, en cada uno de estos estilos de afrontamiento pueden utilizarse estrategias de carácter funcional y/o disfuncional (Macías et al., 2013):

- Estilo centrado en el problema, utilizado en condiciones de estrés controlable;
- Estilo centrado en la emoción, tiende a ser utilizado cuando se percibe un nivel de estrés incontrolable y es preciso reducir la perturbación emocional;
- Estilo basado en la evitación, replanteamiento o evaluación; tiende a utilizarse en aquellos sucesos en los que el sujeto prefiere posponer el afrontamiento activo por el deseo de organizar y reunir sus recursos psicosociales antes de afrontar rápidamente la situación.

2.2.1.4.2. Las estrategias de afrontamiento

Las estrategias se encuentran ubicadas dentro de cada estilo de afrontamiento y serán utilizadas en contextos determinados. A continuación, se mencionan las estrategias más importantes y generales descritas por Carr (2004). Cada estrategia general contiene sus variaciones de acuerdo a los diferentes autores.

Resolución de problemas.

La resolución de problemas es una habilidad que es fundamental en las estrategias del afrontamiento centrado en el problema. Esta resolución implica un conjunto de pasos definidos.

Apoyo social.

Se hace distinción del apoyo social percibido, relaciones de apoyo y redes de apoyo; el apoyo social percibido es la percepción de que otros están disponibles para brindar socorro emocional; las relaciones de apoyo son lazos sociales donde las personas podrán obtener asistencia emocional cuando se necesite; redes de apoyo son el conjunto de apoyo social percibido y relaciones de apoyo. Las personas con altos niveles de apoyo social desarrollan habilidades de afrontamiento más efectivas, incluso aquellas que cuentan con un alto apoyo social probablemente tengan menos necesidad de recurrir a su red de apoyo social que otras.

Catarsis.

El proceso de obtener alivio de un trauma al contar el evento dentro del contexto de una relación de confianza se conoce como catarsis. Este mecanismo de afrontamiento implica una exposición sostenida a los recuerdos traumáticos y, a menudo, esto se logra contando la historia del trauma de una manera gráfica que permite volver a experimentar los hechos.

Llorar.

El llanto produce un alivio emocional inmediato y una reducción de la tensión a corto plazo, aunque de acuerdo a la cultura género, edad y socialización el llanto podrá percibirse

como positivo o negativo. Como, por ejemplo, los niños, mujeres y personas socializadas para ver el llanto como algo aceptable son más propensos a llorar. La propensión al llanto también varía con los cambios de salud física y mental, así como también la presencia de otras personas puede inhibir o estimular el llanto según las normas culturales

Fe.

Para hacer frente a las crisis internas y externas, las personas pueden recurrir a la religión. Esto puede deberse a que la religión proporciona un sistema de creencias coherente que permite a las personas encontrar sentido a la vida y dar sentido a las adversidades, el estrés y las pérdidas inevitables que ocurren a lo largo del ciclo de vida. También puede deberse al hecho de que la participación en la asistencia rutinaria a los servicios religiosos y ser parte de una comunidad religiosa brinda apoyo social a las personas.

Meditación.

Una forma de afrontar los problemas y desafíos de la vida cotidiana es centrar la atención en algo que no sea pensamientos relacionados con el estrés rumiante y desconectar activamente de estos mientras no se niega su existencia.

Relajación.

Los ejercicios de relajación muscular, respiración, visualización y la autosugestión son eficaces para reducir la excitación fisiológica e inducir un estado de relajación física y psicológica.

Ejercicio.

El ejercicio diario ayuda a sobrellevar las molestias de la vida diaria y tiene importantes beneficios psicológicos y físicos.

Reencuadre.

Con el reencuadre se intenta salir mentalmente del viejo marco y observar los problemas dentro de un marco de referencia alternativo. Los encuadres optimistas son más

propicios para el bienestar psicológico esto hace que el impacto emocional de los problemas sea menos severo o se encuentre una solución al problema de manera más fácil, mientras que los encuadres pesimistas tienen la tendencia a interpretar rutinariamente situaciones relativamente ambiguas como amenazas potenciales como infección, lesión o vergüenza social.

Humor.

Se ha demostrado de manera concluyente que el humor es una estrategia de afrontamiento eficaz. El humor puede ayudar a sobrellevar la situación elevando la sensación de bienestar a través de la risa y/o aumentando el apoyo social de la red social inmediata, ya que el humor provoca el apoyo social de los demás.

Distracción.

Para ciertos individuos en ciertas circunstancias, la distracción (en lugar de monitorear) es una estrategia de afrontamiento efectiva. Se ha demostrado que las personas que son tolerantes a la incertidumbre pueden usar la distracción de una manera efectiva para manejar situaciones estresantes.

Las estrategias de afrontamiento pueden ser funcionales o disfuncionales dependiendo a los estilos de afrontamiento. A continuación, se mencionan algunas:

Tabla 1*Estrategias de afrontamiento funcionales y disfuncionales según los estilos de afrontamiento*

Estilo de afrontamiento	Propósito	Estrategias de afrontamiento Funcionales	Estrategias de afrontamiento Disfuncionales
Centrado en el problema	Resolución de problemas	Aceptar la responsabilidad para resolver el problema Buscar información precisa Buscar consejos y ayuda confiables Desarrollar un plan de acción realista Seguir el plan hasta el final Mantener una visión optimista de la capacidad de uno mismo para resolver el problema	Tomar poca responsabilidad para resolver el problema Buscar información incorrecta Buscar consejos cuestionables Desarrollar planes poco realistas No seguir el plan hasta el final Procrastinación Tener una visión pesimista de la capacidad de uno mismo para resolver el problema
Centrado en la emoción	Regulación del estado de ánimo	Hacer, mantener un apoyo social y amistades empáticas Buscar un soporte espiritual significativo Catarsis y proceso emocional Reencuadre y reestructuración cognitiva Ver el estrés de una forma humorística Rutinas de relajación Ejercicio físico	Hacer y mantener relaciones destructivas Buscar un soporte espiritual sin sentido Deseos y pensamientos improductivos Negación a largo plazo Tomar el estrés en serio Abuso de drogas y alcohol Agresión
Centrado en la evitación, replanteamiento o evaluación	Evitar la fuente de estrés	Desligarse mentalmente del problema por un corto tiempo Comprometerse con actividades distractoras por un corto tiempo Comprometerse con relaciones distractoras por un corto tiempo	Desligarse mentalmente del problema por un largo tiempo Comprometerse con actividades distractoras por un largo tiempo Comprometerse con relaciones distractoras por un largo tiempo

Nota: Basado en Zeidner y Endler (1996, como se citó en Carr, 2004).

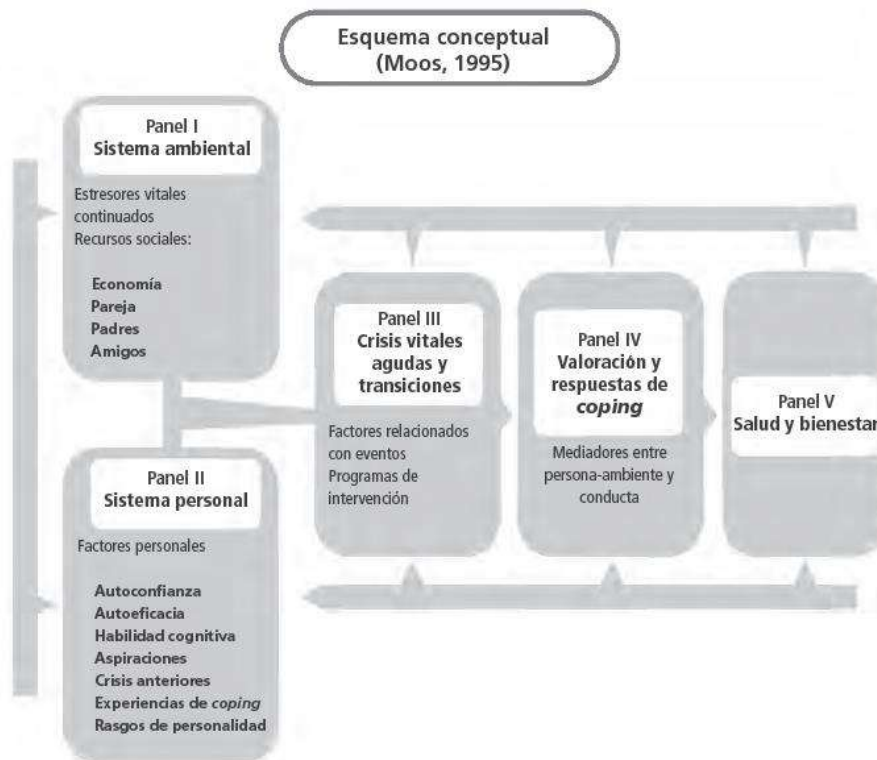
2.2.1.5. Teoría de Moos sobre el afrontamiento.

Moos defendió que la conducta humana está vinculada al contexto, por ello desarrolló teorías que pudieran identificar dimensiones que reflejaran los contextos. El autor planteó un sistema explicativo mediante paneles (Moos, 2010).

Moos y Holahan (2003 como se citó en Moos, 2010) explicaron el proceso de afrontamiento mediante el mismo diseño de paneles, en un esquema-marco que comprende factores personales estables y factores situacionales transitorios como precursores de los esfuerzos de afrontamiento. Este esquema consta de 5 paneles. El panel I: Sistema ambiental, incluye condiciones ambientales. El panel II: Sistema personal, incluye características biogénicas y variables personales, el estilo de afrontamiento está incluido en este panel. El panel III: Transacciones o condiciones de cambio, condiciones ambientales que afectan al individuo donde se produce estrés o se potencia al cambio. El panel IV: Valoración cognitiva y respuestas de afrontamiento, conductas de afrontamiento que median las condiciones estresantes (panel III) y el logro de salud y bienestar (panel V). Finalmente, panel V: Salud y bienestar, concierne el estado actual de salud o bienestar de un individuo en un momento exacto.

Figura 1

Esquema conceptual de Moos (1995)



Nota: Recreado a partir de la figura de Moos R.H. (1995). Develoement and applications of new measures of life stressors, social resources and coping responses. *European Journal of Psychological Assesment*, 11, 1-13. Coping: afrontamiento.

Todos los paneles pueden ser influidos y a la vez influir en las variables comprendidas en los otros paneles. Este es el carácter transaccional del modelo. El estilo de afrontamiento tiene valor de acuerdo a que puede estabilizar la salud y bienestar, las conductas específicas de afrontamiento (panel IV) pueden ser más o menos efectivas en situaciones de crisis en función de las influencias de los demás paneles.

Moos ha identificado las principales conductas de valoración del estresor:

- experiencia sobre el conflicto;
- previsión de ocurrencia;
- tiempo de preparación para afrontar;

- percepción del problema como amenaza o como reto-desafío;
- causalidad personal o ajena en el problema;
- percepción de consecuencias como beneficios obtenidos;
- solución del problema;
- funcionamiento actual (positivo o negativo).

Estas valoraciones ayudan en la toma de decisiones del tipo de afrontamiento que se debe de utilizar.

Asimismo, Moos ha presentado un modelo de afrontamiento que analiza el cruce de dos dimensiones: método y foco. El foco está basado en la dirección que el individuo toma para la resolución del problema: aproximación o evitación, siendo la aproximación un modo activo y la evitación un modo más pasivo. El método se remite al tipo de esfuerzo que realiza el sujeto: cognitivo o conductual, siendo los esfuerzos cognoscitivos estrategias mentales y uso del lenguaje interno, y los esfuerzos conductuales acciones o actividades concretas. El cruce de estas dos dimensiones da lugar a cuatro tipos de afrontamiento: (a) aproximación cognoscitiva; (b) aproximación conductual; (c) evitación cognoscitiva; y (d) evitación conductual

De acuerdo a Carr (2004) las estrategias de afrontamiento de la teoría de Moos (1993) pertenecen a los 3 estilos de afrontamiento mencionados en el apartado 2.2.1.4.1 de la siguiente manera:

Estilo de afrontamiento centrado en el problema.

Solución de problemas: Intentos conductuales para emprender acciones que lleven a la solución directa del problema

Análisis lógico: Intentos cognitivos para prepararse mentalmente para el estresor y sus consecuencias.

Estilo de afrontamiento centrado en la emoción.

Aceptación o resignación: Intención cognitiva para reconocer el problema, debido a que no se puede encontrar alguna solución.

Búsqueda de guía y soporte: Intención conductual para buscar información, guía o soporte.

Reevaluación positiva: Intención cognitiva para reorganizar un problema de manera positiva a la vez que existe aceptación de la realidad de la circunstancia.

Descarga emocional: Intentos conductuales para reducir la tensión mediante la expresión de sentimientos negativos.

Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación o evitación.

Evitación cognitiva: Intentos cognitivos para aceptar el problema, puesto que no se le ve solución.

Búsqueda de recompensas alternativas: Intención conductual para involucrarse en tareas sustitutivas y así encontrar nuevas fuentes de satisfacción.

Equivalencia de las estrategias planteadas por Richaud de Minzi y la teoría de Moos (1993).

Richaud de Minzi (2003) en su adaptación para una versión abreviada del instrumento Adolescent Coping Scale (ACS) de Frydenberg y Lewis (1997), clasifica cada estilo de afrontamiento de acuerdo a la teoría de Billing y Moos (1991), actualizada en 1993 y ya mencionada anteriormente. Se presenta la Tabla 2 con las estrategias planteadas por Moos (1993) y la equivalencia de cada una de acuerdo a la adaptación de Richaud de Minzi (2003).

Tabla 2

Equivalencia de las estrategias planteadas por Richaud de Minzi con la teoría de Moss

Estilos de afrontamiento	Moos	Richaud de Minzi
Estilos de afrontamiento centrado en el problema	Solución de problemas Análisis lógico	Focalizada en el problema
Estilos de afrontamiento centrado en la emoción	Aceptación o resignación Búsqueda de guía y soporte Reevaluación positiva Descarga emocional	Fatalismo Ansiedad Apoyo emocional Aislamiento Reestructuración cognitiva Autoinculparse Descarga somática
Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación, reestructuración o evitación	Evitación cognitiva Búsqueda de recompensas alternativas	No acción Evasión a través de la diversión Evasión a través de la actividad física

Nota: Moos (1993) y Richaud de Minzi (2003).

Conceptos de las estrategias planteadas por Richaud de Minzi (2003):

Estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema.

Focalizado en el problema: Dedicarse a solucionar el origen del problema, solicitar consejos a alguna persona competente, hablar con otros para apoyarse mutuamente.

Estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción.

Fatalismo: Desear que Dios se ocupe del problema, querer que ocurra un milagro, leer un libro sagrado o de religión.

Ansiedad (hacia el futuro): Inquietarse por el futuro, por lo que paso y por lo que podría ocurrir.

Apoyo emocional: Preocuparse por las relaciones con los demás, tratar de adaptarse a los amigos.

Aislamiento: Guardar sus sentimientos para sí mismo, evadir el estar con personas, rehusar que otros conozcan lo que le aflige.

Reestructuración cognitiva: Priorizar el aspecto positivo de las situaciones, tomar en cuenta otros puntos de vista y tenerlos en cuenta, intentar de tener una visión más alegre de la vida.

Autoinculparse: Criticarse a sí mismo, sentirse culpable, considerarse culpable.

Descarga emocional y somática: Llorar o gritar; comer, beber o dormir más que de costumbre, sufrir dolores de cabeza o de estómago.

Estrategias del estilo de afrontamiento basado en la evitación replanteamiento o evaluación.

No acción: Ignora el problema, darse por vencido, ignorar conscientemente el problema.

Evasión a través de la diversión: Reunirse con amigos, salir y divertirse para olvidar las dificultades, pasar más tiempo con las personas con las que se suele salir.

Evasión a través de la actividad física: Ir al gimnasio o hacer ejercicio, hacer deporte, obtener ayuda o consejo de un profesional.

2.2.1.1. Afrontamiento en la adolescencia.

La adolescencia es una etapa que implica diferentes actividades que podrían tornarse en fuentes de estrés como las dificultades relacionadas al colegio, incertidumbre en relación al futuro, presión social, problemas familiares, problemas vinculados a la utilización del tiempo libre, relaciones sentimentales y problemas consigo mismos (Castro de la Mata y Rojas, 1998, Martínez y Morote, 2001, Montenegro, 2001 en Cassaretto et al., 2003). El comportamiento adolescente se halla incorporado en un conjunto de tareas de desarrollo cuya superación presume salud mental y bienestar subjetivo. Peñaherrera (1998) detalla las siguientes tareas: internalizar una nueva imagen corporal; lograr independizarse económica, social y emocionalmente de los padres; lograr una identidad; integrar un sistema de valores; tener la perspectiva de futuro y desarrollar una identidad psicosexual. El adolescente se ve en

la necesidad de desarrollar competencias psicosociales importantes para su posterior posicionamiento en el mundo adulto. De no contar con estrategias de afrontamiento positivas para responder a este tipo de situaciones, se pueden generar comportamientos menos adaptativos y mayor vulnerabilidad, afectando su desarrollo psicológico (González et. al, 2002)

Frydenberg (1997) da a conocer que la incapacidad de algunos adolescentes para afrontar sus preocupaciones se manifiesta en muchas conductas de riesgo como la promiscuidad sexual, el consumo de drogas, trastornos de alimentación y violencia. Aunque la mayoría de las investigaciones del afrontamiento se han realizado en adultos, ha habido una intensificación en los estudios sobre este tema en niños y adolescentes. (Solís et. al, 2006)

Compas et al. (Canessa, 2000) manifiestan que existen diversas fuentes de estrés según grupos etáreos en adolescentes: adolescentes tempranos (13 años) señalan que la fuente de preocupación más intensa es la familia, adolescentes medios (15 años) declaran como estresor fundamental al grupo de pares y adolescentes tardíos (más de 17 años), refieren que les genera mayor malestar las preocupaciones del futuro y académicas. Esto está de acuerdo con la investigación y resultados de Martínez y Morote (2001) quienes explican que el rendimiento escolar, la familia y amigos con énfasis en los sentimientos de soledad y abandono son la mayor preocupación en los adolescentes de 13 y 15 años. Mientras que la preocupación por el futuro y cuestiones personales son la mayor preocupación por los adolescentes entre 16 y 18 años (Solís et. al, 2006). De acuerdo al sexo, Morales y Moysén (2015) encontraron que el sexo femenino empleaba más estrategias centradas en resolver el problema, mientras que los varones tienden a evadirlo.

Solís et. al (2006) toman en cuenta la importancia de la comprensión del afrontamiento en adolescentes ya que eso permitirá dar mayores conocimientos a los

profesionales clínicos que se dedican al campo de la prevención de la salud mental en adolescentes.

2.2.2. Adicción a videojuegos

El uso de tecnologías ha cambiado múltiples aspectos de nuestra vida. Dando como resultado el impacto en el aprendizaje y en la forma de relacionarnos con otras personas. De igual manera, han variado las actividades de ocio, focalizándose principalmente en dispositivos digitales y herramientas tecnológicas. Los videojuegos son una de estas herramientas, revelando que estos repercuten en diversas áreas como la educación, salud y entretenimiento.

Para entender la adicción a los videojuegos se debe de explicar teóricamente el juego, el videojuego y la adicción.

2.2.2.1. El juego.

Hill (1976) explica que el juego es un quehacer o actividad que se realiza de manera voluntaria donde existen algunos límites establecidos de espacio y tiempo, respetando reglas libremente asumidas, pero incondicionalmente acatadas, que poseen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un significado de tensión y alegría.

Se dice que la rueda se inventó para jugar un rato, y que luego alguien le encontró un sinnúmero de usos prácticos. De acuerdo a Gil y Vida (2017) el juego se acaba cuando empieza el trabajo, es decir cuando algo sirve para algo en lugar de servir para nada o, en otras palabras, cuando algo deja de tener una finalidad en sí mismo para luego ser un medio para obtener otro fin. El juego se distingue precisamente por tener una finalidad en sí mismo, por lo que no equivale a que sea una pérdida de tiempo, pues psicólogos, pedagogos, antropólogos e historiadores, hace tiempo que nos narran para qué sirve jugar. La verdad es que el juego sirve para muchas cosas.

Los conocimientos sobre los juegos son los siguientes:

- Se juega desde siempre;
- Se juega a cualquier edad;
- Jugar significa seguir reglas;
- Jugar crea lo inexistente (es simbólico);
- Jugar refleja la sociedad (valores, experiencias, historia, organización, jerarquías, conflictos, miedos, proyectos y política);
- Jugar es un acto político (se puede reflejar valores y actitudes dominantes);
- Jugar no sirve para nada, pero puede tener funciones individuales y sociales (entrena y mejora la percepción, la coordinación sensorio motriz, la comunicación, la relación del mundo real con el imaginario y la producción del afecto);
- Jugar es divertido (actividad placentera).

Todo lo ya mencionado, debe ser tomado en cuenta debido a que los videojuegos son también juegos, que comparten todas las características de jugar.

2.2.2.2. Videojuegos.

Los videojuegos son programas informáticos elaborados para el entretenimiento y la diversión, que pueden ser utilizados a través de múltiples aparatos como son las videoconsolas, las computadoras o los teléfonos móviles. En el transcurso de sus más de 30 años de evolución, los videojuegos han ido integrando las cualidades y capacidades de las nuevas tecnologías como la mezcla de diversos lenguajes audiovisuales en un mismo aparato, la interactividad, la facultad para procesar información y la conectividad. Todo ello, explorando las posibilidades de este nuevo medio para ofrecer experiencias lúdicas de gran valor a sus jugadores y jugadoras (Gil y Vida, 2017).

2.2.2.3. Historia y antecedentes de los videojuegos.

Aunque los videojuegos se presenten continuamente en las noticias de actualidad e innovación tecnológica de muchos medios, la verdad es que sus comienzos se remontan a los

años 1950-1960, a la par del desarrollo de los sistemas informáticos. En esta era que podemos nombrar como la prehistoria de los videojuegos se muestran los primeros prototipos, en forma de experimentos, de juegos de computadora efectuados por laboratorios de diferentes universidades (Gil y Vida, 2017).

Los años 70.

La mayor parte de los videojuegos de éxito de la época se comercializaban a través de las máquinas llamadas de arcade que funcionaban con monedas y se localizaban en salas recreativas o lugares públicos lo que favoreció la propagación y popularidad de este nuevo medio de entretenimiento. Las computadoras de casa de esta década motivaron también el avance de nuevos géneros de videojuegos.

Los años 80.

Los 80 son la década del boom de los videojuegos, la introducción del ordenador personal en los hogares popularizó enormemente este nuevo entretenimiento. Algunos de los videojuegos más conocidos de esta década son: PacMan (el juego más popular), Mario Bros, Tetris.

Los años 90.

Llamada la época dorada de los videojuegos, en esta década nacen consolas populares como la PlayStation o el Nintendo 64 y desaparecen las pioneras.

Siglo XXI.

Los primeros años de esta década comenzaron con la dominación de 3 marcas de consola: PlayStation de Sony, Xbox de Microsoft y la Game Cube de Nintendo. Pero con el paso del tiempo, a parte de las computadoras, surgen nuevos aparatos y entornos para jugar videojuegos como son los teléfonos móviles, nuevas consolas portátiles e internet.

Actualmente los videojuegos son una de las industrias más poderosas del mercado audiovisual, líder en la incorporación y difusión de los avances tecnológicos y en continua

expansión (Gil y Vida, 2017). Estos también se utilizan para ser una fuente de ingresos económicos, ya que existen campeonatos mundiales, nacionales y regionales de los diversos videojuegos existentes.

2.2.2.4. Adicción y etapas del proceso adictivo.

León (1998 como se citó en Álvarez, Moreno y Granados, 2011) considera la adicción como una “dependencia, a una sustancia o actividad, de tal intensidad que altera el habitual funcionamiento fisiológico, psicológico y comportamental de la persona”.

Para iniciar este abordaje, se debe hacer mención a la adicción psicológica que es una adicción no química, es decir sin sustancia. Este tipo de adicción tiene las mismas características que son básicas en cualquier tipo de adicción. Se destaca la pérdida de control, la abstinencia y la dependencia que manifiesta el sujeto al intentar reducirla o eliminarla como elementos principales (Álvarez et al., 2011).

El término adicción es referente a uno de los conceptos más difíciles de definir en el área de las dependencias; Así, encontramos conceptos como el de Becoña (1995 como se citó en Álvarez et al., 2011), que estima que la adicción tiene cuatro elementos esenciales:

- Un potente deseo o sentimiento de compulsión para realizar una conducta singular;
- Deterioro de la capacidad de control de la conducta;
- Desasosiego, angustia emocional, malestar en caso de que la conducta sea impedida o se deje de hacer;
- Mantener la conducta pese a la clara certeza de que es la que ocasiona los problemas.

Washton (1991 como se citó en Álvarez, 2011) a finales de los 80 propuso un Modelo de Adicción, e indicó que las etapas del proceso adictivo eran las siguientes: (1) enamoramiento: “flechazo” en la primera experiencia con la sustancia o actividad; luna de

miel: (2) satisfacción, no hay consecuencias negativas; (3) traición: dependencia y comienzo del declive; (4) ruina: consecuencias negativas; y (5) aprisionamiento: desesperación y destrucción personal.

2.2.2.5. Adicción al videojuego: conceptos, etiología y modelo teórico.

2.2.2.5.1. *Conceptos de la adicción a videojuegos.*

Algunos autores brindan algunos alcances sobre la adicción a videojuegos, entre ellos tenemos (Mendoza, 2013):

Soper y Miller (1983 como se citó en Griffiths, 2005) mencionan que la adicción a los videojuegos es como cualquier otra adicción conductual y que se constituye de una repercusión conductual compulsiva, una carencia de interés en otras labores, una asociación sobre todo con otros adictos y, síntomas físicos y mentales cuando tratan de suspender la conducta.

Estallo (2009) refiere que es la sensación subjetiva del jugador que le empuja a continuar jugando cuando ha finalizado una partida.

Van Rooj (2011) explica que la adicción a videojuegos puede ser conceptualizada como una pérdida de control sobre el juego, ocasionando un daño significativo.

Lemmens, Valkenburg, & Peter (2011, p. 38) es la perdurable inhabilidad para dominar los hábitos de juego excesivo pese a los problemas sociales o emocionales asociados.

Finalmente, Chóliz (2014, como se citó en Gamboa y Simeón, 2018) refiere que consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva del uso de los videojuegos, además al individuo le cuesta dejar de practicarlos.

2.2.2.5.2. Etiología de la adicción al videojuego y trastorno del juego por internet.

Rodríguez y García (2021) en su trabajo de investigación para conocer la producción científica existente sobre la adicción a videojuegos, encontraron información relevante sobre la etiología, brindando una visión multicausal. Mientras que Paulus, F., Ohmann, S., Gontard, A. y Popow, C. (2018) refieren que la etiología del trastorno del juego por internet es compleja debido a la existencia de factores internos y externos relacionados con el desarrollo y mantenimiento del trastorno.

Factores Internos:

Sexo: el varón tiene un mayor riesgo de desarrollar esta adicción y de mostrar más síntomas debido a que los motivos por los que se continúa jugando está orientado a la búsqueda de nuevas sensaciones, así mismo a que existe una mayor excitación en el área cerebral asociada con la recompensa, el juego solicita en el cerebro masculino más activaciones relacionadas con el deseo, mientras que en las mujeres está orientado a la evitación de la soledad o problemas personales.

