



Universidad
Señor de Sipán

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

TESIS

**Autoconcepto y adicción a los video juegos en estudiantes
de segundo año de secundaria de una institución
educativa de Chiclayo, 2023**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

Autora

Bach. Monteza Chanduvi Roxana Karina

<https://orcid.org/0000-0001-8327-5402>

Asesora:

Mg Carmona Brenis Karina

<https://orcid.org/0000-0003-4164-9124>

Línea de Investigación

Desarrollo humano, comunicación y ciencias jurídicas para
enfrentar los desafíos globales

Sub línea de investigación

Bienestar y desarrollo de habilidades para la vida

Pimentel- Perú

2024

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quienes suscriben la DECLARACIÓN JURADA, soy bachiller del Programa de Estudios de **Psicología** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaramos bajo juramento que somos autoras del trabajo titulado:

AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEO JUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2023

El texto de nuestro trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán, conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación con las citas y referencias bibliográficas, respetando el derecho de propiedad intelectual, por lo cual informamos que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Monteza Chanduvi Roxana Karina	DNI: 16689623	
--------------------------------	---------------	---

Pimentel, 11 de junio de 2024

NOMBRE DEL TRABAJO

TESIS MONTEZA.docx

RECUENTO DE PALABRAS

5436 Words

RECUENTO DE CARACTERES

30008 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

25 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

59.6KB

FECHA DE ENTREGA

Jun 11, 2024 8:27 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 11, 2024 8:28 AM GMT-5

● 17% de similitud general

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

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% 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
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

**AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEO JUEGOS EN ESTUDIANTES DE
SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE
CHICLAYO, 2023**

Aprobación del Jurado



**Mg. Olazabal Boggio Roberto Dante
Presidente del Jurado de Tesis**



**Mg. Delgado Vega Paula Elena
Secretario del Jurado de Tesis**



**Mg. Carmona Brenis Karina Paola
Vocal del Jurado de Tesis**

Resumen

Esta investigación propuso como objetivo general determinar la relación entre autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes de segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo, 2023; de acuerdo con el tipo de investigación fue básica y de enfoque cuantitativo, en cuanto al diseño se consideró observacional correlacional transversal. Se contó como población a todos los estudiantes del segundo año de una institución educativa secundaria de Chiclayo, cuyo número es de 600 varones de 13 a 15 años, la muestra estuvo conformada por 566 participantes que cumplieron con criterios de selección. Se aplicó a través de la encuesta la escala de autoconcepto (AF5) y la escala de adicción a los videojuegos, para ambos instrumentos se determinó la validez de contenido mediante el juicio de expertos y la confiabilidad mediante el coeficiente de McDonald tras la aplicación de una prueba piloto en 30 estudiantes. En cuanto a los resultados, se obtuvieron con el estadístico Spearman debido a que los datos no presentaron distribución normal, se pudo hallar un valor de -0.207 y $p < .001$, es decir, se determinó la correlación inversa y altamente significativa entre autoconcepto y adicción a los videojuegos, es decir, los adolescentes que experimentan una baja autoestima o un autoconcepto inadecuado pueden recurrir a los videojuegos como una forma de escape y compensación.

Palabras clave: adicción, videojuegos, autoconcepto

Abstract

This research proposed as a general objective to determine the relationship between selfconcept and video game addiction in second year high school students in an educational institution in Chiclayo-2023; According to the type of research, it was basic and had a quantitative approach, as for the design, it was considered observational, correlational, crosssectional. The population included all second-years students of a secondary educational institution in Chiclayo, whose number is 600 males between 13 and 15 years old, the sample was made up of 566 participants who met the selection criteria. The self-concept scale (AF5) and the video game addiction scale were applied through the survey. For both instruments, content validity was determined through expert judgment and reliability through the McDonald coefficient after the application of a pilot test on 30 students. As for the results, they were obtained with the Spearman statistic because the data does not have a normal distribution, a value of -0.207 and $p < .001$ could be found, that is, the inverse and highly significant correlation between self-concept was determined. and video game addiction, that is, adolescents experiencing low self-esteem or inadequate self-concept may turn to video games as a form of escape and compensation.

Keywords: addiction, video games, self-concept

I. INTRODUCCION

Actualmente existen nuevas herramientas tecnológicas que vertiginosamente se han constituido en un componente trascendental y muy cotidiano de las personas, en especial de los escolares, tanto dentro de las instituciones educativas como fuera de ellas pues son utilizadas en su quehacer educativo diario, sin embargo, en muchos de los casos generan también dependencia afectando su salud emocional, manifestada en carencia de autocontrol y visible adicción a videojuegos (Rodríguez y García, 2021).

La organización mundial de la salud ([OMS], 2021) considera a la adicción a los videojuegos como un patrón que rige el comportamiento y actuar de las personas, lo cual es complementado por López et al. (2022) al indicar que se trata de un fenómeno que está cada vez más frecuente en los jóvenes y puede tener efectos negativos en su desarrollo personal, académico, disminuyendo significativamente sus habilidades sociales, generando que los adolescentes actúen en forma compulsiva y continua.

Si bien se habla mucho de las consecuencias negativas, es importante destacar los posibles factores que se asocian a este tipo de manifestaciones desajustadas, una de ellas, es la presencia de autoconcepto inadecuado, dado que experimentan baja autoestima, falta de reconocimiento en su vida cotidiana, encontrando en los videojuegos un escape tentador debido al entorno donde pueden experimentar un sentido de logro y competencia, elementos que pueden estar ausentes en sus vidas fuera de la pantalla (Mato et al., 2020), por tanto, esta situación se convierte en algo de mayor complejidad debido a que la inmersión en estos mundos virtuales proporciona una vía para evadir los desafíos emocionales asociados con su percepción negativa de sí mismos, dando lugar a un patrón adictivo a medida que buscan compensar sus deficiencias percibidas (Morales et al., 2021).

Tras