Edad: El periodo de adolescencia hace que sea vulnerables a todo tipo de adicciones, asimismo, los adolescentes son especialmente vulnerables a los efectos negativos del trastorno del juego por internet.

Motivos y preferencias personales: El uso excesivo del juego puede estar relacionado con tres factores motivacionales: regulación emocional contra la disforia, escapar de los problemas de la vida real y desarrollar relaciones personales con otros jugadores. De igual manera con las preferencias personales como el escapismo, inmersión, el logro y la afiliación.

Factores de riesgo personales: Aislamiento social, relaciones interpersonales disminuidas, pocos o ningún amigo en la vida real, funcionamiento social deteriorado, actividades recreativas de ocio limitadas, bajo rendimiento académico, aumento del

ausentismo escolar. También se encuentra un estilo de afrontamiento evitativo y el consumo de sustancias (alcohol, tabaco, cannabis, etc.) están relacionadas con la aparición del juego patológico (Dowling, Merkouris, Greenwood, Oldenhof, Toumbourou, y Youssef, 2017; Fernández y Grande, 2017).

Baja autoestima y autoeficacia: La baja autoestima puede desencadenar un comportamiento patológico en el juego debido a que los jugadores se sienten atraídos al juego por la estimulación de la experiencia de poder y autonomía (así fortalecen el autoestima), además existe una sobrevaloración a las recompensas, identidades (avatares) o elementos del juego. Esto estimula la preocupación por los juegos y la pérdida de interés en otras actividades. Los avatares (identidad en el juego) pueden mejorar los sentimientos de empoderamiento y fuerza, y facilitar el escape de los problemas de la vida real.

Problemas de autorregulación y toma de decisiones deficientes: Deficiencia de control inhibitorio, comparados con individuos sanos, la ínsula anterior y la corteza prefrontal dorsolateral están menos activos durante la toma de decisiones. Control cognitivo deteriorado, disminución de la inhibición de la impulsividad (incapacidad para controlar el juego excesivo a pesar de las consecuencias), funcionamiento deficiente de la amígdala, responsable del control emocional (asociado a obtener recompensas inmediatas).
Desregulación del estado de ánimo y del sistema de recompensa, conducta evitativa.

Rasgos de personalidad: La impulsividad, búsqueda de sensaciones, inclinación al aburrimiento, hostilidad/animosidad y agresión. La introversión o baja extraversión, alto neuroticismo/baja estabilidad emocional.

Neurobiología: Se describen anomalías neurobiológicas en jugadores adictos como el volumen alterado de materia gris, activación en regiones cerebrales específicas (corteza prefrontal ventromedial), aunque no está claro si estas alteraciones son causas y factores de riesgo con la adicción a videojuegos o consecuencias derivadas del juego excesivo. Se ha

encontrado pérdida de sensibilidad, aumento de la reactividad a señales relacionadas, aumento de la impulsividad, alteración del aprendizaje basado en recompensas en jugadores adictos, disfunción de la corteza prefrontal (no regula los impulsos de las emociones). Las adicciones con o sin sustancias afectan el “circuito de recompensa”, niveles de dopamina demasiado bajos o demasiado altos se asocian con impulsividad y decisiones arriesgadas (se ha encontrado que jugar videojuegos induce liberaciones de dopamina similares a las de la cocaína), disfunción del sistema dopaminérgico.

Factores Externos:

Familiares: Se ha encontrado asociación de malas relaciones con padres y compañeros con el trastorno del juego, así como la actitud positiva parental hacia el consumo de sustancias en adolescentes. Padres opresivos, hostiles, solteros y un contexto de hogar roto aumentan el tiempo que los adolescentes pasan frente a pantalla. La violencia familiar y la mala atención parental son factores de riesgo para la adicción a videojuegos.

Sociales: Tener compañeros con actitud positiva ante el juego y que son usuarios regulares de este influye directamente en el desarrollo de la adicción al videojuego; recibir frecuentemente invitaciones de los compañeros para jugar a juegos online es un predictor directo e indirecto de la gravedad de la adicción al juego en internet. El tener una mayor inadaptación escolar, una actitud negativa hacia los profesores y la escuela es un predictor importante para el consumo de videojuegos (Fernández, E., Guinot, A., López, F., Machi, E. y Esteve, M., 2019). La motivación social para el juego agrava los síntomas del juego patológico.

Relacionados con el juego: Un predictor importante de la adicción a los videojuegos es el tiempo de juego en línea, debido a que aquellos que juegan hasta altas horas de la noche tienen a desarrollar adicción. De hecho, la frecuencia del uso de juego en línea después de medianoche aumenta en gran medida la probabilidad de esta problemática. Los juegos de rol

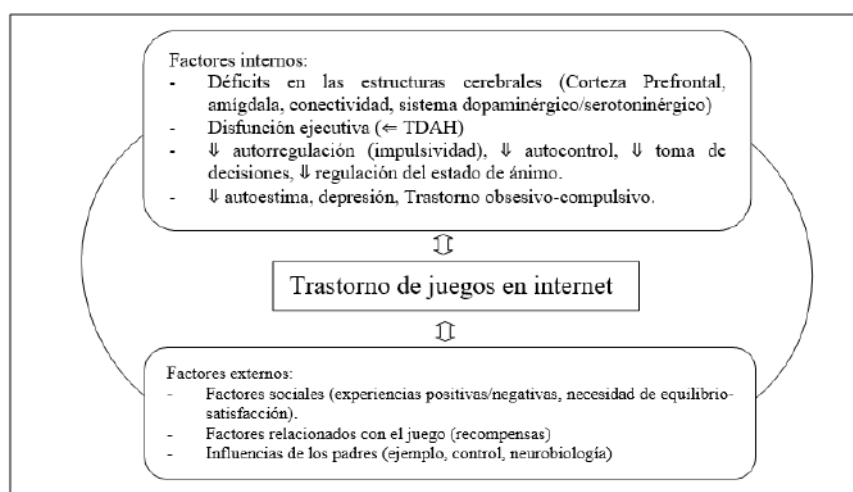
y de internet poseen un potencial más adictivo que los juegos fuera de línea debido a sus refuerzos sociales inherentes. Tener el acceso sin límite a un aparato para hacer uso de videojuegos (celular, computadora, PlayStation, videoconsolas, etc.) e internet en la propia habitación promueve la adicción.

2.2.2.5.3. *Modelo Integrado del trastorno de juegos en internet.*

Paulus et al. (2018) describen el modelo integrado del trastorno de juegos en internet que delinea la interacción de los factores externos e internos, ya explicado en apartado 2.2.2.5.2. Estos factores están interrelacionados entre sí con el trastorno de juegos en internet. El trastorno puede agravar los déficits existentes y viceversa.

Figura 2

Modelo Integrado de trastorno de juegos en internet



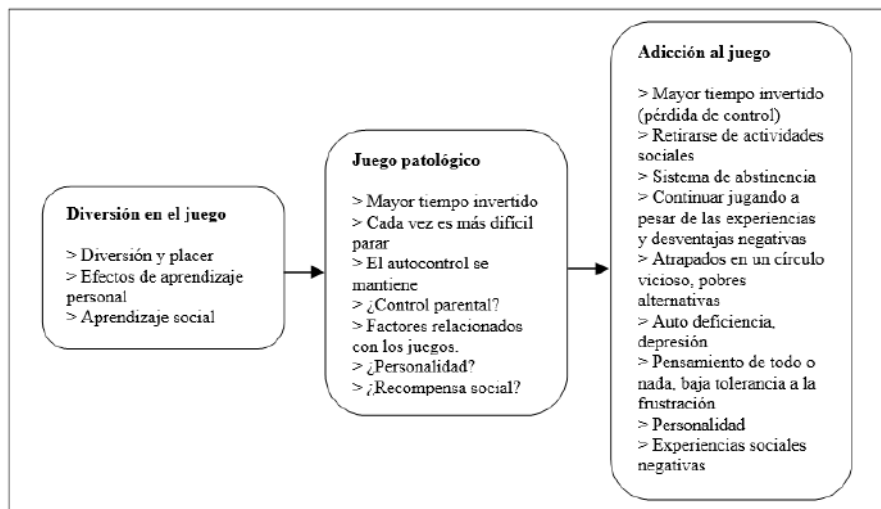
Nota. Paulus et al. (2018).

El camino de la diversión en el juego, el juego patológico y la adicción

Paulus, F. et al. (2018) también destacan que el camino hacia la adicción se caracteriza por un cambio de énfasis desde la diversión, pasando por la pérdida de control hasta la obsesión.

Figura 3

El camino de la diversión en el juego, el juego patológico y la adicción.



Nota. Paulus et al. (2018).

2.2.2.6. Síntomas de la adicción a videojuegos.

El diagnóstico de la adicción a las tecnologías (donde se encuentra la adicción a videojuegos) parte del mismo principio que las adicciones a sustancias. Se señalan tres síntomas nucleares (Echeburúa, 1999; Griffiths, 2000; Washton y Boundy, 1991 en Castellana, 2007):

- Incapacidad de control e impotencia. La conducta se lleva a cabo a pesar de los intentos de control y/o no se consigue suspender una vez se ha iniciado;
- Dependencia psicológica. Contiene el ansia, deseo o pulsión insoportable y la focalización atencional o polarización (esta actividad se transforma en primordial al someter a los sentimientos y pensamientos);
- Efectos perjudiciales graves en distintas áreas para el sujeto (conflicto intrapersonal: experiencia subjetiva de malestar) y/o en el ámbito familiar y social (conflicto interpersonal: estudio, ocio, trabajo, relaciones interpersonales, etc.).

Griffiths (2005) propone que cualquier comportamiento (por ejemplo, jugar a los videojuegos) que cumpla con estos seis criterios es conceptualizado operacionalmente como una adicción. En lo que respecta a la adicción a los videojuegos:

a. Prominencia. Ocurre cuando el jugar videojuegos se transforma en la actividad primordial de la vida del sujeto y controla sus pensamientos (distorsiones cognitivas y preocupación), sentimientos (ansia) y conductas (deterioro del comportamiento de socialización). Por ejemplo, aunque el sujeto no esté jugando en realidad con un videojuego estará pensando sobre la siguiente vez que jugará;

b. Cambio del estado de ánimo. Alude a las experiencias subjetivas de las que las personas comentan como resultado de involucrarse en los videojuegos y se logra ver como una estrategia de afrontamiento (por ejemplo, se experimenta una sensación de elevación o paradójicamente tranquilizante de escape o de insensibilidad);

c. Tolerancia. Es el proceso mediante el cual se necesita jugar progresivamente cada vez más tiempo para lograr conseguir un efecto de cambio del estado de ánimo que se conseguían con anterioridad. Esto quiere decir, que algunas personas involucradas con los videojuegos incrementen gradualmente la cantidad de tiempo que dedican a esa conducta;

d. Síntomas de abstinencia. Indican los estados emocionales o efectos físicos molestos que se dan cuando se reduce de repente el tiempo dedicado o cuando se deja de jugar al videojuego (por ejemplo, irritabilidad, angustia, malestar, temblores, etc.);

e. Conflictos. Está referido a los conflictos entre el sujeto implicado en los videojuegos y los demás (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (tareas escolares, trabajo, pasatiempos, vida social e intereses) o con aspectos del mismo sujeto (conflicto intrapsíquico y/o sensaciones subjetivas de pérdida de control) que se relacionan con utilizar excesivamente el videojuego;

f. **Recaídas.** Es la tendencia a regresar de manera reiterada a los anteriores patrones de involucramiento con los videojuegos e inclusive un pronto restablecimiento de los patrones más excesivos de una elevada integración en los videojuegos después de estadios de abstinencia o control.

2.2.2.7. Adicción a videojuegos según DSM-V y CIE-10

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2014) en su quinta edición hace mención al “Trastorno de juego por internet” en el apartado de afecciones que necesitan más estudio (p.795) debido a que la evidencia de estudios era insuficiente como para justificar la inclusión en los diagnósticos oficiales de los trastornos mentales. Los criterios propuestos son: uso persistente y recurrente de internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo tal y como indican 5 (o más) de los siguientes en un periodo de 12 meses: (a) preocupación por los juegos de Internet (anticipar el próximo juego); (b) manifestar síntomas de abstinencia al privar el uso de los juegos por internet; (c) tolerancia (dedicar cada vez más tiempo a los juegos por internet); (d) pérdida de interés por aficiones y entretenimientos; (e) continuar con el uso excesivo a pesar de los problemas psicosociales asociados; (f) engañar a miembros de la familia, terapeutas u otras personas en relación a la cantidad de tiempo que juega por internet (típicamente dedican 8-10 horas o más al día y, al menos, 30 horas por semana); (g) uso de los juegos por internet para evadir o aliviar un afecto negativo (sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad) y (h) poner en peligro o haber perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su participación en juegos por internet.

Asimismo, la OMS ha recabado información clínica acerca del comportamiento adictivo a los videojuegos. A partir de esta sistematización y el aún controversial debate (Aarseth et al., 2017; Lau et al., 2018 en Sandoval, 2020), es incluido el trastorno por

videojuegos (Gaming disorder) en el CIE-11 (WHO, 2022), y puntualizado como un patrón de juego continuo o recurrente, que tiene que cumplir estas tres condiciones: (a) deterioro en el control de la conducta de juego en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración y contexto en que se realiza; (b) aumento de la preferencia al juego, al grado que se prefiere a otras actividades e intereses de la vida diaria y (c) incremento y continuación del juego a pesar de los efectos negativos.

El patrón de comportamiento del juego da como consecuencia una angustia marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. Esta constelación de criterios clínicos debe evidenciarse, al menos, durante un periodo de 12 meses (WHO, 2022).

2.2.2.8. Tiempo de uso de videojuegos problemático.

Pujol et al. (2016) indican que se necesita un mínimo de 9 horas semanales de uso de videojuegos para adquirir problemas de conducta, conflictos con los compañeros y habilidades prosociales reducidas; así mismo, este uso mínimo semanal ya repercute en las horas de sueño de las personas que lo consumen.

2.2.2.9. Dimensiones de adicción a los videojuegos.

Chóliz y Marco (2011, citado por Corrales, 2019) elaboraron el Test de Dependencia de Videojuegos que, evalúa las siguientes dimensiones:

- Dimensión de abstinencia. Estado emocional desagradable, aún con efectos físicos, que se suscitan cuando alguna actividad en singular se suspende o es repentinamente reducida;
- Dimensión de abuso y tolerancia. El abuso y tolerancia es el transcurso por el cual es necesario jugar gradualmente cada vez más tiempo y de forma desmedida para lograr los efectos de cambio del estado de ánimo que se conseguían con anterioridad;

- Dimensión de problemas asociados a los videojuegos. Alude a los efectos negativos que deja el uso excesivo de los videojuegos;
- Dimensión de dificultad de control. Es el impedimento para dejar de jugar, aunque no sea necesario ni oportuno en ese momento o circunstancia.

2.2.2.10. Adicción a videojuegos en la adolescencia.

La etapa de desarrollo exponencial y de exposición a peligros considerables en la que el contexto social puede ser una influencia decisiva es la adolescencia (Rodríguez y García, 2021).

Los adolescentes son un grupo de riesgo para la adicción de videojuegos debido a que se inclinan a ir en busca de sensaciones nuevas y son aquellos que más tienden a conectarse a Internet, de igual manera son lo que están más familiarizados con las nuevas tecnologías (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamorro y Oberst, 2008 como se citó en Echevarria, 2010).

La tecnología como los aparatos telefónicos, el internet y los videojuegos son componentes muy útiles en el uso diario, no obstante, a la vez pueden tener problemas. El uso de videojuegos en la última década se ha transformado gradualmente en una actividad de entretenimiento popular con un incremento desmedido entre los adolescentes varones. Actualmente, se halla vasta evidencia empírica, clínica y científica para tomar en consideración que el juego excesivo se puede convertir en un problema de adicción, particularmente con los videojuegos en línea. El diseño de los videojuegos posibilita la disminución de facultad para el control sobre el juego, esto asociado a otros agentes internos y externos, permite la utilización abusiva e inadecuada, logrando dar cabida a una conducta adictiva en adolescentes. En ese aspecto, el tipo más reciente de adicción comportamental por una utilización excesiva y disfuncional, es la adicción a las tecnologías (Rodríguez y García, 2021).

Son variadas las motivaciones que conducen al adolescente a la utilización de los videojuegos (Castellana, Sánchez, Carbonell, Beranuy y Graner, 2006 como se citó en Castellana, 2007): estos proporcionan vivir aventuras en primera persona, a lo que el adolescente debe usar estrategias en un ambiente virtual sin repercusiones en la vida real; concluyen en valores como la informática, tecnología y novedad; son convenientes, asequibles y económicos, y se pueden llevar a cabo en grupo o en solitario, en casa o en un lancenter; influyen en la confianza que tiene uno mismo, el autoestima y la facultad de superación, debido a su intensidad y rapidez son emocionalmente estimulantes.

De acuerdo a Estallo (1995 como se citó en Castellana, 2007), el efecto de la novedad es el motivo por el cual el adolescente comienza a utilizar con más incidencia el videojuego, y en la casi totalidad de casos esta conducta remitirá repentinamente o con la ayuda de la familia. Sin embargo, muchos jóvenes mencionaron que a lo largo de una fase de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. Recuerdan el ocultar a sus familias síntomas como la disminución del control (jugar demás), obsesionarse por un juego determinado y perder la noción del tiempo. Desde hace más de veinte años los videojuegos reciben críticas y continúan siendo considerados con el mismo recelo e inquietud. Según la revisión realizada por Estallo (1995), las críticas más habituales conforme a la adolescencia son; primeramente, que el tiempo de juego es visto en como algo menospreciado en comparación al tiempo aplicado al estudio o a otras actividades de entretenimiento más educativas y positivas; en segundo lugar, facilitan un modelo de conducta agresiva, egoísta e impulsiva en los adolescentes que más lo emplean, más aún cuando son juegos violentos; y por último, en estos jugadores se impide el desarrollo de patrones de conductas más constructivas debido a la conducta adictiva. No obstante, se debe de tener presente los argumentos favorables a los videojuegos: divierten y entretienen; estimulan la coordinación óculo-manual; fomentan procesos cognitivos complejos como

atención, percepción visual, memoria y secuenciación de información; se consiguen estrategias para ‘aprender a aprender’ en ambientes nuevos; intensifican el sentido del dominio y control personal, disminuyen otras conductas problemáticas, potencian la autoestima y favorecen las relaciones sociales entre jugadores.

De acuerdo a lo ya mencionado, la adolescencia conforma una etapa de conductas de riesgo, donde un uso inapropiado de videojuegos puede ser perjudicial ya que se puede convertir en adicción.

2.2.2.10.1. Características de adolescentes con adicción a videojuegos.

Rodríguez y García (2021) mencionan las siguientes características:

Los adolescentes jugadores de videojuegos pueden tener beneficios a corto plazo, pero, a largo plazo, presentan síntomas de ansiedad y depresión, que conducen a un aumento del uso de videojuegos y a utilizarlos como vía de escape, produciendo, en numerosas ocasiones, el juego patológico, problemático o incluso la adicción. Aunque los adolescentes sean conscientes de los peligros que poseen los videojuegos de adicción y de las consecuencias que tiene la adicción a los videojuegos en sí mismos y en su salud; ellos no logran reconocer el efecto que puede existir en sus relaciones con el entorno. Además, el nivel de adicción de los adolescentes está más asociado a mayores factores de comorbilidad y problemas de salud que al uso excesivo con el tiempo.

El artículo de Joung, Min, Park y Young (2018 como se citó en Rodríguez y García, 2021), por medio de un grupo focal y a nivel familiar, confirman que los jugadores patológicos tienen relaciones deficientes con sus padres y familia. A nivel social, los adolescentes aseguran que el jugar les permite estar más próximos a sus amigos en línea pese a que se tiene una apreciación negativa sobre los efectos de la adicción al videojuego. A nivel escolar, mostraron mayores niveles de antipatía. A nivel psicológico, conductual y del comportamiento, en el grupo focal, se evidencia cómo los adolescentes que son tranquilos y

tímidos, a partir de ser adictos al videojuego, padecen un cambio en el humor exagerados e ira, teniendo como consecuencia un comportamiento más agresivo y compulsivo. La adicción al videojuego se vincula con presencia de la personalidad de tipo D o angustiada, asociada al negativismo; de hecho, en relación con el grupo sin adicción, casi el doble de adolescentes del grupo con adicción al juego online tiene este tipo de personalidad, además de presentar mayores niveles de ansiedad.

A nivel físico o fisiológico, los jugadores patológicos tienden a tener más posibilidades de tener problemas de salud y peores autocuidados, como, por ejemplo, dormir poco, patrones irregulares de sueño y patrones irregulares de alimentación. Estos adolescentes también tienen más probabilidades de presentar obesidad por el efecto indirecto que ejerce en ellos tener mala calidad del sueño y hábitos irregulares. Esto es fundamental debido a la relación existente entre la obesidad abdominal y los bajos niveles de HDL, los altos niveles de triglicéridos, la presión arterial y la resistencia a la insulina.

Los adolescentes con adicción al juego en internet tienen unos niveles en plasma de epinefrina y norepinefrina significativamente menores a los de los demás, así mismo, de unos niveles de dopamina un poco mayores a los del grupo sin adicción, lo que demuestra que la adicción a juegos de internet causaría estrés fisiológico. A pesar de que no hay una correlación entre los niveles de catecolaminas y los niveles de ansiedad, sí existe relación entre el tiempo diario dedicado a los videojuegos y la norepinefrina en plasma. La longitud de los telómeros de los leucocitos y la T/S (relación de telómero copia única) en los pacientes con adicción al juego es significativamente menor que en los pacientes sin este problema, lo que puede ser consecuencia de los cambios en la función anatómica, mientras que el T/S, además, estuvo relacionado con la edad. La adicción al videojuego online se ha relacionado con niveles de inestabilidad de la frecuencia cardiaca o HRV disminuido en el estado de descanso, en otras palabras, con un incremento del sistema nervioso simpático y un descenso

del parasimpático. A nivel cerebral, el incremento de la actividad global de la red de sustancia blanca se relacionó con la adicción a los juegos en internet.

2.2.3. Adolescencia

Papalia y Martorell (2017) conceptúan a la adolescencia como el cambio del desarrollo entre la niñez y la adultez que supone considerables variaciones físicas, cognoscitivas y psicosociales, comprende alrededor del transcurso entre los 11 y 19 o 20 años.

El periodo entre la niñez y la adultez es llamado: adolescencia, que cronológicamente comienza con los cambios puberales y que se distingue por acentuadas variaciones psicológicas, biológicas y sociales, varias de ellas motivadoras de crisis, dificultades y contrariedades, sin embargo, fundamentalmente positivos. No es únicamente una etapa de ajuste a la transformación corporal, más bien, es un periodo determinante dirigido a una mayor independencia psicológica y social. Es complicado instituir límites cronológicos para esta fase; conforme a la concepción convencionalmente aprobada por la Organización Mundial de la Salud, la adolescencia es un periodo que ocurre entre los 10 y 19 años, contemplándose dos fases: la adolescencia temprana (10 a 14 años) y la adolescencia tardía (15 a 19 años) (Pineda y Aliño, 1999).

Al fenómeno psicológico, biológico, cultural y social se le denomina: adolescencia. Siendo una etapa donde el sujeto se desarrolla hacia la obtención de una madurez psicológica sobre la base de la construcción de su identidad personal (Castellana 2003; 2005).

Características generales de la adolescencia.

1. Desarrollo corporal debido al incremento de peso, altura y modificación de la forma y dimensiones corporales. Al instante de mayor precipitación de la velocidad de crecimiento en este periodo, se le llama estirón puberal;

2. Se origina un incremento de la masa y fuerza muscular, más aún en el varón, a la par de una elevación en la facultad de transportación de oxígeno, además se origina un aumento y maduración de los pulmones y el corazón, sosteniendo por ende un mayor rendimiento y recuperación más acelerada ante el ejercicio físico;
3. El aumento de la velocidad de crecimiento, la variación en la forma y dimensiones corporales, el desarrollo endocrino-metabólico y la respectiva maduración, a menudo ocurren de forma inarmónica, de manera que es normal se muestre torpeza motora, no poseen coordinación, fatiga, trastornos del sueño, que pueden originar trastornos emocionales y conductuales transitorios;
4. El desarrollo sexual es distinguido por la maduración de los órganos sexuales, la manifestación de los caracteres sexuales secundarios y el comienzo de la capacidad reproductiva;
5. Los aspectos psicosociales están asociados a una secuencia de cualidades y comportamientos que en mayor o menor grado están vigentes a lo largo de este periodo, que son: (a) necesidad de independizarse, búsqueda de identidad y de sí mismo; (b) tendencia a estar en grupo; (c) desarrollo del pensamiento concreto al abstracto, las necesidades intelectuales y la facultad de usar el conocimiento logran su mayor eficacia; (d) desarrollo de identidad sexual, expresiones y conductas sexuales; (e) contradicción en su conducta y persistentes variaciones de su estado anímico; (f) relaciones conflictivas con los padres que varían entre la dependencia y la necesidad de desprendimiento de los mismos; (g) posición social reivindicativa: en esta etapa, los jóvenes se tornan más analíticos, inician a pensar en términos simbólicos, formular hipótesis, corregir falsos preceptos, examinar alternativas y obtener conclusiones propias. Se produce una escala de valores en relación con su imagen del mundo; (h) la decisión de una ocupación y la necesidad de instrucción y capacitación para su desempeño; e (i) necesidad de planteamiento y respuesta para un proyecto de vida.

La adolescencia es una etapa vulnerable para la manifestación de conductas de riesgo, las cuales pueden descubrirse por sí solas o coincidir y ocasionar consecuencias para la salud, económicas y sociales (Borras, 2014). También es una fase crucial por sus particulares características evolutivas: omnipotencia, predisposición a buscar la causa de sus problemas en el otro (culpar al exterior), pobre experiencia de vida, dificultad al aceptar adicciones sutiles y necesidad de normalizar conductas de riesgo (Castellana Rosell et al, 2007).

2.3. Marco conceptual

Afrontamiento:

Son esfuerzos cognitivos y conductuales continuamente variantes que se desarrollan para conducir las demandas específicas internas y/o externas, ya que estas son evaluadas como excesivas o desbordantes de los recursos del sujeto. (Lazarus y Folkman, 1984).

Adicción:

Dependencia a una sustancia o actividad, de tal intensidad que altera el habitual funcionamiento fisiológico, psicológico y comportamental de la persona (León, 1998).

Videojuegos:

Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión, que se pueden utilizar a través de varios aparatos como las videoconsolas, las computadoras o los teléfonos móviles (Gil y Vida, 2017).

Adicción a videojuegos:

Es la práctica desproporcionada y compulsiva del uso de los videojuegos, asimismo, al individuo le cuesta dejar de practicarlo (Chóliz y Marco, 2012 como se citó en Gamboa y Simeón, 2018).

Adolescencia:

Es la transición del desarrollo entre la niñez y la adultez que supone considerables cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales, comprende alrededor de el transcurso entre los 11 y 19 o 20 años (Papalia y Martorell, 2017).

CAPITULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis general*

H₁: Existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₀: No existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

H₂: Existen diferencias al comparar los niveles de los estilos de afrontamiento según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₀: No existen diferencias al comparar los niveles de los estilos de afrontamiento según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₃: Existen diferencias al comparar los niveles de la adicción a videojuegos según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₀: No existen diferencias al comparar los niveles de los estilos de afrontamiento según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₄: Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₀: No existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₅: Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₀: No existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₆: Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

H₀: No existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.

3.2. Especificación de las variables

Variable 1: Estilos de afrontamiento

Variable 2: Adicción a videojuegos

3.2.1. Definición operacional de las variables

Tabla 3

Operacionalización descriptiva de las variables de estudio

Variable	Definición Constitutiva	Definición Operacional	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
V1: Estilos de afrontamiento	Son esfuerzos cognitivos y conductuales continuamente variantes que se desarrollan para conducir las demandas específicas internas y/o externas, ya que estas son evaluadas como excesivas o desbordantes de los recursos del sujeto. (Lazarus y Folkman, 1984).	Conforma las respuestas de los evaluados al instrumento Adolescent coping scale (ACS) o Escala de afrontamiento adolescente. Estas respuestas nos proporcionan el estudio de las dimensiones: - Estilo de afrontamiento centrado en el problema. - Estilo de afrontamiento centrado en la emoción. - Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación.	Estilo de afrontamiento centrado en el problema	Focalizado en el problema	Dedicarse a solucionar el origen del problema, solicitar consejos a alguna persona competente, hablar con otros para apoyarse mutuamente.	1, 10, 12, 13, 19, 40 y 41.	Adolescent coping scale (ASC) Escala de afrontamiento adolescente. Versión original: Frydenberg y Lewis (1997) Versión abreviada: Richaud de Minzi (2003). Adaptación peruana: Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014). <u>Tipo de escala de medición</u> Escala Ordinal <u>Categorías por estilos de afrontamiento:</u> - Bajo o poco - Promedio o algunas veces - Alto <u>Alternativas de respuesta:</u> 1: Nunca 2: Raras veces 3: A veces 4: A menudo 5: Con mucha frecuencia
			Estilo de afrontamiento centrado en la emoción	Reestructuración cognitiva	Priorizar el aspecto positivo de las situaciones, tomar en cuenta otros puntos de vista y tenerlos en cuenta, intentar de tener una visión más alegre de la vida.	20, 24, 32 y 44.	
			Autoinculparse	Criticarse a sí mismo, sentirse culpable, considerarse culpable.	7, 29 y 37.		
			Fatalismo	Desear que Dios se ocupe del problema, querer que ocurra un milagro, leer un libro sagrado o de religión.	9, 15, 31 y 39.		
			Apoyo emocional	Preocuparse por las relaciones con los demás, tratar de adaptarse a los amigos.	4, 14, 27 y 35.		
			Descarga emocional y somática	Llorar o gritar; comer, beber o dormir más que de costumbre, sufrir dolores de cabeza o de estómago.	5, 36, 45 y 46.		
			Ansiedad (hacia el futuro)	Inquietarse por el futuro, por lo que paso y por lo que podría ocurrir.	2, 25, 34 y 42.		
			Aislamiento	Guardar sus sentimientos para sí mismo, evadir el estar con personas, rehusar que otros conozcan lo que le aflige.	8, 18, 30 y 38.		
			Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación.	Evasión a través de la diversión	Reunirse con amigos, salir y divertirse para olvidar las dificultades, pasar más tiempo con las personas con las que se suele salir.	3, 22, 26 y 43.	

			Evasión a través de la actividad física	Ir al gimnasio o hacer ejercicio, hacer deporte, obtener ayuda o consejo de un profesional.	11, 21, 23 y 33.	
			No acción	Ignora el problema, darse por vencido, ignorar conscientemente el problema.	6, 16, 17 y 28.	
V2: Adicción a videojuegos	Consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva del uso de los videojuegos, además al individuo le cuesta dejar de practicarlo (Marcos y Chóliz, 2012 citado por Gamboa y Simeón, 2018).	Conforma las respuestas de los evaluados al instrumento Test de dependencia de videojuegos (TDV). Estas respuestas nos proporcionan el estudio de las dimensiones	Abstinencia	Ansiedad Irritabilidad Enfado Frustración	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.	Test de dependencia de videojuegos (TDV) Versión original: Chóliz y Marco (2011). Adaptación peruana: Salas y Merino (2017).
			Abuso y tolerancia	Insatisfacción Abandono de otras actividades Negligencia Irresponsabilidad Desorganización	1, 5, 8, 9 y 12.	<u>Tipo de escala de medición</u> Escala Ordinal <u>Categorías:</u> - Bajo o poco - Moderado - Alto
			Problemas asociados a los videojuegos	Disminución de actividades sociales y familiares Privación del sueño Baja productividad Abandono	16, 17, 19 y 23.	<u>Alternativas de respuesta:</u> 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Neutral 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo
			Dificultad de control	Ansiedad Permanencia en el juego	2, 14, 15, 18, 20 y 22	

Nota: Extraído de Frydenberg y Lewis (1997); Richaud de Minzi (2003); Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014); Chóliz y Marco (2011); Salas y Merino (2017).

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Enfoque, tipo y nivel de investigación

Enfoque cuantitativo debido a que es secuencial y probatorio, emplea la recopilación de datos a fin de probar la hipótesis fundamentado en el análisis estadístico y la medición numérica, con propósito de instituir pautas de comportamiento y probar teorías (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Tipo básica o pura en virtud de que busca aportar o incrementar nuevos conocimientos (Hernández, Zapata y Mendoza, 2013).

Nivel descriptivo-comparativo-correlacional, descriptivo en vista de que pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos y variables; comparativo debido a que se desea establecer semejanzas o diferencias entre dos o más muestras en una variable (Sánchez y Reyes, 2009); correlacional puesto que tiene como objetivo conocer la relación o grado de asociación que se encuentre entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en singular (Hernández et al, 2014).

4.2. Diseño de la investigación

Diseño no experimental, transaccional o transversal, no experimental puesto a que es un estudio que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos; transaccional o transversal en virtud de que describe variables y analiza su incidencia e interrelación en un solo tiempo, se recolectan datos en un momento único (Hernández et al, 2014).

De acuerdo al siguiente diagrama:

Figura 4

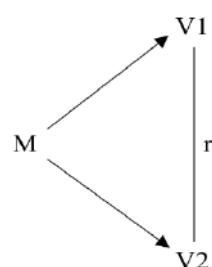
Diagrama de las variables de estudio

M = muestra

V1 = estilos de afrontamiento

V2 = adicción a videojuegos

r = relación

**4.3. Población, muestra y diseño muestral****4.3.1. Población**

La población estuvo conformada por 728 estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del distrito de San Sebastián.

Tabla 4

Población

Sección	Varones	Mujeres	Total
1 "A"	18	12	30
1 "B"	17	13	30
1 "C"	17	12	29
1 "D"	19	11	30
1 "E"	18	10	28
2 "A"	25	5	30
2 "B"	20	10	30
2 "C"	20	10	30
2 "D"	17	13	30
2 "E"	20	11	31
3 "A"	19	11	30
3 "B"	21	8	29
3 "C"	22	8	30
3 "D"	20	10	30
4 "A"	20	8	28
4 "B"	17	11	28
4 "C"	22	11	33
4 "D"	19	12	31
4 "E"	18	11	29
4 "F"	18	9	27
5 "A"	18	9	27
5 "B"	18	12	30
5 "C"	22	9	31
5 "D"	17	12	29
5 "E"	14	4	18
Total	476	252	728

Nota. Elaboración propia en base a la información brindada por la Institución Educativa con respecto a la distribución de los estudiantes en las diferentes secciones de la institución.

4.3.2. Muestra

El tipo de muestreo utilizado fue el probabilístico estratificado, probabilístico debido a que todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos para la muestra; estratificado porque la población se divide en segmentos y se selecciona una muestra para cada segmento. Por medio de una selección mecánica o aleatoria de las unidades muestrales (Hernández et al., 2014).

4.3.2.1. Definición del tamaño muestral.

La determinación del tamaño de la muestra se realizó mediante el uso de la fórmula estadística de muestras cuyo tamaño de población es conocido y variables cualitativas (Valderrama, 2002), para luego realizar la fracción de muestreo para los estratos:

$$n = \frac{NZ^2P(1-p)}{(N-1)e^2 + Z^2p(1-p)}$$

Donde:

Z = 1.96 Valor para un Nivel de confianza al 95%

P = 0,5 Probabilidad de fracaso

p = 0,5 Probabilidad de éxito

N = 728 Población

e = 0,05 Error de estimación máximo aceptado

n: Tamaño de la muestra

Reemplazando en la fórmula de muestras finitas:

$$n = \frac{728 \times 1,96^2 \times 0,5 (1 - 0,5)}{(728 - 1)0,05^2 + 1,96^2 \times 0,5 (1 - 0,5)}$$

$$n = \frac{699.1712}{2.7779}$$

$$n = 251.690557615$$

$$\mathbf{n = 252}$$

4.3.2.2.Estratificación muestral.

Se utilizará la fórmula para estratificación presentada por Hernández et. al (2014).

$$ksh = \frac{nb}{Nb}$$

Donde:

ksh = Fracción constante

nb = 252 Total de la muestra

Nb = 728 Total de la población

Reemplazando:

$$ksh = \frac{252}{728}$$

$$ksh = \frac{252}{728}$$

$$ksh = \mathbf{0.3461538}$$

Donde el total de la subpoblación se multiplicará por la fracción constante para obtener el tamaño de la muestra para el estrato. Al sustituirse tenemos que:

$$(Nh)(fh) = nh$$

Donde:

Nh = Población del estrato

fh = 0.3461538

nh = Muestra por estrato

Reemplazando:

Tabla 5

Muestra estratificada

Estratos	Población del estrato	Nh(fh)	nh	%	Muestra por estrato
1 "A" – Varones	18	18 x (0.3461538)	6.2307684	2.47%	6
1 "A" – Mujeres	12	12 x (0.3461538)	4.1538456	1.65%	4
1 "B" – Varones	17	17 x (0.3461538)	5.8846146	2.34%	6
1 "B" – Mujeres	13	13 x (0.3461538)	4.4999994	1.79%	4
1 "C" – Varones	17	17 x (0.3461538)	5.8846146	2.34%	6
1 "C" – Mujeres	12	12 x (0.3461538)	4.1538456	1.65%	4
1 "D" – Varones	19	19 x (0.3461538)	6.5769222	2.61%	7
1 "D" – Mujeres	11	11 x (0.3461538)	3.8076918	1.51%	4
1 "E" – Varones	18	18 x (0.3461538)	6.2307684	2.47%	6
1 "E" – Mujeres	10	10 x (0.3461538)	3.461538	1.37%	3
2 "A" – Varones	25	25 x (0.3461538)	8.653845	3.43%	9
2 "A" – Mujeres	5	5 x (0.3461538)	1.730769	0.69%	2
2 "B" – Varones	20	20 x (0.3461538)	6.923076	2.75%	7
2 "B" – Mujeres	10	10 x (0.3461538)	3.461538	1.37%	3
2 "C" – Varones	20	20 x (0.3461538)	6.923076	2.75%	7
2 "C" – Mujeres	10	10 x (0.3461538)	3.461538	1.37%	3
2 "D" – Varones	17	17 x (0.3461538)	5.8846146	2.34%	6
2 "D" – Mujeres	13	13 x (0.3461538)	4.4999994	1.79%	4
2 "E" – Varones	20	20 x (0.3461538)	6.923076	2.75%	7
2 "E" – Mujeres	11	11 x (0.3461538)	3.8076918	1.51%	4
3 "A" – Varones	19	19 x (0.3461538)	6.5769222	2.61%	7
3 "A" – Mujeres	11	11 x (0.3461538)	3.8076918	1.51%	4
3 "B" – Varones	21	21 x (0.3461538)	7.2692298	2.88%	7
3 "B" – Mujeres	8	8 x (0.3461538)	2.7692304	1.10%	3
3 "C" – Varones	22	22 x (0.3461538)	7.6153836	3.02%	8
3 "C" – Mujeres	8	8 x (0.3461538)	2.7692304	1.10%	3
3 "D" – Varones	20	20 x (0.3461538)	6.923076	2.75%	7
3 "D" – Mujeres	10	10 x (0.3461538)	3.461538	1.37%	3
4 "A" – Varones	20	20 x (0.3461538)	6.923076	2.75%	7
4 "A" – Mujeres	8	8 x (0.3461538)	2.7692304	1.10%	3
4 "B" – Varones	17	17 x (0.3461538)	5.8846146	2.34%	6
4 "B" – Mujeres	11	11 x (0.3461538)	3.8076918	1.51%	4
4 "C" – Varones	22	22 x (0.3461538)	7.6153836	3.02%	8
4 "C" – Mujeres	11	11 x (0.3461538)	3.8076918	1.51%	4
4 "D" – Varones	19	19 x (0.3461538)	6.5769222	2.61%	7
4 "D" – Mujeres	12	12 x (0.3461538)	4.1538456	1.65%	4
4 "E" – Varones	18	18 x (0.3461538)	6.2307684	2.47%	6
4 "E" – Mujeres	11	11 x (0.3461538)	3.8076918	1.51%	4
4 "F" – Varones	18	18 x (0.3461538)	6.2307684	2.47%	6
4 "F" – Mujeres	9	9 x (0.3461538)	3.1153842	1.24%	3
5 "A" – Varones	18	18 x (0.3461538)	6.2307684	2.47%	6
5 "A" – Mujeres	9	9 x (0.3461538)	3.1153842	1.24%	3
5 "B" – Varones	18	18 x (0.3461538)	6.2307684	2.47%	6
5 "B" – Mujeres	12	12 x (0.3461538)	4.1538456	1.65%	4
5 "C" – Varones	22	22 x (0.3461538)	7.6153836	3.02%	8
5 "C" – Mujeres	9	9 x (0.3461538)	3.1153842	1.24%	3
5 "D" – Varones	17	17 x (0.3461538)	5.8846146	2.34%	6
5 "D" – Mujeres	12	12 x (0.3461538)	4.1538456	1.65%	4
5 "E" – Varones	14	14 x (0.3461538)	4.8461532	1.92%	5
5 "E" – Mujeres	4	4 x (0.3461538)	1.3846152	0.55%	1
Total	728		251.9999664	100%	252

Nota: Elaboración propia. La muestra de la población consta de 252 estudiantes de las diferentes secciones y grados. Siendo un total de 25 secciones y 5 grados del nivel secundario. La muestra también se definió según el sexo.

4.3.3. *Diseño muestral*

El tipo de muestreo utilizado corresponde al muestreo probabilístico estratificado (Hernández et al., 2014). El proceso se efectuó en 3 etapas:

Primero: selección de la muestra para el estudio (muestra en base a la cantidad total de estudiantes del nivel secundario de la institución educativa.

Segundo: Para el muestreo estratificado se tomó en cuenta los grados, secciones y el sexo. Teniendo un total de 25 secciones en 5 grados del nivel secundario, donde se obtuvo una muestra proporcional para cada estrato.

Tercero: Selección aleatoria de los participantes para cada estrato.

Para el acceso a la muestra se contactó con la directora y subdirector del nivel secundario de la institución educativa, con el objetivo de obtener los permisos necesarios para la aplicación de instrumentos, siendo esta aplicación de manera presencial.

4.3.4. *Criterios de selección de la muestra*

Criterios de inclusión.

Estudiantes de nivel secundario de la institución educativa.

Estudiantes que deseen participar del estudio y que poseen el asentimiento firmado por ellos y el consentimiento informado aprobado por sus padres o tutores (véase anexo 9).

Estudiantes que completaron de manera satisfactoria los instrumentos.

Estudiantes de 12 a 17 años de edad.

Estudiantes peruanos y extranjeros que pertenezcan a la población de estudio.

Criterios de exclusión.

Estudiantes del nivel secundario que no deseen participar del estudio y/o que no poseen el asentimiento firmado por ellos, así como el consentimiento informado aprobado por sus padres o tutores.

Estudiantes que no completaron de manera satisfactoria los instrumentos.

Estudiantes que tengan menos o más de 12 a 17 años de edad.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo a Hernández et. al (2013) la recolección de datos implica aplicar uno o varios instrumentos para obtener la información pertinente de las variables del estudio.

4.4.1. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos a utilizar son los siguientes (véase anexo 7 y 8):

- Adolescent Coping Scale (ACS) versión abreviada
- Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

4.4.1.1. Adolescent Coping Scale (ACS) versión abreviada.

4.4.1.1.1. Ficha técnica.

Nombre del instrumento	: Adolescent Coping Scale (ACS).
Autores originales	: Frydenberg y Lewis (1997).
Procedencia de la versión original	: Victoria, Australia
Autora de la versión abreviada	: Richaud de Minzi (2003).
Procedencia de la versión abreviada	: Buenos Aires, Argentina
Adaptación peruana	: Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014).
Administración	: Colectiva e individual.
Duración	: Aproximadamente 20 minutos.
Aplicación	: Adolescentes
Objetivo	: Evaluar los estilos y estrategias de afrontamiento.
Uso	: Educativo, clínico e investigación.
Materiales	: Cuestionario con ítems y alternativas de respuesta.

4.4.1.1.2. Descripción de la prueba.

Adolescent Coping Scale (ACS) o Escala de Afrontamiento Adolescente es una escala de autoinforme desarrollada por Frydenberg y Lewis (1997), tiene por objetivo establecer el uso de estilos y estrategias de afrontamiento en adolescentes. La escala originalmente está compuesta por 80 ítems, sin embargo, Richaud de Minzi (2003) analizó una versión abreviada, tomando como referencia la teoría de Billings y Moos (1991) administrada a 800 sujetos de entre 13 y 15 años de ambos sexos y de clase social media en Buenos Aires, Argentina. Por medio del análisis factorial exploratorio por rotación Oblimin, se obtuvo una versión abreviada de 46 ítems de tipo cerrado contruidos según una escala de tipo Likert de cinco alternativas cuya valoración está entre 1 (Nunca me ocurre o no lo hago), 2 (Raras veces me ocurre o lo hago), 3 (A veces me ocurre o lo hago), 4 (A menudo me ocurre o lo hago) y 5 (Con mucha frecuencia me ocurre o lo hago) y son calificados positivamente, agrupados en 11 estrategias y 3 estilos. De igual manera, se señala que los coeficientes de confiabilidad para esta versión son satisfactorios.

Así mismo Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014) estudiaron las propiedades psicométricas de la versión abreviada por Richaud de Minzi en nuestro país en una muestra de 240 estudiantes universitarios de 16 a 19 años, encontrando evidencias de confiabilidad y validez favorables.

4.4.1.1.3. Normas de aplicación.

La aplicación de la prueba se inicia cuando el encuestado haya completado sus datos generales. El evaluador debe explicar las instrucciones del instrumento y dar la siguiente consigna: “Responda la escala con total honestidad, recuerde que los resultados son confidenciales y que no existen respuestas correctas o incorrectas”, de igual manera, se debe indicar al encuestado que el tiempo aproximado que se requiere para terminar el instrumento

es de 20 minutos, donde las respuestas se deberán seleccionar en una escala de cinco alternativas y que no debe dejar ningún ítem en blanco.

4.4.1.1.4. Dimensiones e indicadores.

Las dimensiones se dividen de la siguiente forma, de acuerdo a la teoría de Billings y Moos (1991), actualizado por Moos (1993) utilizado por la autora de la versión abreviada (Richaud de Minzi, 2003):

Estilo centrado en el problema

Ítems Generales: 1, 10, 12, 13, 19, 40, 41

Ítems por estrategias del estilo centrado en el problema:

- Focalizado en el problema: 1, 10, 12, 13, 19, 40 y 41.

Indicadores: Dedicarse a solucionar el origen del problema, solicitar consejos a alguna persona competente, hablar con otros para apoyarse mutuamente.

Estilo centrado en la emoción

Ítems Generales: 2, 4, 5, 7, 8, 9, 14, 15, 18, 20, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 44, 45, 46.

Ítems por estrategias del estilo centrado en la emoción:

- Reestructuración cognitiva: 20, 24, 32 y 44.

Indicadores: Priorizar el aspecto positivo de las situaciones, tomar en cuenta otros puntos de vista y tenerlos en cuenta, intentar de tener una visión más alegre de la vida.

- Descarga emocional y somática: 5, 36, 45 y 46.

Indicadores: Llorar o gritar; comer, beber o dormir más que de costumbre, sufrir dolores de cabeza o de estómago.

- Autoinculparse: 7, 29 y 37.

Indicadores: Criticarse a sí mismo, sentirse culpable, considerarse culpable.

- Fatalismo: 9, 15, 31 y 39.

Indicadores: Desear que Dios se ocupe del problema, querer que ocurra un milagro, leer un libro sagrado o de religión.

- Ansiedad (hacia el futuro): 2, 25, 34 y 42.

Indicadores: Inquietarse por el futuro, por lo que paso y por lo que podría ocurrir.

- Aislamiento: 8, 18, 30 y 38.

Indicadores: Guardar sus sentimientos para sí mismo, evadir el estar con personas, rehusar que otros conozcan lo que le aflige.

- Apoyo emocional: 4, 14, 27 y 35.

Indicadores: Preocuparse por las relaciones con los demás, tratar de adaptarse a los amigos.

Estilo centrado en la evaluación

Ítems Generales: 3, 6, 11, 16, 17, 21, 22, 23, 26, 28, 33, 43.

Ítems por estrategias del estilo centrado en la evaluación:

- Evasión a través de la diversión: 3, 22, 26 y 43

Indicadores: Reunirse con amigos, salir y divertirse para olvidar las dificultades, pasar más tiempo con las personas con las que se suele salir.

- Evasión a través de la actividad física: 11, 21, 23 y 33.

Indicadores: Ir al gimnasio o hacer ejercicio, hacer deporte, obtener ayuda o consejo de un profesional.

- No acción: 6, 16, 17 y 28.

Indicadores: Ignorar el problema. Ignora el problema, darse por vencido, ignorar conscientemente el problema.

4.4.1.1.5 Normas de calificación e interpretación.

Se utiliza la suma de las respuestas, de acuerdo a la puntuación de la escala Likert de 5 respuestas, donde: Nunca (1), Raras veces (2), Algunas veces (3), A menudo (4) y Con mucha frecuencia (5).

Tabla 6

Puntuación de escala Likert del instrumento ACS

Alternativa	Asignación Numérica
Nunca	1
Rara vez	2
Algunas veces	3
A menudo	4
Con mucha frecuencia	5

De acuerdo a las asignaciones numéricas, se debe realizar la suma de las puntuaciones de los ítems acorde a cada estilo de afrontamiento.

Tabla 7

Puntuaciones e ítems de los estilos de afrontamiento del instrumento ACS

Estilos	Ítems a sumar	Número de ítems	Puntaje mínimo / Puntaje máximo
Estilo de afrontamiento centrado en el problema	1, 10, 12, 13, 19, 40, 41	7	$P_{min} = 1 \times 7 = 7$ $P_{max} = 5 \times 7 = 35$
Estilo de afrontamiento centrado en la emoción	2, 4, 5, 7, 8, 9, 14, 15, 18, 20, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 44, 45, 46	27	$P_{min} = 1 \times 27 = 27$ $P_{max} = 5 \times 27 = 135$
Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación	3, 6, 11, 16, 17, 21, 22, 23, 26, 28, 33, 43	12	$P_{min} = 1 \times 12 = 12$ $P_{max} = 5 \times 12 = 60$
Total		46	

Tabla 8*Puntuaciones e ítems de las estrategias de afrontamiento del instrumento ACS*

Estrategias	Ítems a sumar	Número de ítems	Puntaje mínimo / Puntaje máximo
Focalizado en el problema	1, 10, 12, 13, 19, 40, 41	7	$P_{min} = 1 \times 7 = 7 / P_{max} = 5 \times 7 = 35$
Reestructuración cognitiva	20, 24, 32, 44	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Autoinculparse	7, 29, 37	3	$P_{min} = 1 \times 3 = 3 / P_{max} = 5 \times 3 = 15$
Fatalismo	9, 15, 31, 39	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Apoyo emocional	4, 14, 27, 35	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Descarga emocional y somática	5, 36, 45, 46	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Ansiedad (hacia el futuro)	2, 25, 34, 42	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Aislamiento	8, 18, 30, 38	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Evasión a través de la diversión	3, 22, 26, 43	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Evasión a través de la actividad física	11, 21, 23, 33	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
No acción	6, 16, 17, 28	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4 / P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Total		46	

En las Tablas 9 y 10 se observa los niveles de baremación para el instrumento ACS.

Tabla 9*Baremos de los estilos de afrontamiento del instrumento ACS*

Estilos de afrontamiento	Bajo o poco	Promedio o algunas veces	Alto o siempre
Estilo de afrontamiento centrado en el problema	menor a 16	17 – 26	mayor a 27
Estilo de afrontamiento centrado en la emoción	menor a 72	73 – 93	mayor a 94
Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación	menor a 29	30 – 41	mayor a 42

Nota. El instrumento posee 3 estilos de afrontamiento. No posee baremación a nivel general.

Tabla 10*Baremos de las estrategias de afrontamiento del instrumento ACS*

Estrategias	Bajo o poco	Promedio o algunas veces	Alto o siempre
Focalizado en el problema	menor a 16	17 – 26	mayor a 27
Reestructuración cognitiva	menor a 9	10 – 15	mayor a 15
Autoinculparse	menor a 7	8 – 12	mayor a 13
Fatalismo	menor a 9	10 – 15	mayor a 15
Apoyo emocional	menor a 9	10 – 15	mayor a 15
Descarga emocional y somática	menor a 9	10 – 15	mayor a 15
Ansiedad (hacia el futuro)	menor a 9	10 – 15	mayor a 15
Aislamiento	menor a 9	10 – 15	mayor a 15
Evasión a través de la diversión	menor a 9	10 – 15	mayor a 15
Evasión a través de la actividad física	menor a 10	11 – 16	mayor a 17
No acción	menor a 9	10 – 15	mayor a 15

Nota. El instrumento posee 11 estrategias de afrontamiento.

4.4.1.1.6 Ajuste del instrumento ACS a la población investigada.

La presente investigación realizó el ajuste del instrumento ACS a la población investigada, determinando la validez y confiabilidad (véase anexo 9, 10 y 11).

Este instrumento no necesitó de ajuste semántico debido a que en la aplicación a la muestra piloto no hubo inconvenientes en la comprensión de los ítems, asimismo, ningún ítem tuvo alguna observación o sugerencia de cambio en el juicio de expertos.

4.4.1.1.6.1 Validez de contenido.

Se llevó a cabo a través del método basado en el juicio de expertos y el procesamiento estadístico. La propuesta utilizada es el Coeficiente de Validez de Contenido (CVC) de Hernández Nieto (2002) que permite valorar el grado de acuerdo de los expertos respecto a los ítems y al instrumento en general, el autor recomienda la participación de 3 a 5 jueces que

tengan conocimiento de las variables y la población de estudio, es por ello que en la presente investigación se consideró la participación de 3 expertos (véase anexo 10).

El grado académico o especialidad de los mismos son los siguientes:

Juez 1: Magister Roxana Paricoto García, Maestro en psicología clínica de la infancia y adolescencia, Psicóloga de la IPRESS del distrito de San Sebastián.

Juez 2: Licenciado Nilo Elguera Carbajal, Psicólogo del CEM del distrito de Santiago.

Juez 3: Doctor Miler Aldrin Olivera Cusihuaman Olivera, Doctor Educativo y Clínico, Psicólogo del CEBE Don José de San Martín y Fundador del Consultorio Psicológico Crecer.

Se detalla el procedimiento del criterio de validez de contenido del instrumento ACS.

La fórmula del CVC de Hernández Nieto se presenta en la Figura 4.

Figura 5

Fórmula del CVC de Hernández Nieto

$$CVC_{tc} = CVC_t - Pe$$

$$CVC_t = \frac{Mx}{j}$$

$$Pe = \left(\frac{1}{j}\right)^j$$

$$Mx = \frac{Sx_1}{V_{mx}}$$

Nota. El coeficiente valora el grado de acuerdo de los jueces.

Donde:

CVC_{tc} = Coeficiente de validez de contenido total corregido

CVC_t = Coeficiente de validez de contenido total

Pe = Probabilidad de error por cada ítem

Mx = Promedio de valoración de los expertos

Sx_1 = Suma de la valoración de los expertos

V_{mx} = 20 Valoración máxima posible de la escala

j = 3 Número de jueces

Tabla 11*Obtención de la validez (CVC) mediante juicio de expertos para el instrumento ACS*

Ítems	Jueces			S _{X1}	M _X	CVC		
	Juez 1 Mg. Paricoto	Juez 2 Lic. Elguera	Juez 3 Dr. Olivera			CVC _t	Pe	CVC _{tc}
1	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
2	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
3	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
4	16	19	19	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
5	16	18	16	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
6	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
7	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
8	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
9	16	19	19	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
10	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
11	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
12	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
13	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
14	16	19	19	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
15	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
16	16	18	16	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
17	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
18	20	17	17	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
19	19	18	16	53	2.65	0.88	0.0370	0.8463
20	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
21	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
22	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
23	16	19	20	55	2.75	0.92	0.0370	0.8796
24	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
25	16	17	20	53	2.65	0.88	0.0370	0.8463
26	16	17	18	51	2.55	0.85	0.0370	0.8130
27	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
28	16	18	17	51	2.55	0.85	0.0370	0.8130
29	16	15	18	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
30	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
31	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
32	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
33	16	18	20	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
34	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
35	16	17	20	53	2.65	0.88	0.0370	0.8463
36	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
37	16	18	20	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
38	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
39	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
40	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
41	16	18	20	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
42	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
43	16	15	17	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
44	16	18	17	51	2.55	0.85	0.0370	0.8130
45	16	16	17	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
46	16	18	14	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630

CVC estimado para el instrumento 0.8104*Nota.* Se obtuvo una puntuación de 0.81, lo que indica una validez y concordancia buenas.

En relación a la interpretación, Hernández Nieto (2002) sugiere conservar únicamente aquellos ítems con un CVC superior a 0.80, aunque ciertos criterios menos estrictos establecen valores superiores a 0.70 (Balbinotti, 2004 como se menciona en Pedroza, Suárez y García, 2014).

Por lo consiguiente, los resultados se interpretan en base a la siguiente tabla:

Tabla 12

Escala de interpretación del coeficiente de validez de contenido CVC

Valor del CVC	Interpretación de la validez y concordancia
a. $0.00 < y \leq 0.60$	Inaceptable
b. $0.60 < y \leq 0.70$	Deficiente
c. $0.70 < y \leq 0.80$	Aceptable
d. $0.80 < y \leq 0.90$	Buena
e. $0.90 < y \leq 1.00$	Excelente

Nota. El coeficiente de validez de contenido se efectúa de acuerdo a los cálculos de los puntajes obtenidos por cada ítem, entre una escala de valor de entre 1 y 5 puntos en 4 criterios a evaluar, dicho resultado refleja estimaciones de validez y concordancia.

4.4.1.1.6.2 Confiabilidad por Alfa de Cronbach.

Se efectuó bajo la obtención del coeficiente del Alfa de Cronbach. Este tipo de confiabilidad consiste en determinar el grado de homogeneidad que tienen los ítems de una prueba o escala, la principal ventaja de este método es que requiere de una sola aplicación y lo determino el paquete estadístico SPSS.

Para la obtención del alfa de Cronbach se realizó un muestreo piloto antes de la aplicación global a la muestra, la presente investigación consideró a 30 estudiantes pertenecientes a la población de estudio, se emplea esta cantidad cuando el tamaño muestral es de 200 sujetos a más (Valderrama, 2002) y este estudio presenta 252 unidades muestrales.

Los resultados presentaron un alfa de Cronbach de 0.827, la interpretación del valor indica una confiabilidad muy alta conforme a que se encuentra entre los valores 0.80 y 1.00.

Por lo consiguiente se concluyó que el instrumento posee una consistencia interna muy alta y se procedió a la aplicación del instrumento.

Tabla 13

Valor del Alfa de Cronbach para el instrumento ACS

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.827	46

Nota. Alfa de Cronbach en .827 y cantidad de ítems de la prueba (46).

4.4.1.2 Test de dependencia de Videojuegos (TDV).

4.4.1.2.1 *Ficha técnica.*

Nombre del instrumento	: Test de dependencia de Videojuegos (TDV).
Autor original	: Chóliz y Marco (2011).
Procedencia	: Valencia, España
Adaptación peruana	: Salas y Merino (2017).
Administración	: Colectiva e individual.
Duración	: Aproximadamente 10 minutos.
Aplicación	: Adolescentes
Objetivo	: Evaluar la dependencia a los videojuegos.
Uso	: Educativo, clínico e investigación.
Materiales	: Cuestionario con ítems y alternativas de respuesta.

4.4.1.2.2 *Descripción de la prueba.*

El Test de dependencia de Videojuegos (TDV) es un cuestionario de autorregistro desarrollado por Chóliz y Marco (2011), tiene por objetivo evaluar la dependencia a videojuegos teniendo como base los criterios diagnósticos del trastorno por dependencia a sustancias del manual DSM-IV. Este instrumento tiene 25 ítems de tipo cerrado contruidos según una escala de tipo Likert de cinco alternativas cuya valoración está entre 1 (Totalmente en desacuerdo), 2 (En desacuerdo), 3 (Neutral), 4 (De acuerdo) y 5 (Totalmente de acuerdo),

y son calificados positivamente, con una puntuación máxima posible de 125 y mínima de 25, agrupados en 5 dimensiones. Este instrumento fue validado en la ciudad de Valencia, en una población de 631 estudiantes, obteniendo una validez de 0,94.

Así mismo Salas y Merino (2017) realizaron el análisis psicométrico del este test en población peruana en una muestra de 467 escolares de educación básica de 11 a 18 años, hallando evidencias de confiabilidad y validez favorables.

4.4.1.2.3 Normas de aplicación.

La aplicación de la prueba se inicia cuando el encuestado haya completado sus datos generales. El evaluador debe explicar las instrucciones del instrumento y dar la siguiente consigna: “Responda la escala con total honestidad, recuerde que los resultados son confidenciales y que no existen respuestas correctas o incorrectas”, de igual manera, se debe indicar al encuestado que el tiempo aproximado que se requiere para terminar el instrumento es de 10 minutos, donde las respuestas se deberán seleccionar en una escala de cinco alternativas y que no debe dejar ningún ítem en blanco.

4.4.1.2.4 Dimensiones e indicadores.

Abstinencia.

Ítems Generales: 3,4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.

Indicadores: Ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración.

Abuso y tolerancia.

Ítems Generales: 1, 5, 8, 9 y 12.

Indicadores: Insatisfacción, abandono de otras actividades, negligencia, irresponsabilidad y desorganización.

Problemas asociados a los videojuegos.

Ítems Generales: 16, 17, 19 y 23.

Indicadores: Disminución de actividades sociales y familiares, privacidad del sueño, baja productividad y abandono.

Dificultad de control.

Ítems Generales: 2, 14, 15, 18, 20 y 22.

Indicadores: Ansiedad y permanencia en el juego.

4.4.1.2.5 Normas de calificación e interpretación.

Se utiliza la suma de las respuestas, de acuerdo a la puntuación de la escala Likert de 5 respuestas, donde: Nunca (1), Raras veces (2), Algunas veces (3), A menudo (4) y Con mucha frecuencia (5).

Tabla 14

Puntuación de escala Likert del instrumento TDV

Alternativa	Asignación Numérica
Totalmente en desacuerdo	1
En desacuerdo	2
Neutral	3
De acuerdo	4
Totalmente de acuerdo	5

De acuerdo a las asignaciones numéricas, se debe realizar la suma de las puntuaciones de todos los ítems.

Tabla 15

Puntuaciones e ítems a nivel global del instrumento TDV

Ítems a sumar	Número de ítems	Puntaje mínimo / Puntaje máximo
Todos	25	$P_{min} = 1 \times 25 = 25$ $P_{max} = 5 \times 25 = 125$
Total	25	

Tabla 16*Puntuaciones e ítems por dimensiones del instrumento TDV*

Dimensión	Ítems a sumar	Número de ítems	Puntaje mínimo / Puntaje máximo
Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	10	$P_{min} = 1 \times 10 = 10$ $P_{max} = 5 \times 10 = 50$
Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9, 12	5	$P_{min} = 1 \times 5 = 5$ $P_{max} = 5 \times 5 = 25$
Problemas ocasionados por los videojuegos	16, 17, 19, 23	4	$P_{min} = 1 \times 4 = 4$ $P_{max} = 5 \times 4 = 20$
Dificultad en el control	2, 15, 18, 20, 22, 24	6	$P_{min} = 1 \times 6 = 6$ $P_{max} = 5 \times 6 = 30$
Total		25	

En la Tabla 17 se observa los niveles de baremación para el instrumento TDV.

Tabla 17*Baremos del instrumento TDV a nivel global y dimensiones*

Estilos de afrontamiento	Bajo o poco	Promedio o algunas veces	Alto o siempre
Abstinencia	menor a 22	23 – 36	mayor a 37
Abuso y tolerancia	menor a 10	11 – 17	mayor a 18
Problemas ocasionados por los videojuegos	menor a 8	9 – 14	mayor a 15
Dificultad del control	menor a 13	14 – 21	mayor a 22
Total	menor a 56	57 – 91	mayor a 92

Nota. El instrumento posee 4 dimensiones y posee baremación a nivel general.

4.4.1.2.6 Ajuste del instrumento TDV a la población investigada.

La presente investigación realizó el ajuste del instrumento TDV a la población investigada, determinando la validez y confiabilidad (véase anexos 13, 14 y 15).

Este instrumento necesitó de ajuste semántico, se añadió a los ítems los términos “celular” y “computadora” como referentes a los aparatos que se utilizan y se conocen más en el uso de videojuegos en la población. La importancia de este ajuste fue cerciorada en la

aplicación al muestreo piloto. En el juicio de expertos ningún ítem tuvo alguna observación o sugerencia de cambio.

4.4.1.2.6.1 Validez de contenido.

Se llevó a cabo a través del método basado en el juicio de expertos y el procesamiento estadístico. La propuesta utilizada es el CVC de Hernández Nieto (2002). El procedimiento, fórmula y los 3 expertos considerados para este instrumento fueron los mismos que se mencionaron anteriormente en la validez de contenido del instrumento ACS.

Tabla 18

Obtención de la validez (CVC) mediante juicio de expertos para el instrumento TDV

Ítems	Jueces			S _{x1}	M _x	CVC		
	Juez 1 Mg. Paricoto	Juez 2 Lic. Elguera	Juez 3 Dr. Olivera			CVC _t	Pe	CVC _{tc}
1	16	15	18	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
2	16	15	16	47	2.35	0.78	0.0370	0.7463
3	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
4	16	16	17	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
5	16	15	20	51	2.55	0.85	0.0370	0.8130
6	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
7	16	17	19	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
8	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
9	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
10	16	17	19	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
11	16	16	17	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
12	16	16	19	51	2.55	0.85	0.0370	0.8130
13	16	14	19	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
14	16	16	17	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
15	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
16	16	16	17	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
17	16	17	20	53	2.65	0.88	0.0370	0.8463
18	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
19	16	14	18	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
20	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
21	16	16	15	47	2.35	0.78	0.0370	0.7463
22	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
23	16	16	17	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
24	16	17	20	53	2.65	0.88	0.0370	0.8463
25	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
CVC estimado para el instrumento								0.8010

Nota. Se obtuvo una puntuación de 0.80, lo que indica una validez y concordancia buenas.

En relación a la interpretación, Hernández Nieto (2002) sugiere conservar únicamente aquellos ítems con un CVC superior a 0.80, aunque ciertos criterios menos estrictos establecen valores superiores a 0.70 (Balbinotti, 2004 como se menciona en Pedroza, Suárez y García, 2014).

Por lo consiguiente, los resultados se interpretan en base a la siguiente tabla:

Tabla 19

Escala de interpretación del coeficiente de validez de contenido CVC

Valor del CVC	Interpretación de la validez y concordancia
f. $0.00 < y \leq 0.60$	Inaceptable
g. $0.60 < y \leq 0.70$	Deficiente
h. $0.70 < y \leq 0.80$	Aceptable
i. $0.80 < y \leq 0.90$	Buena
j. $0.90 < y \leq 1.00$	Excelente

Nota. El coeficiente de validez de contenido se efectúa de acuerdo a los cálculos de los puntajes obtenidos por cada ítem, entre una escala de valor de entre 1 y 5 puntos en 4 criterios a evaluar, dicho resultado refleja estimaciones de validez y concordancia.

4.4.1.2.6.2 Confiabilidad por Alfa de Cronbach.

Se efectuó bajo la obtención del coeficiente del Alfa de Cronbach. Este tipo de confiabilidad consiste en determinar el grado de homogeneidad que tienen los ítems de una prueba o escala, la principal ventaja de este método es que requiere de una sola aplicación y lo determino el paquete estadístico SPSS.

Para la obtención del alfa de Cronbach se realizó un muestreo piloto antes de la aplicación global a la muestra, la presente investigación consideró a 30 estudiantes pertenecientes a la población de estudio, se emplea esta cantidad cuando el tamaño muestral es de 200 sujetos a más (Valderrama, 2002) y este estudio presenta 252 unidades muestrales.

Los resultados presentaron un alfa de Cronbach de 0.824, la interpretación del valor indica una confiabilidad muy alta conforme a que se encuentra entre los valores 0.80 y 1.00.

Por lo consiguiente se concluyó que el instrumento posee una consistencia interna muy alta y se procedió a la aplicación del instrumento.

Tabla 20

Valor del Alfa de Cronbach para el instrumento TDV

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.824	25

Nota. Alfa de Cronbach en .824 y cantidad de ítems de la prueba (25).

4.4.2 Técnicas de recolección de datos

Para el presente estudio se utilizó la técnica de encuesta para la obtención de datos debido a que resulta adecuado para estudiar cualquier hecho o característica que la población de estudio esté dispuesta a informar (Monje, 2011).

Se realizó el siguiente procedimiento en la recolección de datos:

Primero: Se solicitó el acceso a la población de estudio a la directora de la institución educativa (véase anexo 16).

Segundo: Se informó a la dirección y subdirección del nivel secundario los objetivos de la investigación.

Tercero: Una vez aprobado el estudio por las autoridades de la Institución Educativa, se solicitó al subdirector del nivel secundario la lista de matriculados en el año 2022, seguido de ello se procedió al muestreo probabilístico estratificado.

Cuarto: En coordinación con la subdirección del nivel secundario, se aplicó a un total de 252 estudiantes que tuvieron el consentimiento de sus padres de familia y que desearon participar del estudio. Esta aplicación tuvo una duración aproximada de 1 mes y medio.

Quinto: Se procedió al vaciado, procesamiento y análisis de datos detallados en el apartado 4.5.

4.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

4.5.1 Técnicas de procesamiento

Después de la aplicación de los instrumentos a la muestra, se obtuvo un conjunto de datos a ser procesados. Las técnicas que se emplearon fueron (Valderrama, 2002):

- Clasificación de la información: Se efectúa con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables
- Tabulación de datos: La tabulación manual se efectuó agrupando los datos del total de la muestra en categorías y dimensiones.

Después de esta tabulación se hizo uso de herramientas que ayudan al procesamiento como son los programas estadísticos: el software estadístico Microsoft Excel 2019 y Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versión 24; programas necesarios para un procedimiento correcto en la obtención de resultados (véase anexo 17).

4.5.2 Análisis de datos

Después de ello se pasó a analizar los datos de acuerdo a los objetivos propuestos:

Primeramente, para la determinación de la normalidad de la distribución de la muestra se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, debido a que la muestra es mayor a 50 sujetos.

Para el objetivo general y los objetivos específicos: quinto, sexto y séptimo, se utilizó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, debido a que es una técnica no paramétrica que mide la asociación de variables ordinales (Hernández et al., 2014), así mismo, para los objetivos específicos 3 y 4 la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney que permite comparar dos grupos independiente y determinar si hay diferencias significativas (Mann y Whitney, 1947), y la prueba no paramétrica de H de Krustal-Wallis que permite comparar tres o más grupos independientes (Conover, 1999). En el apartado 4.5.3. se explica el procedimiento de determinación del estadístico mediante la prueba de normalidad.

Respecto al primer y segundo objetivo específico se utilizaron tablas de distribución de frecuencias. Para el tercer y cuarto objetivo específico también se consideraron las tablas de contingencia (Valderrama, 2002).

4.5.3 *Determinación del estadístico mediante la prueba de normalidad o distribución de los datos*

Para la determinación del estadístico, se plantearon los siguientes pasos:

Paso 1. Plantear la hipótesis de normalidad

H_0 : los datos siguen una distribución normal

H_1 : los datos no siguen una distribución normal

Paso 2. Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$

Paso 3. Seleccionar estadístico de prueba

Si $n > 50$ se aplica Kolmogorov Smirnov

Si $n < 50$ se aplica Shapiro Wilk

Se utilizó la prueba de Kolmogorov Smirnov, debido a que la muestra es mayor a 50.

Paso 4. p valor calculado

Si p valor < 0.05 se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , uso de pruebas no paramétricas.

Si p valor > 0.05 se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 , uso de pruebas paramétricas.

Paso 5. Criterio de decisión

Tabla 21*Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov*

		Kolmogorov Smirnov		
		Estadístico	.gl	Sig.
	Sexo	.152	252	.000
	Edad	.422	252	.000
Estilos de afrontamiento	Estilo centrado en el problema	.71	252	.004
	Estilo centrado en la emoción	.40	252	.200*
	Estilo centrado en la evaluación	.71	252	.004
	Adicción a videojuegos	.252	252	.000

Nota. La prueba de normalidad indicó una significancia de .000 para el sexo y la edad, .004 para el estilo centrado en el problema y el estilo centrado en la evaluación, una significancia de .000 para la variable adicción a videojuegos y una significancia de .200 para el estilo centrado en la emoción.

De acuerdo a estos resultados:

.004 < .05 los datos no siguen una distribución normal

.000 < .05 los datos no siguen una distribución normal

.200 > .05 los datos siguen una distribución normal

La prueba de distribución Kolmogorov-Smirnov para las variables sociodemográficas sexo y edad indicó una distribución no normal. Por lo tanto, al no cumplirse los criterios de normalidad para ambas variables se acepta la H_1 , por lo que se efectuará el uso de pruebas no paramétricas, por ello, no se requiere que las varianzas sean homogéneas. Para los objetivos 3 y 4, acorde a lo que es la variable sociodemográfica sexo se efectuará la prueba U de Mann-Whitney y para la variable sociodemográfica edad se utilizará la prueba H de Krustal-Wallis.

La prueba de distribución Kolmogorov-Smirnov para las variables indicó una distribución no normal para el estilo de afrontamiento centrado en el problema, el estilo centrado en la evaluación y la variable adicción a videojuegos, mientras que el estilo de

afrontamiento centrado en la evaluación indicó una distribución normal. Por lo tanto, al no cumplirse los criterios de normalidad para ambas variables se acepta la H_1 , por lo que se efectuará el uso de pruebas no paramétricas, siendo el coeficiente de correlación de Rho de Spearman el seleccionado para el objetivo general y los objetivos específicos 5, 6 y 7 (Hernández et al., 2014).

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 22

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos de investigación	Hipótesis	VARIABLES	Instrumentos
<p>Planteamiento del Problema:</p> <p><u>Problema General:</u></p> <p>¿Existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?</p> <p><u>Problemas Específicos:</u></p> <p>1. ¿Cuáles son los niveles de los estilos de afrontamiento en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?</p> <p>2. ¿Cuáles son los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?</p> <p>3. ¿Cuáles son los niveles de los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la</p>	<p>Objetivos:</p> <p><u>Objetivo General:</u></p> <p>Establecer la relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.</p> <p><u>Objetivos Específicos:</u></p> <p>Identificar los niveles de los estilos de afrontamiento en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.</p> <p>Identificar los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.</p> <p>Identificar los niveles de los estilos de afrontamiento según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la</p>	<p><u>General:</u></p> <p>H1: Existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.</p> <p>H0: No existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.</p> <p><u>Específicos</u></p> <p>H2: Existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.</p> <p>H0: No existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la</p>	<p><u>Variable 1:</u></p> <p>Estilos de afrontamiento</p> <p>D1: Estilo de afrontamiento centrado en el problema.</p> <p>D2: Estilo de afrontamiento centrado en la emoción.</p> <p>D3: Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación</p> <p><u>Variable 2:</u></p> <p>Adicción a los videojuegos</p>	<p>Adolescent coping scale (ASC) Escala de afrontamiento adolescente.</p> <p>Versión original: Frydenberg y Lewis (1997)</p> <p>Versión abreviada: Richaud de Minzi (2003).</p> <p>Adaptación peruana: Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014). Consta de 46 ítems</p> <p>Test de dependencia de videojuegos (TDV)</p> <p>Versión original: Chóliz y Marco (2011).</p> <p>Adaptación peruana: Salas y Merino (2017). Consta de 25 ítems.</p>

institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?	institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.	institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.
4. ¿Cuáles son los niveles de la adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?	Identificar los niveles de la adicción a videojuegos según el sexo y la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.	H3: Existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.
5. ¿Existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?	Determinar las diferencias que existen al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.	H0: No existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.
6. ¿Existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?	Determinar las diferencias que existen al comparar la adicción a videojuegos según el sexo y edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.	H4: Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.
7. ¿Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?	Establecer la relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.	H0: No existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.
8. ¿Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?	Establecer la relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel	H5: Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la

9. ¿Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022?	secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022. Establecer la relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.	institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022. H0: No existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022. H6: Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022. H0: No existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022.
--	--	---

CAPITULO V

RESULTADOS

5.1 Descripción sociodemográfica de la investigación

La descripción sociodemográfica está elaborada en base a los 252 sujetos de la muestra, siendo estos estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, matriculados en el año escolar 2022.

Tabla 23

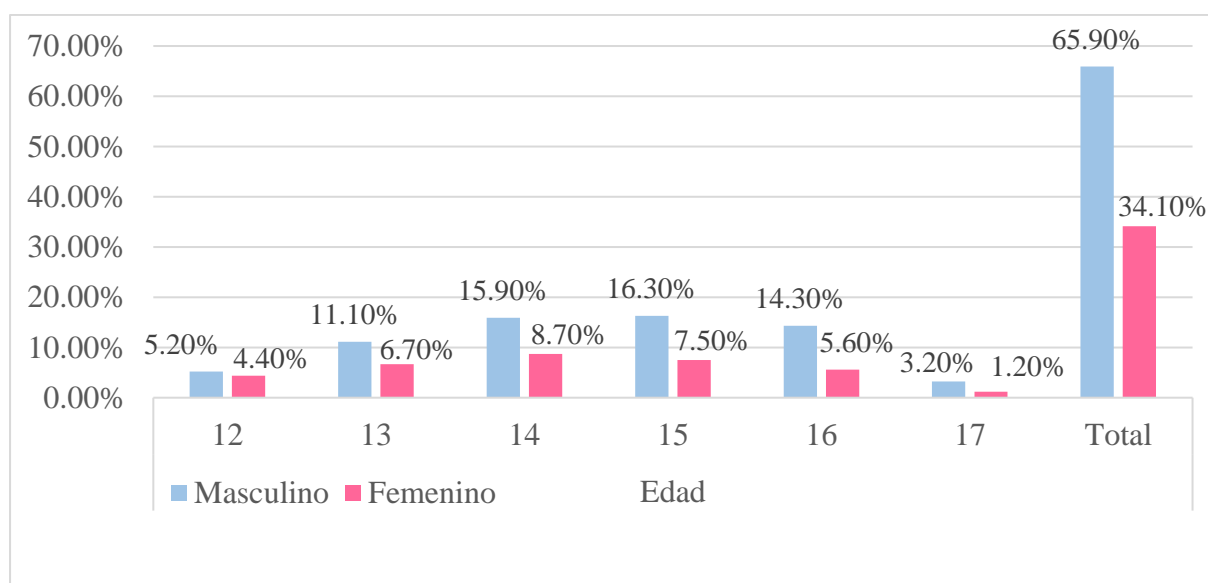
Descripción sociodemográfica de la muestra

	Edad												Total	
	12		13		14		15		16		17			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Masculino	13	5,2%	28	11,1%	40	15,9%	41	16,3%	36	14,3%	8	3,2%	166	65,9%
Femenino	11	4,4%	17	6,7%	22	8,7%	19	7,5%	14	5,6%	3	1,2%	86	34,1%
Total	24	9,5%	45	17,9%	62	24,6%	60	23,8%	50	19,8%	11	4,4%	252	100%

Nota. f: frecuencia, %: porcentaje.

Figura 6

Porcentajes de la descripción sociodemográfica de la muestra



Nota: Elaboración propia.

De la tabla y figura se observa que, de acuerdo al sexo, la muestra estuvo conformada por un total de 166 de estudiantes (65,9%) del sexo masculino y 86 estudiantes (34,1%) del sexo femenino. Según la edad, los participantes estuvieron conformados por 62 estudiantes (24,6%) de 14 años, 60 estudiantes (23,8%) de 15 años, 50 estudiantes (19,8%) de 16 años, 45 estudiantes (17,9%) de 13 años, 24 estudiantes (9,5%) de 12 años y 11 estudiantes (4,4%) de 17 años.

5.2 Estadística descriptiva aplicada al estudio

En este apartado encontramos los estadísticos descriptivos de los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos.

5.2.1 Estadísticos descriptivos de la media de estilos de afrontamiento y adicción a videojuegos

Tabla 24

Estadísticos descriptivos de la media de estilos de afrontamiento y adicción a videojuegos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Estilo de afrontamiento centrado en el problema	252	7	35	20,52	5,053
Estilo de afrontamiento centrado en la emoción	252	52	113	83,53	12,121
Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación	252	18	52	32,19	6,748
Adicción a videojuegos	252	27	125	58,75	18,959

Nota. N: Número total de participantes.

Puntaje promedio en función a las respuestas de los estudiantes según los baremos de la prueba. Encontramos que de acuerdo al estilo de afrontamiento centrado en el problema se tiene una media de 20,52, para el estilo de afrontamiento centrado en la emoción se tiene una media de 83,53 y para el estilo de afrontamiento centrado en la evaluación se tiene una media de 32,19; esto indica un nivel medio en los 3 estilos. Para adicción a videojuegos se tiene una media de 58,75 que también demuestra un nivel medio.

5.2.2 Niveles de estilos de afrontamiento

Tabla 25

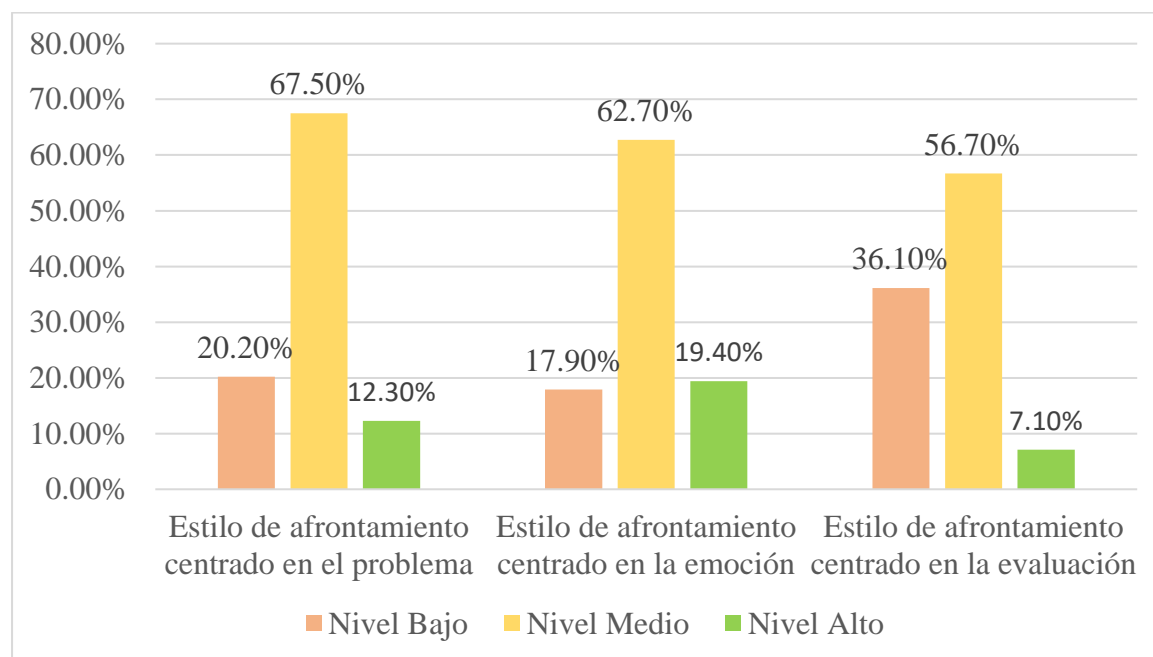
Niveles de estilos de afrontamiento de la muestra

	Niveles						Total	
	Bajo		Medio		Alto		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Estilo de afrontamiento centrado en el problema	51	20,2%	170	67,5%	31	12,3%	252	100%
Estilo de afrontamiento centrado en la emoción	45	17,9%	158	62,7%	49	19,4%	252	100%
Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación	91	36,1%	143	56,7%	18	7,1%	252	100%

Nota. f: frecuencia, %: porcentaje.

Figura 7

Porcentajes de los niveles de afrontamiento de la muestra



Nota: Elaboración propia.

En la tabla y figura se observa que 170 estudiantes (67,5%) posee un nivel medio en el uso del estilo centrado en el problema, de igual manera se observa que 158 estudiantes (62,7%) poseen un nivel medio en el uso del estilo centrado en la emoción, así mismo, 143

estudiantes (56,7%) poseen un nivel medio en el uso del estilo centrado en la evaluación. De manera general se aprecia que la mayor frecuencia de estudiantes se encuentra en un nivel medio-bajo en los estilos centrado en el problema y evaluación, mientras que el estilo centrado en la emoción se encuentra en un nivel medio-alto.

5.2.3 Niveles de adicción a videojuegos

Tabla 26

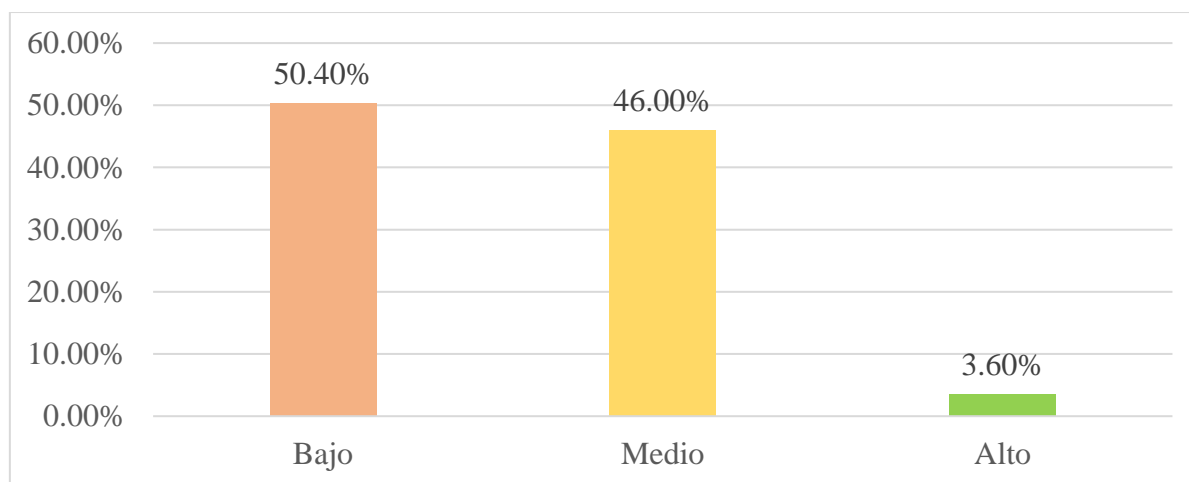
Niveles de adicción a videojuegos de la muestra

	Niveles						Total	
	Bajo		Medio		Alto		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Adicción a videojuegos	127	50,4%	116	46%	9	3,6%	252	100%

Nota. f: frecuencia, %: porcentaje.

Figura 8

Porcentajes de los niveles de adicción a videojuegos de la muestra



Nota: Elaboración propia.

En la tabla y figura se observa que 127 estudiantes (50,4%) posee un nivel bajo en adicción a videojuegos, 116 estudiantes (46%) un nivel medio y 9 estudiantes (3,6%) un nivel alto.

5.2.4. Niveles de estilos de afrontamiento según el sexo y edad

Tabla 27

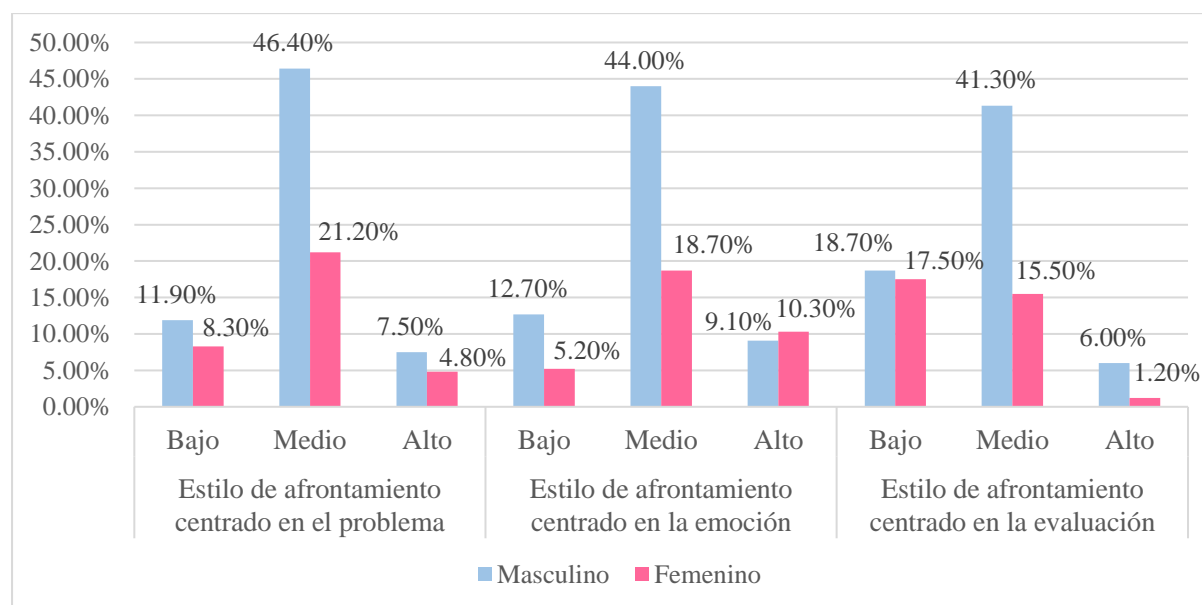
Niveles de estilos de afrontamiento según el sexo de la muestra

		Sexo				Total	
		Masculino		Femenino		f	%
		f	%	f	%		
Estilo de afrontamiento centrado en el problema	Bajo	30	11,9%	21	8,3%	51	20,2%
	Medio	117	46,4%	53	21,1%	170	67,5%
	Alto	19	7,5%	9	4,8%	27	12,3%
						252	100%
Estilo de afrontamiento centrado en la emoción	Bajo	32	12,7%	13	5,2%	45	17,9%
	Medio	111	44,0%	47	18,7%	158	62,7%
	Alto	23	9,1%	26	10,3%	49	19,4%
						252	100%
Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación	Bajo	47	18,7%	44	17,5%	91	36,2%
	Medio	104	41,3%	39	15,5%	143	56,7%
	Alto	15	6,0%	3	1,2%	18	7,1%
						252	100%

Nota. f: frecuencia, %: porcentaje.

Figura 9

Porcentajes de los niveles de estilos de afrontamiento según el sexo de la muestra



Nota: Elaboración propia.

En la tabla y figura se observa que 117 estudiantes (46,4%) del sexo masculino y 53 estudiantes (21,1%) del sexo femenino poseen un nivel medio en el uso del estilo de afrontamiento centrado en el problema, de igual manera se observa que 111 estudiantes (44,0%) del sexo masculino y 47 estudiantes (18,7%) del sexo femenino poseen un nivel medio en el uso del estilo de afrontamiento centrado en la emoción. Por otra parte, 104 estudiantes (41,3%) del sexo masculino poseen un nivel medio en el uso del estilo centrado en la evaluación, mientras que 47 estudiantes (18,7%) del sexo femenino poseen un nivel bajo. De manera general se puede apreciar que la mayor frecuencia de estudiantes en ambos sexos se encuentra en un nivel medio en los estilos de afrontamiento centrado en el problema y emoción, por otro lado, dentro del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación el sexo masculino se encuentra en un nivel medio mientras que el sexo femenino en un nivel bajo.

Tabla 28

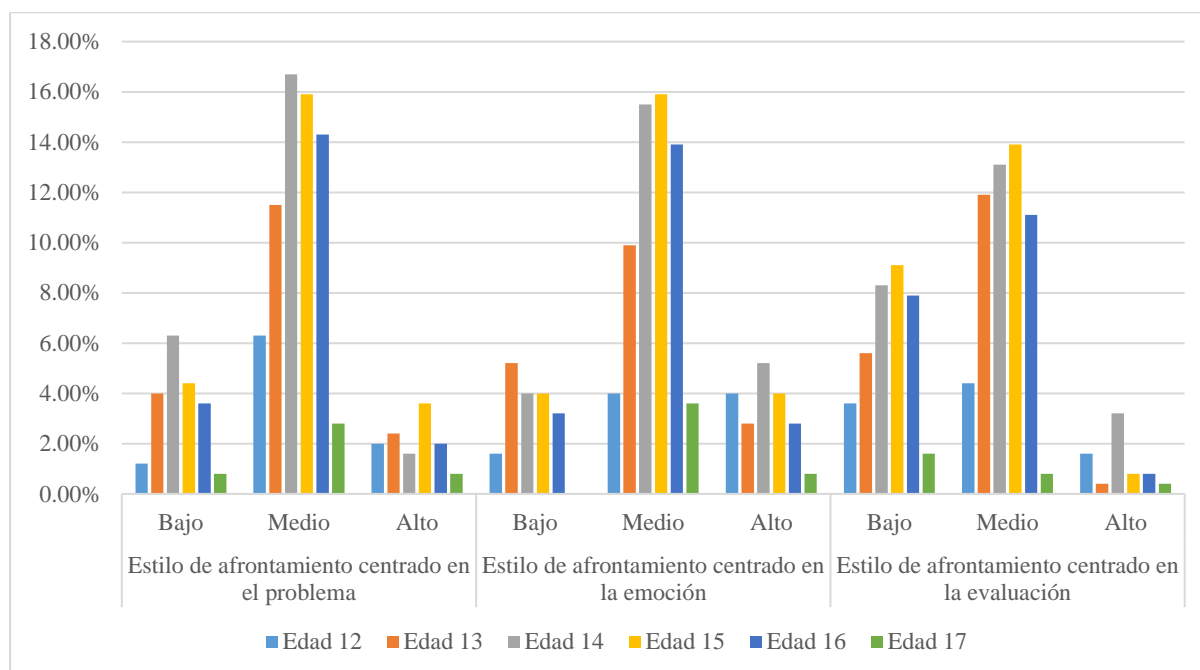
Niveles de estilos de afrontamiento según la edad de la muestra

		Edad												Total	
		12		13		14		15		16		17			
		f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Estilo de afrontamiento centrado en el problema	Bajo	3	1,2%	10	4,0%	16	6,3%	11	4,4%	9	3,6%	2	0,8%	51	20,2%
	Medio	16	6,3%	29	11,5%	42	16,7%	40	15,9%	36	14,3%	7	2,8%	170	67,5%
	Alto	5	2,0%	6	2,4%	4	1,6%	9	3,6%	5	2,0%	2	0,8%	31	12,3%
														252	100%
Estilo de afrontamiento centrado en la emoción	Bajo	4	1,6%	13	5,2%	10	4,0%	10	4,0%	8	3,2%	0	0,0%	45	17,9%
	Medio	10	4%	25	9,9%	39	15,5%	40	15,9%	35	13,9%	9	3,6%	158	62,7%
	Alto	10	4%	7	2,8%	13	5,2%	10	4,0%	7	2,8%	2	0,8%	49	19,4%
														252	100%
Estilo de afrontamiento centrado en la evaluación	Bajo	9	3,6%	14	5,6%	21	8,3%	23	9,1%	20	7,9%	4	1,6%	91	36,1%
	Medio	11	4,4%	30	11,9%	33	13,1%	35	13,9%	28	11,1%	6	2,4%	143	56,7%
	Alto	4	1,6%	1	0,4%	8	3,2%	2	0,8%	2	0,8%	1	0,4%	18	7,2%
														252	100%

Nota. f: frecuencia, %: porcentaje.

Figura 10

Porcentajes de los niveles de estilos de afrontamiento según la edad de la muestra



Nota: Elaboración propia.

En la tabla y figura se observa que 42 estudiantes (16,7%) de 14 años, 40 estudiantes (15,9%) de 15 años, 36 estudiantes (14,3%) de 16 años y 29 estudiantes (11,5%) de 13 años poseen un nivel medio en el uso del estilo de afrontamiento centrado en el problema, de igual manera se observa que 40 estudiantes (15,9%) de 15 años, 39 estudiantes (15,5%) de 14 años, 35 estudiantes (13,9%) de 16 años y 25 estudiantes (9,9%) de 13 años poseen un nivel medio en el uso del estilo de afrontamiento centrado en la emoción, asimismo, se observa que 35 estudiantes (13,9%) de 15 años, 33 estudiantes (13,1%) de 14 años, 30 estudiantes (11,9%) de 13 años y 28 estudiantes (11,1%) de 16 años poseen un nivel medio en el uso del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación. De manera general se puede apreciar que la mayor frecuencia se encuentra en un nivel medio en estudiantes que poseen las edades: 13, 14, 15 y 16 en los tres estilos de afrontamiento.

5.2.5. Niveles de adicción a videojuegos según el sexo y edad

Tabla 29

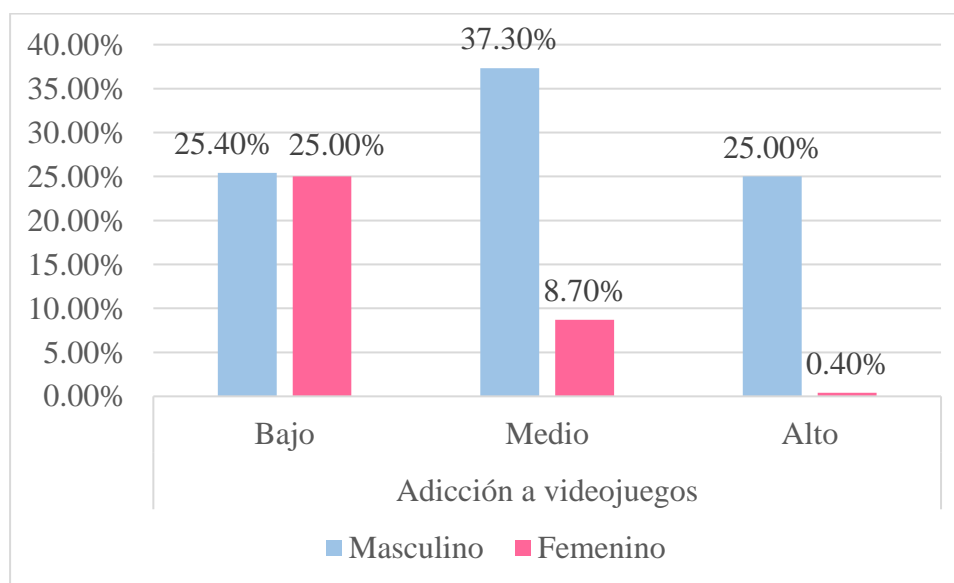
Niveles de adicción a videojuegos según el sexo de la muestra

		Sexo				Total	
		Masculino		Femenino		f	%
		f	%	f	%		
Adicción a videojuegos	Bajo	64	25,4%	63	25%	127	50,4%
	Medio	94	37,3%	22	8,7%	116	46%
	Alto	8	3,2%	1	0,4%	9	3,6%
						252	100%

Nota. f: frecuencia, %: porcentaje.

Figura 11

Porcentajes de los niveles de adicción a videojuegos según el sexo de la muestra



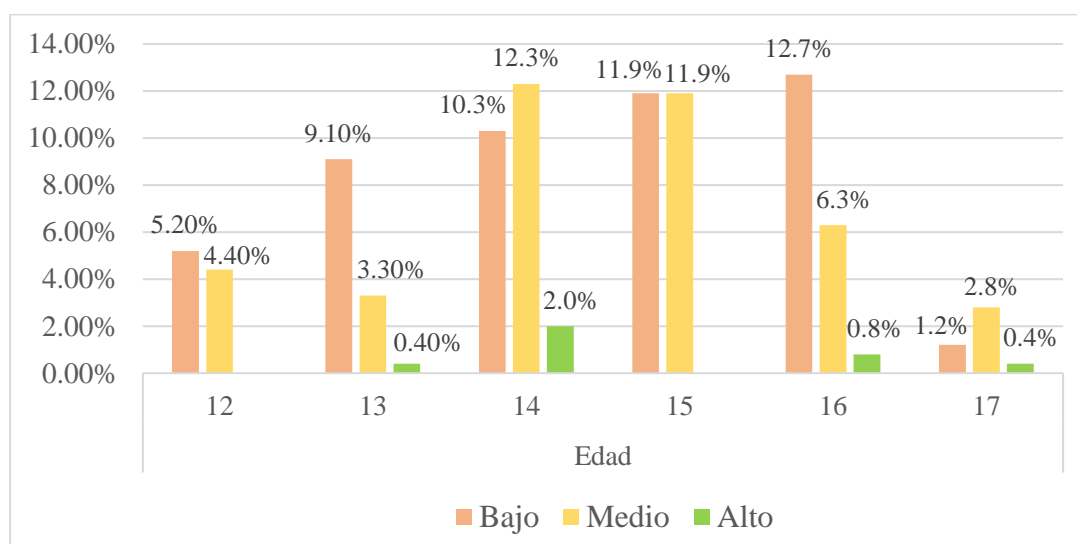
Nota: Elaboración propia.

En la tabla y figura se observa que 94 estudiantes (37,3%) del sexo masculino posee un nivel medio en adicción a videojuegos y 63 estudiantes (25%) del sexo femenino poseen un nivel bajo. De manera general se puede apreciar que la mayor frecuencia de estudiantes del sexo masculino se encuentra en un nivel medio y del sexo femenino se encuentra en un nivel bajo.

Tabla 30*Niveles de adicción a videojuegos según la edad de la muestra*

	Edad										Total			
	12		13		14		15		16				17	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Adicción a videojuegos	13	5,2%	23	9,1%	26	10,3%	30	11,9%	32	12,7%	3	1,2%	127	50,4%
Bajo														
Medio	11	4,4%	21	3,3%	31	12,3%	30	11,9%	16	6,3%	7	2,8%	116	46%
Alto	0	0,0%	1	0,4%	5	2,0%	0	0%	2	0,8%	1	0,4%	9	3,6%
													252	100%

Nota. f: frecuencia, %: porcentaje.

Figura 12*Porcentajes de los niveles de adicción a videojuegos según la edad de la muestra*

Nota: Elaboración propia.

En la tabla y figura se observa que 32 estudiantes (12,7%) de 16 años, 30 estudiantes (11,9%) de 15 años y 26 estudiantes (10,3%) de 14 años poseen un nivel bajo en adicción a videojuegos, mientras que 31 estudiantes (12,3%) de 14 años y 30 estudiantes (11,9%) de 15 años poseen un nivel medio. De manera general se puede apreciar que la mayor frecuencia de adicción a videojuegos se encuentra en un nivel medio-bajo en estudiantes que poseen las edades: 14, 15 y 16.

5.3 Estadística inferencial aplicada al estudio

A continuación, se presentan las siguientes tablas con el análisis inferencial correspondiente para la prueba de hipótesis de esta investigación, siguiendo el orden establecido en el capítulo 3.

5.3.1 Correlación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos

Hipótesis General.

Tabla 31

Correlación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos

		Estilos de afrontamiento		
		Centrado en el problema	Centrado en la emoción	Centrado en la evaluación
Adicción a videojuegos	Coefficiente de correlación	-,051	,077	,433**
	Sig. (bilateral)	,420	,221	,000
	N	252	252	252

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los valores encontrados indican que existe una correlación positiva moderada ($,433$) con un nivel de significancia p valor ($,000 < 0,05$) al 99% entre el estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna “Existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”. Los resultados se interpretan como: a mayor nivel del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación, mayor nivel de adicción a videojuegos.

5.3.2 Comparación de los estilos de afrontamiento según el sexo y edad.

Hipótesis Específica 1.

Tabla 32

Comparación de los estilos de afrontamiento según el sexo

		Estilos de afrontamiento		
		Centrado en el problema	Centrado en la emoción	Centrado en la evaluación
Sexo	U de Mann Whitney	6883,500	5938,500	5370,500
	Z	-,561	-2,541	-3,672
	Sig. asintótica (bilateral)	,575	,011	,000

Nota. Prueba U de Mann Whitney. Variable de agrupación: Sexo.

Los valores encontrados indican que existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento centrado en la emoción ($,011$) y centrado en la evaluación ($,000$) según el sexo con un nivel de significancia ($p < 0,05$) al 95%.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna “Existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”.

Tabla 33

Comparación de los estilos de afrontamiento según la edad

		Estilos de afrontamiento		
		Centrado en el problema	Centrado en la emoción	Centrado en la evaluación
Edad	H de Kruskal-Wallis	5,018	7,412	2,140
	gl	5	5	5
	Sig. asintótica (bilateral)	,414	,192	,829

Nota. Prueba de Kruskal Wallis. Variable de agrupación: Edad.

Los valores encontrados indican que no existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según la edad con p valor ($,414 > 0,05$) ($0,192 > 0,05$) y ($,829 > 0,05$).

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis específica alterna y se acepta la hipótesis nula “No existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”.

5.3.3 Comparación de la adicción a videojuegos según el sexo y edad.

Hipótesis Específica 2.

Tabla 34

Comparación de la adicción a videojuegos según el sexo

		Adicción a videojuegos
Sexo	U de Mann Whitney	4620,0000
	Z	-5,215
	Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. Prueba U de Mann Whitney. Variable de agrupación: Sexo.

Los valores encontrados indican que existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según el sexo (,000) con un nivel de significancia ($p < 0,05$) al 99%.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna “Existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según el sexo en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”.

Tabla 35

Comparación de la adicción a videojuegos según la edad

		Adicción a videojuegos
Sexo	H de Kruskal-Wallis	8,802
	gl	5
	Sig. asintótica (bilateral)	,117

Nota. Prueba H de Kruskal-Wallis. Variable de agrupación: Edad.

Los valores encontrados indican que no existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según la edad con p valor ($,117 > 0,05$).

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis específica alterna y se acepta la hipótesis nula “No existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según la edad en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”.

5.3.4 Correlación entre las estrategias de los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos

Hipótesis Específica 3.

Tabla 36

Correlación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos

		Estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema
		Focalizado en el problema
Adicción a videojuegos	Coefficiente de correlación	-,051
	Sig. (bilateral)	,420
	N	252

Los valores encontrados indican que no existe correlación (-0,51) con p valor (,420 > 0,05) entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula “No existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”.

Hipótesis Específica 4.

Tabla 37

Correlación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos.

		Estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción						
		Reestructuración Cognitiva	Autoinculparse	Fatalismo	Apoyo Emocional	Descarga Somática	Ansiedad	Aislamiento
Adicción a videojuegos	Coeffic. de correlación	-,006	,113	,043	,091	-,126*	,020	,081
	Sig. (bil)	,919	,074	,492	,150	,045	,754	,197
	N	252	252	252	252	252	252	252

Nota. *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Los valores encontrados indican que existe una correlación negativa muy baja (-,126) con un nivel de significancia p valor ($,045 < 0,05$) al 95% entre la estrategia descarga somática del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna “Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”. Los resultados se interpretan como: a mayor nivel de la estrategia descarga somática del estilo de afrontamiento centrado en la emoción, menor nivel de adicción a videojuegos o viceversa.

Hipótesis Específica 5.

Tabla 38

Correlación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos.

		Estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación		
		Evasión a través de la diversión	Evasión a través de la actividad física	No acción
Adicción a videojuegos	Coefficiente de correlación	,455**	,090	,258**
	Sig. (bilateral)	,000	,155	,000
	N	252	252	252

Nota. **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los valores encontrados indican que existe una correlación positiva moderada (,455) con un nivel de significancia p valor ($,000 < 0,05$) al 99% entre la estrategia evasión a través de la diversión y la adicción a videojuegos. Asimismo, una correlación positiva baja (,258) con un nivel de significancia p valor ($,000 < 0,05$) al 99% entre la estrategia no acción y la adicción a videojuegos. Ambas estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica alterna “Existe relación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y la

adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022”. Los resultados se interpretan como: a mayor nivel de las estrategias evasión a través de la diversión y no acción del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación, mayor nivel de adicción a videojuegos.

CAPITULO VI

DISCUSIÓN

En el presente capítulo se procede con la discusión de los resultados de acuerdo a los objetivos planteados, partiendo del objetivo general de la investigación: determinar si existe relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en estudiantes del nivel secundario en la institución educativa Diego Quispe Tito del Cusco, 2022, hacia los objetivos específicos.

De acuerdo al **objetivo general**, se halló una correlación significativa moderada entre el estilo centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos (0,433), es decir a mayor sea utilizado el estilo centrado en la evaluación en adolescentes, mayor será la adicción a videojuegos, acorde a ello, Zeinder y Endler (1996) indican que el estilo centrado en la evaluación tiende a manejarse en aquellos casos en los que la persona asume aplazar el afrontamiento activo por la necesidad de ordenar y reunir sus recursos psicosociales antes de afrontar rápidamente la situación, de acuerdo a Moos (1993) esto indicaría que los adolescentes con el fin de darse el tiempo para afrontar la situación, podrían evadir los problemas refugiándose en una búsqueda de recompensas alternativas, que son intentos conductuales para implicarse en actividades sustitutivas y crear nuevas fuentes de satisfacción como es el uso de videojuegos desproporcionado. Así mismo Dowling et al., 2017, Fernández y Grande, 2017 encontraron que un estilo de afrontamiento evitativo (como lo es el centrado en la evaluación) está relacionado con la aparición del juego patológico.

Dichos resultados concuerdan con los hallados por Estevez et al. (2019) quienes encontraron que el afrontamiento evitativo se correlaciona significativamente con todas las adicciones conductuales. Así como también con los resultados de Salvatore et al. (2020) quienes encontraron correlaciones significativas entre las estrategias de evitación y adicción a videojuegos. De igual manera con los resultados de Cusme et al. (2020) quienes concluyeron

que los adolescentes utilizan los videojuegos como una estrategia evitativa ante los conflictos familiares, ya que éstos funcionan como instrumentos de placer para satisfacer las necesidades sociales no cubiertas en el contexto familiar.

Para autores como Gonzales et al. (2002) la adolescencia es un periodo vulnerable, donde de no contar con estrategias de afrontamiento positivas para responder a este tipo de situaciones, se pueden generar comportamientos menos adaptativos y mayor vulnerabilidad a todo tipo de adicciones.

De acuerdo al **primer objetivo específico** sobre los niveles de los estilos de afrontamiento se halló que los tres estilos de afrontamiento se encuentran en un nivel medio, esto indicaría que los adolescentes recurren a los 3 estilos de afrontamiento de manera regular de acuerdo a las situaciones que experimenten.

Estos resultados concuerdan con Baza (2018) quien encontró en una muestra de 232 adolescentes de la institución Diego Quispe Tito del Cusco un nivel medio en el estilo de afrontamiento centrado en el problema, de igual manera en un estilo enfocado a recurrir a otros.

Los mismos difieren con Morales (2018) quien halló unos niveles altos en estrategias de afrontamiento centradas en la solución del problema, así como aquellas en la emoción. Asimismo, con Aquije (2018) quien encontró niveles altos en el estilo de afrontamiento centrado en el problema. Del mismo modo, Salazar (2021) quien evidencio niveles altos en el estilo de afrontamiento centrado en el problema.

De acuerdo al **segundo objetivo específico** sobre los niveles de adicción a videojuegos se halló que el 50,4% posee un nivel bajo, el 46% un nivel medio y 3,6% un nivel alto, es decir, un poco menos de la mitad del porcentaje de la muestra presenta un nivel medio y un porcentaje mucho menor un nivel alto, estos resultados son de preocupación ya que acuerdo a lo que menciona Sánchez-Carbonell et al. (2008 con se citó en Echevarría,

2010) los adolescentes son un grupo de riesgo para la adicción a videojuegos debido a que se inclinan a ir en busca de sensaciones nuevas y son aquellos que tienden a conectarse más a internet, igualmente, un uso inapropiado de videojuegos puede ser perjudicial ya que puede convertirse en adicción, así mismo, como mencionan Paulus et al. (2018) el camino hacia la adicción se caracteriza por un cambio de énfasis desde la diversión, pasando por la pérdida de control hasta la obsesión, este 46% ya se encontraría en una pérdida de control camino hacia una posible adicción.

Estos resultados concuerdan con los hallados por Huayta (2020) donde la muestra conformada por 161 estudiantes en su estudio, obtuvo que el 52,8% presentó un nivel bajo, el 44,7% un nivel medio y el 2,5% un nivel alto. De igual manera, Idme (2021) reportó en su muestra conformada por 142 estudiantes que el 51.41% no tiene problemas con el uso de videojuegos, el 42,45% problemas parciales y el 6,34% problemas severos. Así mismo, Díaz y Zambrano (2019) encontraron en su muestra de 130 estudiantes que el 45,5% presentaron problemas potenciales a causa del uso de videojuegos mientras que el 6,2% presentaron problemas severos.

Los mismos difieren con Vara (2018) que encontró en una muestra de 306 adolescentes que el 26,5% hace uso normal de los videojuegos mientras que el 24,8% hace un uso crónico. De igual manera, Artezano (2020) halló en una muestra de 304 estudiantes adolescentes que el 26,1% obtuvo un nivel medio, mientras que el 28,8% un nivel alto. Así mismo, Corrales (2019) reportó en una muestra de 45 estudiantes que el 26% presentó un nivel medio mientras que el 23% un nivel alto en adicción a videojuegos.

De acuerdo al **tercer objetivo específico** sobre los niveles de estilos de afrontamiento según el sexo y la edad se halló que, el mayor porcentaje en ambos sexos se encontraron en un nivel medio en los estilos de afrontamiento centrado en el problema y emoción, mientras en el estilo de afrontamiento centrado en la evaluación se encontró que el sexo masculino

obtuvo un nivel medio y el sexo femenino en un nivel bajo, de acuerdo a Morales y Moysén (2015) el sexo femenino emplea más estrategias centradas en resolver el problema, mientras que los varones tienden a evadirlo.

Estos resultados concuerdan con Gutiérrez (2019) que encontró en una muestra de 173 estudiantes que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en el estilo de resolver el problema, pero si se halló diferencias en el estilo no productivo. Del mismo modo, Mosquipa e Irpanocca (2022) en una muestra de 311 estudiantes hallaron que el sexo masculino y femenino utilizan con mayor frecuencia las estrategias: esforzarse y tener éxito, y preocuparse, asimismo se encuentran diferencias en ambos sexos con respecto a las estrategias buscar diversiones relajantes y reservarlo para sí.

Los mismos difieren con Santa Cruz (2019) que encontró en una muestra de 441 estudiantes diferencias escasas en el sexo en los 3 estilos de afrontamiento. De igual manera Salazar (2021) halló en una muestra de 321 adolescentes que no se encontraron magnitudes diferenciales en el sexo en los 3 estilos de afrontamiento.

Conforme a los estilos de afrontamiento según la edad se encontró que las edades 13, 14, 15 y 16 poseen mayor frecuencia en un nivel medio en los tres estilos de afrontamiento.

De acuerdo al **cuarto objetivo específico** sobre los niveles de la adicción a videojuegos y edad se halló que, el mayor porcentaje del sexo masculino se encuentra en un nivel medio mientras que el mayor porcentaje del sexo femenino se encuentra en un nivel bajo. De acuerdo a Rodríguez y García (2021) el género es fuertemente asociado con la adicción a videojuegos, puesto que el hecho de ser hombre da lugar a tener un mayor riesgo de desarrollar esta adicción y de mostrar más síntomas debido a que los motivos por los que se continúa jugando está orientado a la búsqueda de nuevas sensaciones, mientras que en las mujeres está orientado a la evitación de la soledad o problemas personales.

Estos resultados concuerdan con Vara (2018), donde el género masculino obtuvo el mayor rango promedio. De igual manera, Artezano (2020) que obtuvo en su muestra que la incidencia de adicción a videojuegos fue alta y un 37,4% fueron varones en sus resultados.

Estos resultados difieren con los encontrados Díaz y Zambrano (2019) que no encontraron diferencias del sexo con el uso de videojuegos.

Conforme a la adicción videojuegos según la edad se encontró que las edades 14, 15 y 16 poseen mayor frecuencia en un nivel medio en la adicción a videojuegos.

Estos resultados concuerdan con Paulus et al. (2018) que indican que todo el periodo de la adolescencia hace que sean vulnerables a todo tipo de adicciones, esto sin distinción de la edad dentro del mismo.

De acuerdo al **quinto objetivo específico** sobre la comparación de los estilos de afrontamiento según el sexo, se halló que existen diferencias entre el sexo masculino y femenino en los estilos de afrontamiento centrado en la emoción y evaluación. Estos resultados concuerdan con Morales y Moysén que encontraron diferencias en los estilos de afrontamiento acorde al sexo, donde el sexo masculino tienden a utilizar más el estilo de afrontamiento centrado en la evaluación, entendido como una evasión.

Conforme a la comparación de los estilos de afrontamiento según la edad, no se hallaron diferencias entre las edades de 12 a 17 años.

De acuerdo al **sexto objetivo específico** sobre la comparación de la adicción a videojuegos según el sexo, se halló que existen si diferencias entre el sexo masculino y femenino. Estos resultados concuerdan con Paulus et al. (2018) que indica que el sexo masculino tiene un mayor riesgo de desarrollar esta adicción y de mostrar más síntomas debido a que los motivos por los que se continúa jugando está orientado a la búsqueda de nuevas sensaciones, el juego solicita en el cerebro masculino más activaciones relacionadas con el deseo.

Conforme a la comparación de la adicción a videojuegos según la edad, no se hallaron diferencias entre las edades de 12 a 17 años. Estos resultados concuerdan con Paulus et al. (2018) que indican que todo el periodo de la adolescencia hace que sean vulnerables a todo tipo de adicciones, esto sin distinción de la edad dentro del mismo.

De acuerdo al **sétimo objetivo específico** sobre la relación entre las estrategias de afrontamiento del estilo centrado en el problema y la adicción a videojuegos, se encontró que no existe correlación. De acuerdo a Lazarus y Folkman (1986 como se citó en Macias et al., 2013) esto se debería a que el estilo de afrontamiento centrado en el problema busca enfrentar la realidad y gobernar las consecuencias.

Estos resultados difieren con Esteves et al. (2019) que en una muestra de 472 estudiantes encontraron una correlación significativa entre la resolución de problemas con la adicción a videojuegos. Así mismo, Salvatore et al. (2020) en una muestra de 130 estudiantes encontraron una correlación negativa con las estrategias centradas u orientadas al problema.

De acuerdo al **octavo objetivo específico** sobre la relación entre las estrategias de afrontamiento del estilo centrado en la emoción y la adicción a videojuegos, se encontró que existe correlación negativa muy baja (-0,126) entre la estrategia descarga somática del estilo de afrontamiento centrado la emoción y la adicción a videojuegos. Esto indica que a mayor uso de la estrategia descarga somática menor adicción a videojuegos y/o viceversa. Richaud de Minzi (2003) expuso que los indicadores de la estrategia descarga somática son: llorar o gritar; comer, beber o dormir más que de costumbre, sufrir de dolores de cabeza o de estómago. De acuerdo a Moos (1993) estos resultados indicarían que esta descarga emocional son un intento conductual para reducir la tensión mediante la expresión de sentimientos negativos, por ejemplo, el llanto produce un alivio emocional inmediato y una reducción de la tensión a corto plazo, es por ello que los adolescentes podrían no recurrir al uso desmedido de videojuegos.

De acuerdo al **noveno objetivo específico** sobre la relación entre las estrategias de afrontamiento del estilo centrado en la evaluación y la adicción a videojuegos, se encontró que existe una correlación positiva moderada ($.455$) entre la estrategia evasión a través de la diversión y la adicción a videojuegos, asimismo, una correlación positiva baja ($.258$) entre la estrategia no acción y la adicción a videojuegos. Esto indica que a mayor uso de las estrategias evasión a través de la diversión y no acción mayor adicción a videojuegos. De acuerdo a Dowling et al., 2017, Fernández y Grande, 2017 estos resultados se deberían a que el estilo de afrontamiento evitativo está relacionado con la aparición del juego patológico.

Estos resultados concuerdan con Plante et al. (2018) donde se encontró que el uso de videojuegos para hacer frente a los contratiempos y frustración se correlacionó positivamente con el uso de estrategias de afrontamiento negativas. De igual manera, Estevez et al. (2019) hallaron que el afrontamiento evitativo se correlacionó significativamente con todas las adicciones conductuales. Así mismo, Salvatore et al. (2020) encontraron correlaciones significativas entre las estrategias de evitación y adicción a videojuegos. Finalmente, Cusme et al. (2020) hallaron que los adolescentes utilizan los videojuegos como una estrategia evitativa ante los conflictos familiares, ya que éstos funcionan como instrumentos de placer para satisfacer las necesidades sociales no cubiertas en el contexto familiar.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. Existe una relación positiva moderada entre el estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y adicción a videojuegos.

2. Los niveles de afrontamiento encontrados en los estudiantes indican que el 67,5% posee un nivel medio en el uso del estilo centrado en el problema, de igual manera, el 62,7% posee un nivel medio en el uso del estilo centrado en la emoción, así mismo, el 56,7% posee un nivel medio en el uso del estilo centrado en la evaluación. Estos resultados indican que los estudiantes presentan un nivel medio en los estilos centrado en el problema, evaluación y emoción.

3. De acuerdo a los niveles de adicción a videojuegos, se obtuvo que el 50,4% de la muestra posee un nivel bajo en adicción a videojuegos, el 46% un nivel medio y el 3,6% un nivel alto. Estos resultados indican que la mitad de los estudiantes presentan un nivel bajo de adicción a videojuegos, mientras que la otra mitad presentan en mayor proporción un nivel medio y en menor proporción un nivel alto.

4. En referencia a los niveles de afrontamiento según sexo y edad, los resultados indican que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio en ambos sexos en los estilos de afrontamiento centrado en el problema y emoción, mientras que, el sexo masculino se encuentra en un nivel medio en el estilo de afrontamiento centrado en la evaluación y el sexo femenino en un nivel bajo; así mismo, la mayoría de la muestra presenta un nivel medio en las edades: 13, 14, 15 y 16 en los tres estilos de afrontamiento.

5. En referencia a los niveles de adicción a videojuegos según el sexo y la edad, los resultados indican que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio de adicción a videojuegos en el sexo masculino y un nivel bajo en el sexo femenino; así mismo, la

mayoría de la muestra presenta un nivel medio-bajo de adicción a videojuegos en las edades: 14, 15 y 16.

6. Existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según el sexo masculino y femenino. No existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según la edad de 12 a 17 años.

7. Existen diferencias al comparar la adicción a videojuegos según el sexo masculino y femenino. No existen diferencias al comparar los estilos de afrontamiento según la edad de 12 a 17 años.

8. No existe correlación entre las estrategias del estilo de afrontamiento centrado en el problema y la adicción a videojuegos.

9. Existe una correlación negativa muy baja entre la estrategia descarga somática del estilo de afrontamiento centrado en la emoción y la adicción a videojuegos.

10. Existe una correlación positiva moderada entre la estrategia evasión a través de la diversión y la adicción a videojuegos, asimismo, una correlación positiva baja entre la estrategia no acción y la adicción a videojuegos, ambas estrategias del estilo de afrontamiento centrado en la evaluación.

Recomendaciones

Los resultados de la investigación y las conclusiones a las que se llegó, permiten recomendar lo siguiente:

1. Es necesario informar a la comunidad educativa sobre las causas, indicadores, consecuencias y recomendaciones a seguir en caso de una posible adicción a videojuegos en el adolescente, así como también, informar sobre la importancia del afrontamiento a través del desarrollo y como se puede inculcar modos de afrontamiento más positivos.
2. Se propone a la institución educativa implementar programas que informen sobre la importancia del afrontamiento en el desarrollo del adolescente, así como también, talleres donde se reconozcan las estrategias de afrontamiento utilizadas de los estilos de afrontamiento predominantes de cada estudiante para así orientar sobre el manejo adecuado de estas mismas, insistiendo en la premisa de optar hacia un afrontamiento con estrategias positivas, es por ello que esta investigación propone el programa “Aprendiendo sobre mi afrontamiento” orientado hacia un afrontamiento productivo en adolescentes (véase anexo 19).
3. Se propone a la institución educativa implementar actividades recreativas fuera del horario de clases, promoviendo actividades lúdicas más saludables que eviten el uso excesivo de los videojuegos y así disminuir los porcentajes del mismo. De igual manera, es necesario gestionar talleres orientados al uso adecuado de videojuegos y a informar los aspectos negativos que contrae su uso inadecuado mediante programas preventivo-promocionales. Estas actividades recreativas y talleres deben de ser orientados en especial hacia el sexo masculino.
4. Realizar más investigaciones sobre la relación entre los estilos/estrategias de afrontamiento y la adicción a videojuegos, a fin de poder ampliar el conocimiento ya obtenido mediante el presente trabajo.

REFERENCIAS

- Aguilera, M. y Damián, M. (2010). La importancia de jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista Electrónica de Psicológica Iztacala*, 13(4).
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Álvarez, M., Moreno, A. y Granados, B. (2011). Adicciones psicológicas: perspectiva psicossomática. *Psiquiatría.com* (15).
<https://psiquiatria.com/bibliopsiquis/volumen.php?wurl=adicciones-psicologicas-perspectiva-psicosomatica>
- American Psychiatric Association - APA. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5* (5a. ed. --.).
- Aquije, D. (2018). *Estilos de afrontamiento en estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria en un colegio nacional del distrito de Barranco en el año 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/2700>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un colegio Nacional de Huancayo- 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de los Andes]. Repositorio de la Universidad Peruana de los Andes
<https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Baza, C. (2018). *Estilos parentales y estrategias de afrontamiento en los alumnos de cuarto y quinto de secundaria de la institución educativa Diego Quispe Tito del Distrito de San Sebastián, Cusco, 2016* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/33577>

- Billings, A.G., & Moos, R.H. (1981). The role of coping responses and social resources in attenuating the stress of life events. *Journal of Behavioral Medicine*, 4, 139-157.
- Blanco, A. (1995). *Cinco tradiciones en la psicología social*. Madrid: Morata.
- Borrás, T. (2014). Adolescencia: definición, vulnerabilidad y oportunidad. *Correo Científico Médico*, 18(1), 05-07. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100002
- Burgos, A., Carretero, M., Elkington, A., Pasqual-Marssetin, C. y Lobaccaro, C.(2000). The role of personality, coping style and social support in healthrelated Quality of Life in HIV Infection. *Quality of Life Research*, 9 (4), 423-437.
- Canessa, B. (2000). Adaptación psicométrica de las Escalas de Afrontamiento para adolescentes de Frydenberg y Lewis en un grupo de escolares de Lima Metropolitana. *Persona, Revista de la Facultad de Psicología de la Universidad de Lima*, 5, 191-233.
- Carr, A (2004). *Positive psychology: The Science of Happiness and Human Strength*. New York: Brunner-Routledge.
- Carr, A. (2007). *Psicología positiva*. Barcelona, Paidós.
- Cassaretto, M., Chau, C., Oblitas, H. y Valdez, N. (2003). Estrés y Afrontamiento en estudiantes de psicología. *Revista de Psicología de la PUCP*, XXI (2), 364-392.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28(3), 196-204.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77828306>
- Castellana, M. (2005). El adolescente y sus personas significativas. *ROL Enfermería*, 28 (9), 18-29.
- Caycho, T., Castilla, H. & Shimabukuro, M. (2014). Afrontamiento en adolescentes peruanos: Análisis confirmatorio de la Adolescent Coping Scale versión abreviada.

Eureka, 11(2), 187-203. Recuperado de:

<http://psicoeureka.com.py/sites/default/files/articulos/eureka-11-2-9.pdf>

Centro de investigación. (25 de septiembre del 2022). *¿Qué es la Originalidad en la Investigación?* [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ANuFt5CWvDo>

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.

Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*.

https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio institucional de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega

<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>

Cusme, M., Pinto, V. y Mogrovejo, J. (2020). *Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares*: *Yachana Revista Científica*, 9(3). Recuperado a partir de <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680>

Díaz, A. y Zambrano, C. (2019). *Uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wánchaq, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco <http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/4491>

Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W., y Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A

systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical psychology review*, 51, 109-124. doi: 10.1016/j.cpr.2016.10.008

Echeburúa, E. y de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2),91-95. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122889001>

EsSalud. (2021). *EsSalud detecta que 3 de cada 10 niños evidencian conductas relacionadas a la adicción a los videojuegos debido al confinamiento.*

<http://noticias.essalud.gob.pe/?inno-noticia=essalud-detecta-que-3-de-cada-10-ninos-evidencian-conductas-relacionadas-a-la-adiccion-a-los-videojuegos-debido-al-confinamiento#:~:text=AL%20CONFINAMIENTO%20%2D%20Essalud-.ESSALUD%20DETECTA%20QUE%203%20DE%20CADA%2010%20NI%C3%91OS%20EVIDENCIAN%20CONDUCTAS,a%C3%B1os%20y%20en%20poblaci%C3%B3n%20adolescente.>

Estallo, J.A. (1995): *Los videojuegos: juicios y prejuicios*. Planeta. Barcelona.

Estallo, J. (2009). *El Diagnostico de "Adicción a los Videojuegos": Uso, Abuso y Dependencia*. Madrid, España: Pirámide.

Estevez, A., Jauregui, P. y Lopez-Gonzalez, H. (2019). Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies. *Scandinavian Journal of Psychology*, 60 (4), 348-360. doi:10.1111/sjop.12547

Estévez, L., Bayón, C., De la Cruz, J. y Fernández-Liria, A. (2009). *Uso y abuso de Internet en adolescentes*. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 101-128). Madrid: Pirámide.

Fernández, E., Guinot, A., López, F., Machi, E. y Esteve, M. (2019). Rojas, M. (11 de junio, 2019). *Adicción a videojuego e inadaptación escolar, ¿van unidas?*. ActualidadCEU.

<https://medios.uchceu.es/actualidad-ceu/adiccion-a-los-videojuegos-e-inadaptacion-escolar-van-unidas/>

- Fernández, J. R., y Grande, A. (2017). Análisis y propuestas de actuación sobre el juego patológico en adultos y jóvenes en el principado de Asturias. *Asturias: portal de salud del principado de Asturias*. Recuperado de <https://www.astursalud.es/documents/31867/299951/ANALISIS+Y+PROPUESTAS+115+12+2017.pdf/2de8360f-6acf-8d96-2599-a968f964fb47?version=1.0>
- Frydenberg, E. (1997). *Adolescent coping: theoretical and research perspectives*. Londres: Routledge.
- Frydenberg, E. y Lewis, R. (1993) Boys play sport and girls turn to others: age, gender and ethnicity as determinants of coping. *Adolescence*, 16, 253- 266.
- Frydenberg, E. y Lewis, R. (1997) *Coping with stress and concerns during adolescence: A longitudinal study*. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association (Chicago, IL. March 24-28).
- Gallardo, L. (2019). *Afrontamiento al estrés: una revisión teórica y evolutiva del concepto*. [Tesis de bachillerato, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio institucional de la Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/5737>
- Gamboa, G y Simeón, C. (2018). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Federico Villareal, Lima]. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2992>
- Gil, A. y Vida, T. (2017). *Los videojuegos*. Barcelona, España. Editorial UOC.
- González, R.; Montoya, I.; Casullo, M y Bernabéu, J. (2002). Relación entre estilos y estrategias de afrontamiento y bienestar psicológico en adolescentes. *Psicothema*, 14 (2), 363-368.

- Gonzálvez, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3),180-185.
Recuperado en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>
- Griffiths M., et al. (2012). The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS ONE* 7(5). doi:10.1371/journal.pone.0036417
- Griffiths, Mark. (2005). ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*. 13. 445-462.
- Gutierrez, K. (2019). *Estrategias de afrontamiento en adolescentes de quinto de secundaria de Lima Metropolitana* [Tesis inédita, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio de la Universidad Ricardo Palma <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/2462>
- Haquehua, M. (2018). *Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las instituciones educativas estatales del nivel secundario del distrito de San Sebastián – Cusco, 2014* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio institucional de la Universidad San Agustín
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7075?show=full>
- Hernández-Nieto, R. A. (2002), *Contributions to Statistical Analysis*. Universidad de Los Andes.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed). México D.F.: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Zapata, N. y Mendoza, P. (2013) *Metodología de la investigación para Bachillerato*. Editorial McGraw Hill. Interamericana editores.
- Hesselink, A., Penninx, B., Schlösser, Wijnhoven, H., der Windt, D., Kriegsman, y D. Van Eijk, J. (2004). The role of coping resources and coping style in quality of life of patients with Asthma or COPD. *Quality of Life Research*, 13 (2), 509-518

- Hill. (1976) En Huizinga, *Homo Ludens* (pág. 217). Habana: Alianza.
- Huayta, I. (2020). *Habilidades sociales y adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna -2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio de la Universidad Privada de Tacna <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Idme, M. (2021). *Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un colegio nacional en época de pandemia por COVID-19, Arequipa 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio de la Universidad de San Agustín de Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/12350>
- Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo. (07 de marzo del 2022). *Nomenclatura Internacional de la UNESCO*. Recuperado el 07 de noviembre del 2022 de http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/unesco_code
- Instituto Nacional de Estadísticas e Informática. (2022). *Informe técnico de Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares: Trimestre: abril, mayo y junio 2022*. (Informe n°3 2022) <https://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-tic-i-trimestre-2022.pdf>
- Izquierdo, M. (2020). *Estrategias de afrontamiento: Una Revisión teórica*. [Trabajo de investigación, Universidad Señor de Sipán] Repositorio institucional de la Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/6889>
- Lazarus, R. y Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal and coping*. New York: Springer.
- Lazarus, R. y Folkman, S. (1986). *Estrés y procesos cognitivos. Evaluación, afrontamiento y consecuencias adaptativas*. Nueva York: Martínez Roca.

- Lazarus, R. y Launier, R. (1978). Stress-related transactions between person and environment. In *Perspectives in Interactional Psychology* ed. L. A. Pervin, M. Lewis, 287-327. New York: Plenum
- Lemmens, J., Valkenburg, P. y Peter, J. (2011a). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40 (1), 38–47.
- Macías, M., Madariaga, C., Valle, M. y Zambrano, J. (2013). Estrategias de afrontamiento individual y familiar frente a situaciones de estrés psicológico. *Psicología desde el Caribe*, 30(1),123-145. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21328600007>
- Martínez, P. y Morote, R. (2001). Preocupaciones de adolescentes de Lima y sus estilos de afrontamiento. *Revista De Psicología*, 19(2), 211-236.
<https://doi.org/10.18800/psico.200102.001>
- Mattlin, J.A., Wethington, E., & Kessler, R.C. (1990). Situational determinants of coping and coping effectiveness. *Journal of Health and Social Behavior*, 31, 103-122.
- Mendoza, H. (2013). *Construcción de la escala de adicción a videojuegos HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de los Olivos.*
- Ministerio de Salud. (13 de marzo, 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.* Gob.Pe.
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación cuantitativa y cualitativa.* Guía didáctica. Neiva: Universidad Surcolombiana.
- Moos R.H. (1995). Develoement and applications of new measures of life stressors, social resources and coping responses. *European Journal of Psychological Assesment*, 11, 1-13.

- Moss, R. H. (1993). *Coping Responses Inventory – Adult Form*. Florida, EEUU: Psychological Assessment Resources.
- Moos, R. H. (2010). *Inventario de respuestas de afrontamiento-adultos* (Adaptación Española. Kirchner y Froms). TEA Ediciones. (Trabajo original publicado en 1993).
- Morales, F. (2018). Estrategias de afrontamiento en una muestra de estudiantes universitarios. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1),289-294.
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349856003031>
- Morales, B. G., y Moysén, A. (2015). Afrontamiento del estrés en adolescentes estudiantes de nivel medio superior. *Revista Digital De Investigación En Docencia Universitaria*, 9(1), 9-20. <https://doi.org/10.19083/ridu.9.380>
- Mosquipa, M. e Irpanocca, R. (2022). *Estrategias de afrontamiento al estrés y clima social familiar en estudiantes del nivel secundario de instituciones educativas públicas mixtas del distrito de Santiago – Cusco, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco] Repositorio institucional de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
<https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6888>
- Organismo Supervisor de la Inversión Privada de Telecomunicaciones. (2022). *Reporte estadístico: Conexiones a internet fijo aumentaron 10.8% el 2021 en Perú*. (Reporte n°1 2022) <https://repositorio.osiptel.gob.pe/handle/20.500.12630/777>
- Papalia, D., Martorell, G. y Estévez, C. (2017). *Desarrollo humano* (13a ed.). México, D. F.: McGraw Hill.
- Paulus, F., Ohmann, S., Gontard, A. y Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*. 60. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>

- Peñaherrera, E. (1998). Comportamientos de riesgo adolescente, una aproximación psicosocial. *Revista de Psicología*. 16(2), 265-293.
<https://doi.org/10.18800/psico.199802.005>
- Peiró, R. (22 de febrero, 2020). *Ventajas y desventajas de la tecnología*. Economipedia.
<https://economipedia.com/cultura/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia.html>
- Pineda, S. y Aliño, M. (1999). Manual de Prácticas Clínicas para la atención integral en la adolescencia. *MINSAP*, 15-23.
<https://ccp.ucr.ac.cr/bvp/pdf/adolescencia/Capitulo%20I.pdf>
- Piqueras, J., García, C. y Marzo, J. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y drogas*, 17(2), 189-200. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83952052018>
- Plante, C., Gentile, D., Groves, C., Modlin, A. y Blanco-Herrera, J. (2018). Video Games as Coping Mechanisms in the Etiology of Video Game Addiction. *Psychology of Popular Media Culture*. 8 (4), 385–394. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000186>
- Procel, C. (2016). *Estrategias de afrontamiento y características sociodemográficas del cuidador familiar de niños con discapacidad intelectual, vinculados a la unidad educativa especializada “Carlos Garbay” de la ciudad de Riobamba*. [Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil] Repositorio institucional de la Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/13166>
- Provincia del Cusco (22 de setiembre de 2022). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Provincia_del_Cuzco&oldid=146122289
- Pujol, Jesus & Fenoll, Raquel & Forns Guzman, Joan & Harrison, Ben & Martínez-Vilavella, Gerard & Macià, Dídac & Alvarez-Pedrerol, Mar & Blanco-Hinojo, Laura & González-Ortiz, Sofía & Deus, Juan & Sunyer, Jordi. (2016). *Video gaming in school children: How much is enough?. Annals of neurology*. 80. 10.1002/ana.24745.

- Redacción Gestión. (11 de noviembre, 2021). *Gamers en Perú: el 69% de la población consume videojuegos, según estudio*. Gestión. <https://gestion.pe/tendencias/gamers-en-peru-crece-exponencialmente-el-consumo-de-videojuegos-este-ano-nndc-noticia/>
- Richaud de Minzi, M. C. (2003). Coping assessment in adolescents. *Adolescence* (38), 321-330.
https://www.researchgate.net/publication/9049326_Coping_assessment_in_adolescents
- Roca, F. (14 de julio, 2020). *Adicción a los videojuegos en Perú entrevista a Favio Roca sobre la realidad, causas y consecuencias del juego patológico*. La República. <https://larepublica.pe/sociedad/2020/07/14/adiccion-a-los-videojuegos-en-peru-entrevista-a-favio-roca-sobre-la-realidad-causas-y-consecuencias-del-juego-patologico-rddr/>
- Rodríguez, M. y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557-591.
<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rojas, M. (s.f.). *Videojuegos: Ventajas y desventajas*. NeuroClass.
<https://neuro-class.com/videojuegos-ventajas-y-desventajas/>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16 (4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Salazar, K. (2021). *Estrategias de afrontamiento al estrés en adolescentes escolares: un estudio comparativo* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte].
Repositorio de la Universidad Privada del Norte
<https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/27518>

- Salvatore, N., Costa, S., Sulla, F., Renati, R., Rollo, D., & Pietronilla Penna, M. (2020). An exploratory study on the relationship between video game addiction and the constructs of coping and resilience. *2020 IEEE International Symposium on Medical Measurements and Applications (MeMeA), 2020*, 1-5.
doi:10.1109/memea49120.2020.9137115
- Sánchez, H. & Reyes, C. (2009). Metodología de la Investigación y Diseños en la Investigación Científica. Lima, Perú: VisiónUniversitaria.
- Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102.
doi:10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp
- Santa Cruz, H. (2019). *Funcionamiento familiar y estrategias de afrontamiento en adolescentes del Centro Poblado El Milagro distrito de Huanchaco*. [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio de la Universidad Peruana Cayetano Heredia <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/8951>
- Solís, M. y Vidal, A. (2006). Estrategias de afrontamiento en adolescentes. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental Hermilio Valdizan*, VII(1), 33-39.
http://www.hhv.gob.pe/wp-content/uploads/Revista/2006/I/3-ESTILOS_Y ESTRATEGIAS_DE_AFRONTAMIENTO.pdf
- Uribe, A., Ramos, I., Villamil I. & Palacio, J. (2018). La importancia de las estrategias de afrontamiento en el bienestar psicológico en una muestra escolarizada de adolescentes. *Psicogente*, 21 (40),440-457. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497557156010>
- Valderrama, S. (2002). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica. Lima: San Marcos.

- Van Rooij, A. (2011). *Online Video Game Addiction. Exploring a New Phenomenon* [PhD Thesis]. Rotterdam, The Netherlands: Erasmus University Rotterdam
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>
- We are Social y Hootsuite. (2022). *Informe Digital 2022*. Marketing4Ecommerce. <https://marketing4ecommerce.net/usuarios-de-internet-mundo/>
- World Health Organization. (2022). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad (Versión: 02/2022) - 6C51 Trastorno por uso de videojuegos*. Recuperado el 07 de octubre de 2022 de <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>
- Zeidner, M. y Endler, N.S. (1996). *Handbook of coping: Theory, research, applications*. New York: John Wiley & Sons.

ANEXOS

ANEXO 1

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA
SOBRE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Nombre [REDACTED] Fecha 21/06/22

1. ¿Ha escuchado hablar de los videojuegos?
Si, he escuchado hablar de ellos, mi hijo los utiliza mucho.

2. En casa, ¿Tiene acceso a teléfonos o computadoras donde se pueda hacer uso de los videojuegos?
Si, tenemos celulares.

3. ¿Su hijo/a hace uso de videojuegos?
Si, los usa demasiado, es muy preocupante para mi y para toda mi familia.

4. En caso la respuesta anterior haya sido 'si', ¿Cuánto tiempo su hijo/a hace uso de los videojuegos?
3 a 4 horas, a veces más si no me doy cuenta. A veces le quito el celular, pero aún así encuentra manera de jugar.

5. ¿Ha tenido algún tipo de problema con su hijo/a por el uso de videojuegos?
Si, a veces discutimos porque no quiere hacer nada en la casa, no quiere estudiar. A veces llega a las 4 o 5 de la tarde por quedarse en los internet, él sale a la 1 del colegio.

6. En caso su hijo/a tenga un uso continuo de los videojuegos, ¿Cuáles son las conductas que él tiene que son de preocupación para usted?
A veces me grita, oculta cosas, no me escucha, a veces juega hasta muy tarde, ya ni sale de su cuarto, a veces no quiere comer. También miente, dice que ha hecho su tarea cuando no lo ha hecho. Duerme muy tarde y por eso no se quiere levantar para ir al colegio. Cuando intento corregir lo no me escucha y me trata mal.

ANEXO 2

ENTREVISTA DOCENTES: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

ENTREVISTA A DOCENTES

SOBRE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Nombre Liz Lizares Zuralt Fecha 20/06/22

1. ¿Ha escuchado hablar de los videojuegos?

Si, si he escuchado mucho de ellos.

2. ¿Usted conoce que es la adicción a videojuegos?

Si conozco, es cuando hay un uso desmedido de los videojuegos que tienen repercusiones en la persona a nivel social, familiar, personal y más aún en la salud.

3. ¿Durante sus años de docencia ha tenido casos de estudiantes con problemas con el uso de videojuegos?

Si, si he tenido. Talvez no muy graves, pero si han existido casos que hemos podido ayudar desde nuestra institución.

4. ¿En este año, ha encontrado estudiantes con problemas con el uso de videojuegos?

He encontrado casos de estudiantes que utilizan sus celulares en horas de clase para jugar. Por ello a veces no atienden a clase y su rendimiento es bajo.

5. ¿Ha tenido quejas de padres de familia por el uso excesivo de videojuegos?

Si, tuvimos un caso donde el estudiante llegaba muy tarde a su casa por irse a jugar a un internet. Tuvimos una intervención desde el área de TOE con los internos.

6. ¿Ha derivado algún caso a un centro de salud?

En este año todavía no, pero en años pasados si. Se hace una intervención desde el área de TOE e invitamos a los padres a llevar al estudiante a los centros de salud si el problema persiste.

ANEXO 3

ENTREVISTA AL ÁREA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ENTREVISTA SOBRE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOSNombre Int. Bladimir Choque Escobar Fecha 28/06/22Responsable Interno de Psicología // Área psicopedagógica de la I.E.**1. ¿Ha podido observar preocupación en los docentes sobre el uso de videojuegos en los estudiantes?**

No he visto mucha preocupación debido a que no se permite el uso de teléfonos en la institución, así que no se percibe mucho. El uso de videojuegos se hace más después de salir de la institución y ya nos enteramos cuando los padres vienen preocupados.

2. ¿Ha podido observar preocupación en los padres de familia sobre el uso de videojuegos en sus hijos?

Sí, se ha visto a una madre en específico que estaba preocupada porque su hijo llegaba a las 4 de la tarde cuando la salida es a la 1 de la tarde. Se iba a jugar a un lancenter, después regresaba a casa, almorzaba, agarraba su celular y se iba a su cuarto a seguir jugando.

3. ¿Qué ha podido observar en los estudiantes respecto a la adicción de videojuegos?

He logrado observar que los estudiantes sí llegan a tener cierto grado de dependencia debido a que he tenido la oportunidad de ingresar a los salones en horas libres y, más que nada, es el grado 4C algunos alumnos comentaban sobre el juego "Free Fire" donde se necesita experiencia para llegar a ciertos niveles y para ello se tiene que jugar mucho tiempo. Logré escuchar que se dedican de 2 a 3 horas en promedio para poder llegar a esos niveles. También he observado que en horas de recreo u horas libres hacen uso de sus celulares a escondidas de los docentes.

4. ¿Cuántos casos de adicción a videojuegos se han reportado durante este año y el año pasado?

Se tuvieron 2 casos, los más graves, llegaron a TOE, uno de 2º y otro de 5º de secundaria.

5. ¿Ha podido entablar conversación con la familia y/o estudiante de alguno de los casos de adicción?, ¿Se ha derivado a alguna institución?

Sí, pude hablar con el caso de 5º de secundaria y menciono que se sentía muy solo y es por eso que recurría a los videojuegos. No, debido a que se intenta intervenir desde la misma institución.

6. ¿Cuál cree que sea la importancia de la presente investigación?

Es muy importante porque así se podrá localizar a los casos que aún no se han reportado y así poder hacer la intervención correspondiente.

ANEXO 4

ENTREVISTA AL PSICOLOGO DE CONVIVENCIA ESCOLAR DE LA UGEL CUSCO

ENTREVISTA SOBRE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Nombre Psicólogo Jhonatan Vargas Guzman
 Responsable de Convivencia Fecha 09/05/2022
Escolar - UGEL

1. ¿Cuál es la situación actual de la adicción a videojuegos a nivel regional?

Debido al trabajo remoto, el uso de telefonos y PCs ha aumentado, se ha tenido casos que se reportaron por los y las docentes de la I.E.

2. ¿Cuáles son las estadísticas de adicción a videojuegos en el Cusco o qué casos han existido?

No existe una estadística dentro de la UGEL más se puede encontrar en los centros de salud y Seguridad ciudadana de los Municipios.

3. ¿Existe algún plan preventivo para la adicción a videojuegos?

Actualmente no existe un plan preventivo dentro de la Ugel, aunque es un tema muy importante.

4. ¿Cuál es la situación actual de la I.E. [redacted] con respecto a la adicción a videojuegos?

Dentro de la Institución si hay la existencia de casos, pero para poder conocer más es necesario la entrevista a docentes y padres de familia

5. ¿Cuál cree que sea la importancia de la investigación sobre la adicción a videojuegos? • Saber la data (edad, género) y hacer la atenc. educat.)

Debido a que no hay registro estadístico es importante para la creación de un sistema o plan para la atención de casos. También para tener un instrumento y así continuar con el trabajo.

6. ¿Qué recomendaciones podría brindar con respecto a la adicción a videojuegos y con respecto a la investigación?

- En base a la limitación de los centros crear una línea de intervención para los casos existentes.
- Tener la investigación y realizar la atención correspondiente.

ANEXO 5

ENTREVISTA A LA PSICÓLOGA DEL CENTRO DE SALUD (IPRESS)
DEL DISTRITO DE SAN SEBASTIÁN - CUSCO

ENTREVISTA SOBRE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Nombre Ps. Roxana Paricoto García

Responsable del servicio de Psicología IPRESS San Sebastián Fecha 09/06/2022

1. ¿Cuántos casos de adicción a videojuegos ha atendido o recibido en el año 2021 y este año?

Los casos de videojuegos se desencadenaron en trastornos de ansiedad, TOC, depresión, alcohol y drogas; la cantidad de casos fue de 45 en el año 2021 y 38 en los primeros 4 meses de este año.

2. ¿Cuál fue la gravedad de los casos atendidos?

Intento de suicidio por la prohibición de los videojuegos

3. ¿Ha atendido casos derivados de la Institución Educativa [redacted]?

Si, se atendieron casos. Las atenciones fueron mixtas, de forma presencial y virtual. Algunos casos se atendieron en la IPRESS de San Sebastián y otros que necesitaban medicación se derivaron al Hospital Antonio Lorena, Regional y Centros Comunitarios de salud mental.

4. ¿Cuál cree que es la importancia de realizar una investigación sobre la adicción a videojuegos?

Es de vital importancia y necesidad realizar una investigación sobre la adicción a videojuegos, más aún por los 2 años de trabajo remoto donde los niños y adolescentes, dedicaron su tiempo de ocio en los llamados videojuegos, ya que estuvieron y están al alcance de todos, como son: los objetos portátiles, tabletas, computadoras y celulares donde se hace su uso. Estos aparatos son de uso diario para la mayoría y utilizarlos de manera incorrecta en una etapa temprana de vida pueden resultar en el deterioro temprano o tardío del desarrollo cognitivo y psicosocial, conduciendo a trast. alimenticios de ansiedad, obsesivos compulsivos, consumo de alcohol/drogas y otros casos intento de suicidio.

5. ¿Cuál cree que es la importancia de realizar una investigación sobre la adicción a videojuegos en la Institución Educativa [redacted]?

En la actualidad los casos de trastorno de ansiedad se incrementaron en la institución educativa, donde dentro de ellos se encuentran casos de adicción a videojuegos que desencadenaron en esta problemática. Estos casos son derivados a nuestra institución para su respectiva intervención psicológica. Ya que existe aventismo escolar, donde quizá no se vea mucho a estudiantes en algunos centros de internet, pero si en la utilización de sus celulares.

6. ¿Qué recomendaciones podría brindar con respecto a la investigación?

Identificar los casos de adicción a videojuegos (en sus diferentes niveles de riesgo) y desarrollar un programa de intervención en la prevención y tratamiento de los casos de adicción a los videojuegos.

ANEXO 6

ÁRBOL DE PROBLEMAS

Efectos secundarios	Cambios de humor, potenciación del lenguaje coprolático	Variación en el régimen alimenticio (poca o excesiva)	Ensimismamiento	Discusiones con los miembros de la familia	Huir de casa	Agresión (mostrarse irritados) con los miembros de la familia	Bajo rendimiento académico / Falta de atención a clases/ Procrastinación	Afectación en la práctica de las reglas de convivencia/ Aislamiento social	Ausencia en horas de clase / Evadirse de la I.E.	Contribución
Efectos principales	Consecuencias personales			Consecuencias familiares			Consecuencias sociales o educativas		Problemas a resolver	
Problema objeto de estudio	ESTILOS DE AFRONTAMIENTO Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO, 2022								Objetivo general	
Causas principales	Problemas personales			Problemas familiares			Problemas sociales o educativos		Objetivos específicos	
Causas secundarias	Baja autoestima/ Baja tolerancia a la frustración	Sentimiento de inferioridad/ superioridad	Dificultad para relacionarse con los demás / Pobre autoconcepto	Separación de los padres/ Pérdida de algún miembro familiar	Abandono de los padres / Falta de atención o engreimiento	Disfuncionalidad / negligencia	Bullying / No existencia de pares	Bajo rendimiento escolar	Presión social / pares que hacen uso excesivo de las redes	Causas secundarias

ANEXO 7

ESCALA DE AFRONTAMIENTO ADOLESCENTE

ESCALA DE AFRONTAMIENTO

de Frydenberg y Lewis (1997)

Versión abreviada: Richaud de Minzi (2003)

Adaptación Peruana: Caycho, Castilla y Shimabukuro (2014)

Iniciales del Evaluado: _____ Sexo: (Masculino) (Femenino)

Edad: _____ Grado: _____

A continuación, encontrará una lista de formas diferentes con las que se puede encarar problemas o preocupaciones. Deberá colocar una cruz en la casilla correspondiente, indicando las cosas que usted suele hacer para enfrentarse a una situación problemática o difícil concreta.

Responda con honestidad, recuerde que no hay respuestas correctas e incorrectas y que los resultados son totalmente confidenciales. Así mismo, se le pide no dejar ninguna casilla en blanco.

Las opciones de respuesta son las siguientes:

1	2	3	4	5
Nunca me ocurre o no lo hago	Raras veces me ocurre o lo hago	Algunas veces me ocurre o lo hago	A menudo me ocurre o lo hago	Con mucha frecuencia me ocurre o lo hago

N°	Ítems:	Respuesta				
1.	Dedicarme a resolver la causa del problema.	1	2	3	4	5
2.	Preocuparme por mi futuro.	1	2	3	4	5
3.	Reunirme con amigos.	1	2	3	4	5
4.	Producir una buena impresión en las personas que me importan.	1	2	3	4	5
5.	Llorar o gritar.	1	2	3	4	5
6.	Ignorar el problema.	1	2	3	4	5
7.	Criticarme a mí mismo.	1	2	3	4	5
8.	Guardar mis sentimientos para mí solo.	1	2	3	4	5
9.	Dejar que Dios se ocupe de mi problema.	1	2	3	4	5
10.	Pedir consejos a una persona competente.	1	2	3	4	5
11.	Hacer deporte.	1	2	3	4	5
12.	Hablar con otros para apoyarnos mutuamente.	1	2	3	4	5
13.	Dedicarme a resolver el problema poniendo en juego todas mis capacidades.	1	2	3	4	5
14.	Preocuparme por mis relaciones con los demás.	1	2	3	4	5
15.	Desear que suceda un milagro.	1	2	3	4	5
16.	Simplemente me doy por vencido.	1	2	3	4	5
17.	Ignorar conscientemente el problema.	1	2	3	4	5
18.	Evitar estar con la gente.	1	2	3	4	5
19.	Pedir ayuda y consejo para que todo se resuelva.	1	2	3	4	5

20.	Fijarme en el aspecto positivo de las cosas y pensar en las cosas buenas.	1	2	3	4	5
21.	Conseguir ayuda o consejo de un profesional.	1	2	3	4	5
22.	Salir y divertirme para olvidar mis dificultades.	1	2	3	4	5
23.	Mantenerme en forma y con buena salud.	1	2	3	4	5
24.	Considerar otros puntos de vista y tratar de tenerlos en cuenta.	1	2	3	4	5
25.	Preocuparme por lo que está pasando.	1	2	3	4	5
26.	Empezar una relación personal estable.	1	2	3	4	5
27.	Tratar de adaptarme a mis amigos.	1	2	3	4	5
28.	Esperar que el problema se resuelva por sí solo.	1	2	3	4	5
29.	Sentirme culpable.	1	2	3	4	5
30.	Evitar que otros se enteren de lo que me preocupa.	1	2	3	4	5
31.	Leer un libro sagrado o de religión.	1	2	3	4	5
32.	Tratar de tener una visión alegre de la vida.	1	2	3	4	5
33.	Ir al gimnasio a hacer ejercicio.	1	2	3	4	5
34.	Preocuparme por lo que me pueda ocurrir.	1	2	3	4	5
35.	Mejorar mi relación personal con los demás.	1	2	3	4	5
36.	Comer, beber o dormir más o menos que de costumbre.	1	2	3	4	5
37.	Considerarme culpable.	1	2	3	4	5
38.	No dejar que otros sepan cómo me siento.	1	2	3	4	5
39.	Pedir a Dios que cuide de mí.	1	2	3	4	5
40.	Conseguir apoyo de otros, como mis padres o mis amigos.	1	2	3	4	5
41.	Pensar en distintas formas de afrontar el problema.	1	2	3	4	5
42.	Inquietarme por el futuro de mundo.	1	2	3	4	5
43.	Pasar más tiempo con el chico o chica con quien suelo salir.	1	2	3	4	5
44.	Imaginar que las cosas van a ir mejor.	1	2	3	4	5
45.	Sufro dolores de cabeza o de estómago.	1	2	3	4	5
46.	Dedicarme a mis tareas en vez de salir.	1	2	3	4	5

ANEXO 8

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

de Chóliz y Clara (2011)
Adaptación Peruana: Salas y Merino (2017)

Iniciales del Evaluado: _____ Sexo: (Masculino) (Femenino)
Edad: _____ Grado: _____

A continuación, encontrará una lista de frases sobre el uso de los videojuegos. Deberá colocar una cruz en la casilla correspondiente, indicando en qué medida está usted de acuerdo o en desacuerdo con su uso de videojuegos (tanto consola como de PC).

Responda con honestidad, recuerde que no hay respuestas correctas en incorrectas y que los resultados son totalmente confidenciales. Así mismo, se le pide no dejar ninguna casilla en blanco.

Las opciones de respuesta son las siguientes:

TD	ED	N	DA	TA
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	Ítems:	Respuesta				
1.	Ahora juego mucho más tiempo videojuegos que cuando comencé.	TD	ED	N	DA	TA
2.	Si no me funciona la videoconsola, celular o computadora donde juego le pido prestada una a familiares o amigos.	TD	ED	N	DA	TA
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	TD	ED	N	DA	TA
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	TD	ED	N	DA	TA
5.	Le dedico mucho tiempo extra a los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	TD	ED	N	DA	TA
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	TD	ED	N	DA	TA
7.	Me irrita o enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola, celular o computadora.	TD	ED	N	DA	TA
8.	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes (que cuando comencé).	TD	ED	N	DA	TA
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	TD	ED	N	DA	TA
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc., en los videojuegos.	TD	ED	N	DA	TA
11.	Si no me funciona un videojuego busco otro rápidamente para poder jugar.	TD	ED	N	DA	TA

12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	TD	ED	N	DA	TA
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tenga que ir a algún sitio.	TD	ED	N	DA	TA
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	TD	ED	N	DA	TA
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar algún videojuego.	TD	ED	N	DA	TA
16.	He llegado a jugar más de tres horas seguidas.	TD	ED	N	DA	TA
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola, celular o computadora.	TD	ED	N	DA	TA
18.	Cuando estoy aburrido juego un videojuego.	TD	ED	N	DA	TA
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme a jugar videojuegos.	TD	ED	N	DA	TA
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sea sólo un momento.	TD	ED	N	DA	TA
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	TD	ED	N	DA	TA
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar videojuegos.	TD	ED	N	DA	TA
23.	Le he mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar videojuegos (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado jugando más tiempo).	TD	ED	N	DA	TA
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	TD	ED	N	DA	TA
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar algún videojuego para distraerme.	TD	ED	N	DA	TA

ANEXO 9

CONSENTIMIENTO INFORMADO

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPACIÓN DE INVESTIGACIÓN**

Yo, _____, identificado con DNI _____
padre, madre o apoderado del menor _____
de _____ años de edad, acepto de manera voluntaria que mi hijo(a) participe en la
investigación que será realizada por la Bach. Natalia Edith Figueroa Carrasco con
código 154848 de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad
Nacional San Antonio Abad del Cusco. La investigación titulada “**Estilos de
Afrontamiento y Adicción a videojuegos en el nivel secundario de la Institución
educativa** _____, Cusco” tiene como finalidad determinar la relación
entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en adolescente.

Me han informado que las condiciones de la participación son las siguientes:

- Ser de manera voluntaria
- La participación consiste en el llenado de dos encuestas que tomará aproximadamente 20 minutos.
- El proceso de llenado no perjudicará la integridad del evaluado(a).
- La investigadora se compromete a no revelar la identidad del encuestado en ningún momento de la investigación, ni después de finalizada la mismo.
- Los resultados de la evaluación serán confidenciales, sin embargo, el evaluado puede pedirlos al correo electrónico o WhatsApp descritos más adelante.
- El padre, madre o apoderado al autorizar la participación del menor, se compromete a que el encuestado responda de manera honesta a los instrumentos psicológicos, dada su importancia para la veracidad de la investigación. Sin embargo, el padre, madre o apoderado del evaluado(a) podrán solicitar que el menor no continúe con la encuesta, previa comunicación con el alumno(a).
- Para cualquier información adicional y/o dificultad, el padre, madre o apoderado puede contactarse con la Bach. Natalia Edith Figueroa Carrasco al correo electrónico 154848@unsaac.edu.pe o al WhatsApp 947338431.

Cusco, _____ de _____ del 2022

Firma del padre, madre o apoderado

Firma del estudiante participante
de la investigación

ASENTIMIENTO INFORMADO

**ASENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPACION DE INVESTIGACION**

Yo, _____, de _____ años de edad, del _____ grado acepto de manera voluntaria participar en la investigación que realizada por la Bach. Natalia Edith Figueroa Carrasco con código 154848 de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco. La investigación titulada “Estilos de Afrontamiento y Adicción a videojuegos en el nivel secundario de la Institución educativa _____, Cusco” tiene como finalidad determinar la relación entre los estilos de afrontamiento y la adicción a videojuegos en el adolescente.

Me han informado que las condiciones de la participación son las siguientes:

- Ser de manera voluntaria
- La participación consiste en el llenado de dos encuestas que tomará aproximadamente 20 minutos.
- El proceso de llenado no perjudicará la integridad del evaluado(a).
- La investigadora se compromete a no revelar la identidad del encuestado en ningún momento de la investigación, ni después de finalizada la mismo.
- Los resultados de la evaluación serán confidenciales, sin embargo, el evaluado puede pedirlos al correo electrónico o WhatsApp descritos más adelante.
- Existe un compromiso de que el encuestado responda de manera honesta a los instrumentos psicológicos, dada su importancia para la veracidad de la investigación.
- Para cualquier información adicional y/o dificultad, el padre, madre o apoderado puede contactarse con la Bach. Natalia Edith Figueroa Carrasco al correo electrónico 154848@unssaac.edu.pe o al WhatsApp 947338431.

Cusco, _____ de _____ del 2022

Firma del estudiante participante
de la investigación

ANEXO 10

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO ACS MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS


Juez 1: Magister Roxana Paricoto García

CRITERIO DE JUECES - HOJA DE CALIFICACIÓN							
EVALUADOR	Mg Ps. Roxana Paricoto García						
FECHA	18-08-22	INTRUMENTO	ADOLESCENT COPING SCALE (ACS)				
COHERENCIA	El ítem mide alguna variable/ categoría presente en el cuadro de congruencia metodológica						
CLARIDAD	El ítem es claro (no genera confusión o contradicciones)						
ESCALA	El ítem puede ser respondido de acuerdo a la escala que presenta el instrumento						
RELEVANCIA	El ítem es relevante para cumplir con las preguntas y objetivos de la investigación						
ESCALA DE VALORES							
1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente							
CONTENIDO			EVALUACIÓN				
ITEM	INDICADORES GENERALES	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
2	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
3	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
4	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
5	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
6	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
7	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
8	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	

	RELEVANCIA						X
20	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	X					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
21	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	P					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
22	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	P					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
23	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	P					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
24	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	X					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
25	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	P					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
26	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	P					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
27	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	P					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
28	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	X					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
29	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	X					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
30	COHERENCIA						X
	CLARIDAD	P					X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X

31	COHERENCIA						0
	CLARIDAD	x					x
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						x
32	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	x					x
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						0
33	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	x					x
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						x
34	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	x					x
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						x
35	COHERENCIA						0
	CLARIDAD	x					0
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						x
36	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	0					0
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						0
37	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	0					x
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						x
38	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	0					x
	ESCALA						0
	RELEVANCIA						x
39	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	x					0
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						x
40	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	x					x
	ESCALA						x
	RELEVANCIA						0
41	COHERENCIA						x
	CLARIDAD	x					x
	ESCALA						0
	RELEVANCIA						x
42	COHERENCIA						0

	CLARIDAD	✓				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
43	COHERENCIA					✓	
	CLARIDAD	✓				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
44	COHERENCIA					✓	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					✓	
	RELEVANCIA					✓	
45	COHERENCIA					✓	
	CLARIDAD	✓				X	
	ESCALA					✓	
	RELEVANCIA					✓	
46	COHERENCIA					✓	
	CLARIDAD	X				✓	
	ESCALA					✓	
	RELEVANCIA					X	

<p>OBSERVACIONES FINALES</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	 <p>FIRMA Y SELLO</p>
--	--

Juez 2: Licenciado Nilo Elguera Carbajal

CRITERIO DE JUECES – HOJA DE CALIFICACIÓN							
EVALUADOR	NILO ELGUERA CARBAJAL						
FECHA	18/08/2022	INTRUMENTO	ADOLESCENT COPING SCALE (ACS)				
COHERENCIA	El ítem mide alguna variable/ categoría presente en el cuadro de congruencia metodológica						
CLARIDAD	El ítem es claro (no genera confusión o contradicciones)						
ESCALA	El ítem puede ser respondido de acuerdo a la escala que presenta el instrumento						
RELEVANCIA	El ítem es relevante para cumplir con las preguntas y objetivos de la investigación						
ESCALA DE VALORES							
1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente							
CONTENIDO			EVALUACIÓN				
ITEM	INDICADORES GENERALES	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
2	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
3	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
4	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
5	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
6	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
7	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
8	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	

	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
9	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
10	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
11	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
12	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
13	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
14	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
15	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
16	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
17	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
18	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
19	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X

	RELEVANCIA						X
20	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
21	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
22	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
23	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
24	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
25	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
26	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
27	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
28	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
29	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD				X		
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
30	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	

31	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD				X	
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA				X	
32	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD				X	
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA					X
33	COHERENCIA					X
	CLARIDAD				X	
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA					X
34	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD				X	
	ESCALA					X
	RELEVANCIA				X	
35	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD				X	
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA					X
36	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD					X
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA				X	
37	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD					X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA				X	
38	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD				X	
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA				X	
39	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD					X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA				X	
40	COHERENCIA				X	
	CLARIDAD				X	
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA					X
41	COHERENCIA					X
	CLARIDAD					X
	ESCALA				X	
	RELEVANCIA				X	
42	COHERENCIA				X	

	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
43	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA				X		
	RELEVANCIA					X	
44	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
45	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
46	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X

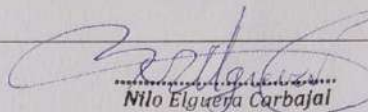
OBSERVACIONES FINALES

.....

.....

.....

.....



Nilo Elgueya Carbajal
 PSICÓLOGO
 C.Ps. P. 11342

FIRMA Y SELLO

Juez 3: Doctor Miler Aldrin Olivera Cusihuaman Olivera


CRITERIO DE JUECES – HOJA DE CALIFICACIÓN							
EVALUADOR	Dr. Miler Aldrin Olivera Cusihuaman						
FECHA	24/08/2022	INTRUMENTO	ADOLESCENT COPING SCALE (ACS)				
COHERENCIA	El ítem mide alguna variable/ categoría presente en el cuadro de congruencia metodológica						
CLARIDAD	El ítem es claro (no genera confusión o contradicciones)						
ESCALA	El ítem puede ser respondido de acuerdo a la escala que presenta el instrumento						
RELEVANCIA	El ítem es relevante para cumplir con las preguntas y objetivos de la investigación						
ESCALA DE VALORES							
1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente							
CONTENIDO			EVALUACIÓN				
ITEM	INDICADORES GENERALES	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
2	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
3	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
4	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
5	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
6	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
7	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
8	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	

	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
9	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
10	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
11	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
12	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
13	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
14	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
15	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
16	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
17	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
18	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
19	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	

	RELEVANCIA					X	
20	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
21	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
22	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
23	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
24	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
25	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
26	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
27	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
28	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
29	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
30	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	

31	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
32	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
33	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
34	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
35	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
36	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
37	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
38	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
39	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
40	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
41	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
42	COHERENCIA					X	

	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
43	COHERENCIA						X
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
44	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
45	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
46	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD				X		
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA				X		

<p>OBSERVACIONES FINALES</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	 <p>Dr. Miller A. Ojeda Custumarian PSICOLOGO CLINICO EDUCATIVO CARRERA DE PSICOLOGIA FIRMA Y SELLO</p>
--	--

ANEXO 11

**COEFICIENTE DE VALIDEZ DE CONTENIDO CVC PROCESADO EN EXCEL PARA EL
INSTRUMENTO ACS**

VALIDEZ ACS								
Ítem	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Sx1	Mx	CVCi	Pei	CVCtc
1	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
2	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
3	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
4	16	19	19	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
5	16	18	16	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
6	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
7	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
8	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
9	16	19	19	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
10	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
11	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
12	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
13	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
14	16	19	19	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
15	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
16	16	18	16	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
17	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
18	20	17	17	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630
19	19	18	16	53	2.65	0.88	0.0370	0.8463
20	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
21	16	17	16	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
22	16	16	16	48	2.4	0.80	0.0370	0.7630
23	16	19	20	55	2.75	0.92	0.0370	0.8796
24	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
25	16	17	20	53	2.65	0.88	0.0370	0.8463
26	16	17	18	51	2.55	0.85	0.0370	0.8130
27	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
28	16	18	17	51	2.55	0.85	0.0370	0.8130
29	16	15	18	49	2.45	0.82	0.0370	0.7796
30	16	18	18	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
31	16	16	20	52	2.6	0.87	0.0370	0.8296
32	16	17	17	50	2.5	0.83	0.0370	0.7963
33	16	18	20	54	2.7	0.90	0.0370	0.8630

ANEXO 12

VACEADO DE DATOS PARA DETERMINAR LA CONFIABILIDAD POR ALFA DE CRONBACH DEL INSTRUMENTO ACS

VACEADO DE DATOS VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO - Excel

Inic. ses. Compartir

		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW									
		ACS																																																									
SUJETO	EDAD	SEXO 1=M 2=F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46											
1	12		1	2	3	2	1	1	2	4	5	2	3	2	1	2	2	1	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	2	1	4	2	4	2	2	1	2	2	2	1	3	1	2	3	2	2	3	4	3										
2	12		2	2	5	1	4	2	2	4	3	2	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	4	2	4	2	4	5	1	4	1	4	1	3	4	3	2	3	5	2	4	2	2										
3	12		1	2	4	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	2	2	1	4	1	5	4	4	2	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3										
4	12		2	3	4	1	3	4	3	4	5	1	4	1	3	5	1	1	3	4	3	2	5	4	1	3	4	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	4	1	5	1	3	5	1	3	5	1	1	5	5								
5	12		2	2	4	3	4	1	2	1	2	4	2	5	4	2	4	2	3	4	4	5	2	3	4	3	2	1	2	1	1	4	5	4	1	4	1	1	3	5	4	1	1	3	5	4	1	3	1	3	5								
6	13		2	1	3	3	2	1	3	4	4	2	4	5	2	4	2	5	1	2	4	1	2	5	3	5	4	5	2	5	1	1	3	5	5	1	1	3	5	4	5	5	1	1	3	5	4	4	2	2									
7	13		2	4	3	1	3	4	1	5	1	1	5	1	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	5	3	4	3	1	3	1	3	5	1	1	3	5	1	1	3	2	4	1	3	2	4	3	1	2	2	2								
8	13		1	2	3	4	1	2	1	3	5	1	5	3	3	2	4	3	2	1	1	3	3	3	2	4	4	3	2	2	1	1	5	3	3	2	2	3	2	2	3	1	2	5	3	1	2	2	1	3									
9	13		1	5	3	1	1	1	5	3	1	3	5	1	3	1	1	5	3	5	1	1	1	5	1	1	5	3	5	1	1	2	1	1	1	5	5	1	1	1	1	1	5	4	2	5	1	4	1	5									
10	13		1	1	5	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	2	3	4	4	3	1	1	2	1	4	5	5	1	1	3	1	1	3	1	1	5	3	1	5	1	1	1	1									
11	14		1	1	5	4	3	1	2	1	2	1	5	1	2	4	2	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	5	5	4	1	1	2	3	5	1	3	4	1	2	5	2	2	3	4	1	2	3	4	1	2								
12	14		1	2	3	5	1	5	1	2	1	5	3	1	2	5	4	2	3	5	1	2	5	5	5	4	2	3	2	1	2	3	4	2	1	2	3	4	2	3	2	1	4	4	2	5	5	4	5	1	4	4	2						
13	14		1	1	5	3	3	4	1	1	5	4	1	5	4	4	3	1	1	1	3	5	5	5	3	3	3	3	5	1	1	5	5	3	3	5	1	1	5	3	3	3	1	1	5	5	1	3	4	3	5								
14	14		1	2	3	2	1	2	4	2	1	3	1	4	1	2	3	2	3	1	1	2	3	2	3	1	1	2	4	3	5	2	2	1	2	1	3	4	2	2	1	3	4	2	2	3	4	3	1	2	1	3							
15	14		1	2	1	1	1	5	4	5	1	3	2	1	3	1	1	5	5	1	1	1	5	1	1	2	1	2	1	1	1	5	5	1	1	1	1	1	1	3	5	1	1	1	3	5	1	1	3	1	3	3							
16	15		1	2	5	4	3	1	2	1	5	4	5	3	4	1	4	2	2	2	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	1	2	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	5	3	4	4	3	4	1	4				
17	15		1	2	3	2	4	2	4	2	5	4	5	2	2	3	2	1	1	3	2	2	1	1	3	2	1	1	3	2	4	1	3	2	4	3	4	1	4	4	2	5	5	4	4	2	5	5	4	5	1	4	4	2					
18	15		1	3	4	3	4	3	2	5	4	2	3	5	3	2	1	1	2	2	3	3	1	3	5	2	3	2	3	2	1	4	5	2	3	1	4	5	2	4	3	2	4	4	5	3	3	4	1	3	1	2							
19	15		2	5	4	3	5	3	2	5	3	2	4	3	2	4	5	3	2	2	3	4	5	2	2	3	4	5	3	4	1	5	2	4	3	4	5	3	4	4	3	3	3	3	5	2	5	3	5	2	5	3	4						
20	15		2	3	3	2	3	4	2	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	4	5	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	2	2	1	2	3	3	4	5	2	2	1	3	4	5	2	2	1	4	2	3				
21	16		2	4	5	2	3	2	2	3	4	2	1	4	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	3	4	2	3	2	3	2	4	2	3	4	1	2	2	3	4	4	2	2	1	2	3	4	4	2	2	1	2	3	2	1	2			
22	16		1	5	5	2	5	3	5	5	1	1	3	2	3	5	1	1	1	3	2	4	2	1	4	3	4	1	4	3	4	5	1	3	4	5	1	3	5	3	4	3	5	3	1	5	2	3	4	4	2	3	4	4					
23	16		1	3	4	1	2	1	3	4	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	2	3	4	2	2	3	3	3	4	4					
24	16		1	4	5	2	2	1	5	5	3	2	1	1	3	1	1	5	5	1	1	5	5	1	2	1	1	3	2	1	1	3	2	4	1	4	3	4	5	1	3	5	3	4	3	5	3	1	5	2	3	4	4						
25	16		1	5	5	4	1	1	1	5	4	3	5	5	5	5	5	5	1	2	1	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3			
26	17		1	3	4	3	3	2	3	3	5	3	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3				
27	17		1	5	4	3	1	2	1	2	1	4	2	4	5	4	2	1	2	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
28	17		1	4	1	4	1	1	5	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	4	2	3	4	3	2	1	1	1	3	3	4	2	1	1	5	4	1	5	4	1	5	4	1	5	4	1	4	1	4	1	4	1	4		
29	17		1	3	4	2	4	2	1	4	3	2	5	2	3	3	2	1	1	1	4	5	2	3	5	4	3	2	1	1	1	4	3	2	1	1	4	5	2	3	5	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	5	2	3	3			
30	17		1	4	5	4	4	2	1	2	1	2	5	3	5	2	1	1	1	2	2	3	2	4	2	5	4	2	3	2	4	2	2	1	2	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3

30 ESTUDIANTES

JUEZ 2 TDV | JUEZ 3 ACS | JUEZ 1 TDV | JUEZ 2 TDV | JUEZ 3 TDV


ANEXO 13

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO TDV MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

Juez 1: Magister Roxana Paricoto García

CRITERIO DE JUECES - HOJA DE CALIFICACIÓN							
EVALUADOR	Ps. Roxana Paricoto García						
FECHA	17-08-22	INTRUMENTO	TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)				
INDICADORES							
COHERENCIA	El ítem mide alguna variable/ categoría presente en el cuadro de congruencia metodológica						
CLARIDAD	El ítem es claro (no genera confusión o contradicciones)						
ESCALA	El ítem puede ser respondido de acuerdo a la escala que presenta el instrumento						
RELEVANCIA	El ítem es relevante para cumplir con las preguntas y objetivos de la investigación						
ESCALA DE VALORES							
1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente							
CONTENIDO			EVALUACIÓN				
ITEM	INDICADORES GENERALES	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA	Y				X	
	RELEVANCIA					X	
2	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	Y				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
3	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
4	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	Y				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
5	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
6	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	X				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
7	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	Y				X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
8	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD	Y				X	

	RELEVANCIA					X
20	COHERENCIA					X
	CLARIDAD	X				X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA					X
21	COHERENCIA					X
	CLARIDAD	X				X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA					X
22	COHERENCIA					X
	CLARIDAD	X				X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA					X
23	COHERENCIA					X
	CLARIDAD	X				X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA					X
24	COHERENCIA					X
	CLARIDAD	X				X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA					X
25	COHERENCIA					X
	CLARIDAD	X				X
	ESCALA					X
	RELEVANCIA					X

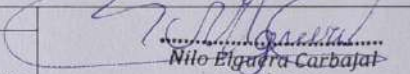
<p>OBSERVACIONES FINALES</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	 <p>FIRMA Y SELLO</p>
--	---

Juez 2: Licenciado Nilo Elguera Carbajal

CRITERIO DE JUECES – HOJA DE CALIFICACIÓN							
EVALUADOR		NILO ELGUERA CARBAJAL					
FECHA	18/08/2022	INTRUMENTO	TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)				
INDICADORES							
COHERENCIA	El ítem mide alguna variable/ categoría presente en el cuadro de congruencia metodológica						
CLARIDAD	El ítem es claro (no genera confusión o contradicciones)						
ESCALA	El ítem puede ser respondido de acuerdo a la escala que presenta el instrumento						
RELEVANCIA	El ítem es relevante para cumplir con las preguntas y objetivos de la investigación						
ESCALA DE VALORES							
1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente							
CONTENIDO			EVALUACIÓN				
ITEM	INDICADORES GENERALES	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD				X		
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
2	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA				X		
	RELEVANCIA					X	
3	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
4	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
5	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA				X		
	RELEVANCIA					X	
6	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
7	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
8	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	

	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
9	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
10	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA						X
	RELEVANCIA					X	
11	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
12	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
13	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD				X		
	ESCALA				X		
	RELEVANCIA					X	
14	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
15	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
16	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
17	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
18	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
19	COHERENCIA				X		
	CLARIDAD				X		
	ESCALA					X	

	RELEVANCIA					X	
20	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
21	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
22	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
23	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
24	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
25	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	


<p>OBSERVACIONES FINALES</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	 <p>..... Nilo Elguera Carbajal PSICÓLOGO C.Ps. P. 11342</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p>FIRMA Y SELLO</p>
--	---

Juez 3: Doctor Miler Aldrin Olivera Cusihuaman Olivera

CRITERIO DE JUECES – HOJA DE CALIFICACIÓN							
EVALUADOR		Dr. Miler Aldrin Olivera Cusihuaman					
FECHA		24/08/2022	INTRUMENTO		TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)		
INDICADORES							
COHERENCIA		El ítem mide alguna variable/ categoría presente en el cuadro de congruencia metodológica					
CLARIDAD		El ítem es claro (no genera confusión o contradicciones)					
ESCALA		El ítem puede ser respondido de acuerdo a la escala que presenta el instrumento					
RELEVANCIA		El ítem es relevante para cumplir con las preguntas y objetivos de la investigación					
ESCALA DE VALORES							
1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente							
CONTENIDO			EVALUACIÓN				
ITEM	INDICADORES GENERALES	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
2	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
3	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
4	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
5	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
6	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
7	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
8	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X


	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
9	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA					X	
10	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
11	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
12	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
13	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
14	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
15	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
16	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD					X	
	ESCALA					X	
	RELEVANCIA						X
17	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
18	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
19	COHERENCIA					X	
	CLARIDAD						X
	ESCALA					X	

	RELEVANCIA						X
20	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
21	COHERENCIA				X		
	CLARIDAD			X			
	ESCALA				X		
	RELEVANCIA				X		
22	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
23	COHERENCIA				X		
	CLARIDAD						X
	ESCALA				X		
	RELEVANCIA				X		
24	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X
25	COHERENCIA						X
	CLARIDAD						X
	ESCALA						X
	RELEVANCIA						X


<p>OBSERVACIONES FINALES</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	 <p>Dr. Miller A. Oñivera Cusihuaman <small>INSTITUTO VARIETAL DE INVESTIGACIONES AGROPECUARIAS</small></p> <p>FIRMA Y SELLO</p>
---	---

ANEXO 16

SOLICITUD PARA ACCESO A LA POBLACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS SOCIALES
 DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE FILOSOFÍA Y PSICOLOGÍA
 ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
 AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL



Cusco, Agosto del 2022

OFICIO N.º 001 -2022-VAPS-CPPs-FDCS-UNSAAC.

SEÑORA. MGT. FANNY GRACIELA GALDOS ARAOZ

Directora General de la Institución Educativa [REDACTED]
 PRESENTE.

ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA ACCESO DE UN INVESTIGADOR A POBLACION DE ESTUDIO QUE SE HALLA INMERSA EN LA INSTITUCION QUE UD. DIRIGE.

REFERENCIA: Decreto Supremo N° 021-2005-SA, creación del Sistema Nacional de Articulación de Docencia-Servicio e Investigación de Pregrado en Salud

Haciendo llegar a su autoridad, tanto a nombre propio como de la escuela profesional de Psicología de la UNSAAC a la que represento, los saludos y consideraciones del caso, paso a exponer el motivo del presente: tal es, solicitarle que en atención al Decreto Supremo referido y las normas éticas de investigación en salud, tenga la amabilidad de permitir que la Bachiller: NATALIA EDITH FIGUEROA CARRASCO, investigadora que se halla en proceso de concreción del trabajo de investigación (conducente a la elaboración de la tesis de grado que le permitirá optar al título de Psicóloga) acceda a la caracterización de la población de estudio y correspondiente muestra a nivel de los alumnos a los que presta servicio la institución que Ud. dirige.

La investigación por ella presentada para los fines ya descritos y que lleva por nombre: "ESTILOS DE AFRONTAMIENTO Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA [REDACTED] 2022", requiere la participación de estudiantes del nivel secundario, a los cuales se les aplicará dos instrumentos de 71 ítems en total, estos serán administrados de manera presencial.

Que, por lo demás pretende constituirse en un aporte para quienes servimos a este sector de la población así mismo presumo será de interés para la institución a su cargo.

Sin otro particular, y de antemano agradecido, quedo de Ud.


Atentamente,

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACION


MESA DE PARTES

Fecha: 08 AGO. 2022

Expediente N° 791



S.S 09-08-22



Mgt. Hernán Aguirre Colpaert
 Docente Asesor de la E.P. Psicología

ANEXO 17

VACEADO DE DATOS A LOS PROGRAMAS ESTADÍSTICOS EXCEL Y SPSS

The image shows a screenshot of an Excel spreadsheet with a data table. The table is organized into several main sections, each with a distinct background color:

- ACS (Estilos de Afrontamiento):** This section is divided into three sub-sections:
 - Centrado en la Emoción (Yellow):** Includes columns for 'Estrategias de afrontamiento', 'Estrategias de afrontamiento', and 'Estrategias de afrontamiento'.
 - Centrado en la Emoción (Orange):** Includes columns for 'Estrategias de afrontamiento', 'Estrategias de afrontamiento', and 'Estrategias de afrontamiento'.
 - Centrado en la Emoción (Red):** Includes columns for 'Estrategias de afrontamiento', 'Estrategias de afrontamiento', and 'Estrategias de afrontamiento'.
- TDF (Blue):** A large section containing a grid of data points.
- TDF (ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS) (Green):** A section containing a grid of data points.

The spreadsheet interface includes a top menu bar with options like 'Inicio', 'Insertar', 'Fórmulas', 'Datos', 'Revisar', 'Vista', 'Ayuda', and '¿Qué desea hacer?'. A bottom status bar shows 'Hoja1', 'LEYENDA', and a zoom level of 31%.

Visualización de datos final.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	EDAD	SEXO	GRADO	Focalizado	ESTILO1	Reestructuración	Autoinculpación	Fatalismo	ApoyoEmo...	DescargaSoc...	Ansiedad	Aislamiento	ESTILO2	EvasiónDiversión	EvasiónFisi...	Not
1	12	1	1	32	32	20	7	17	20	9	19	10	102	20	20	
2	13	2	1	7	7	7	15	5	7	15	6	20	75	11	9	
3	13	2	1	14	14	11	9	7	7	14	17	17	82	8	7	
4	12	2	1	19	19	7	13	14	11	17	16	17	95	6	14	
5	13	2	1	18	18	8	15	14	10	11	12	13	83	6	6	
6	13	2	1	29	29	19	4	12	16	8	18	14	91	12	16	
7	12	1	1	26	26	16	4	12	14	7	8	11	72	14	18	
8	13	1	1	16	16	13	5	13	14	10	11	9	75	13	15	
9	13	1	1	18	18	13	5	9	14	8	7	11	67	13	10	
10	12	2	1	12	12	10	6	14	7	12	11	7	67	5	7	
11	13	1	1	17	17	11	15	10	15	8	6	17	82	13	7	
12	13	1	1	27	27	13	9	14	14	10	16	10	86	12	17	
13	13	1	1	19	19	18	9	11	16	14	14	13	95	12	19	
14	13	2	1	13	13	14	12	9	17	13	12	16	93	9	8	
15	12	1	1	20	20	13	5	10	13	10	9	13	73	11	8	
16	12	1	1	27	27	14	7	10	12	10	14	8	75	13	7	
17	13	2	1	25	25	13	4	7	11	11	13	10	69	9	12	
18	13	1	1	24	24	13	9	11	15	11	17	17	93	17	11	
19	12	2	1	16	16	14	14	15	15	17	16	15	106	18	9	
20	13	1	1	19	19	14	3	6	10	9	12	4	58	5	8	
21	13	1	1	29	29	16	9	12	13	9	16	11	86	12	13	
22	12	2	1	18	18	19	10	12	17	15	17	20	110	9	17	

Vista de datos Vista de variables

ANEXO 18

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

1. Participantes

Investigadora: Bach. Natalia Edith Figueroa Carrasco.

Asesor de tesis: Mgt. Hernan Aguirre Colpaert.

Estudiantes del nivel secundario de la I.E. Diego Quispe Tito del Cusco.

Docentes del nivel secundario de la I.E. Diego Quispe Tito del Cusco.

2. Cronograma

ACTIVIDADES	2022																															
	Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Setiembre y Octubre				Noviembre y diciembre							
Asesoramiento																																
Elaboración del proyecto																																
Culminación del proyecto																																
Inscripción del proyecto																																
Adaptación de los instrumentos de medida																																
Aplicación de instrumentos																																
Procesamiento estadístico																																
Análisis de resultados																																
Elaboración de conclusiones e informe final																																

3. Presupuesto

Partida	Parcial	Total
Remuneración		
Pago por Revisión estadística	s/. 500.00	s/. 1300.00
Asesoramiento externo	s/. 800.00	
Trámites		
Pago por trámite de inscripción de proyecto	s/.30.00	
Pago por trámite de apto al título	s/.434.00	
Pago por trámite documentario	s/.60.00	s/.607.00
Pago por trámite de nombramiento y aprobación de dictamen	s/.25.00 s/.28.00	
Pago por tramite de hora y fecha	s/.30.00	
Servicios		
Gastos de movilidad	s/.100.00	
Gastos de viáticos	s/.500.00	s/.1100.00
Gasto por impresión	s/.150.00	
Gasto por papelería	s/.50.00	
Otros	s/.300.00	

ANEXO 19

PROPUESTA DE TALLER

“APRENDIENDO SOBRE MI AFRONTAMIENTO”

Dirigido a: Estudiantes adolescentes de 12 a 17 años

Total de sesiones: 7

Duración: 2 horas por sesión durante 7 semanas

Sesiones	Actividades	Objetivos
Sesión 1	Exposición del afrontamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer sobre los estilos de afrontamiento - Conocer las estrategias de los estilos de afrontamiento
Sesión 2	Reconocimiento del afrontamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer en cortos de películas y series los estilos y estrategias de afrontamiento. - Reconocer en los padres, hermanos, familiares o conocidos los estilos y estrategias de afrontamiento - Reconocer en los compañeros de aula los estilos y estrategias de afrontamiento
Sesión 3	Conocimiento de uno mismo y de su afrontamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los estilos y estrategias de afrontamiento predominantes de cada estudiante (ellos mismos deberán reconocer su afrontamiento predominante) - Evaluación con el instrumento ACS para la determinación específica de los estilos y estrategias de afrontamiento predominantes de cada adolescente
Sesión 4	Comparación del autoconocimiento con los resultados del instrumento	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una comparación entre lo que ellos creen de sus estilos y estrategias de afrontamiento y los resultados del instrumento ACS. - Autoevaluación: ¿Estoy de acuerdo con mis resultados?

		- ¿Conozco a alguien que tenga mi mismo afrontamiento?
Sesión 5	Reconocimiento las estrategias productivas y no productivas de mi estilo predominante de afrontamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar un afiche sobre las estrategias productivas y no productivas del estilo predominante de cada estudiante, se deberá adjuntar ejemplos para luego socializar entre todos. - Consenso sobre cuáles son las estrategias productivas y no productivas.
Sesión 6	Poniendo en práctica todo lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una cartulina sobre sí mismos y su afrontamiento, a qué estrategias deben de recurrir y si en caso recurran a una estrategia no productiva qué hacer. - Realizar una lista de situaciones que son difíciles de atravesar para los estudiantes y socializar los estilos de afrontamiento con estrategias productivas y no productivas para cada situación.
Sesión 7	Compartiendo todo lo aprendido	- Compartir la información con otros salones o el nivel primario. Los estudiantes más creativos y que lleguen a más personas tendrán una recompensa (financiadas por los aliados estratégicos de la institución).

Nota: Elaboración propia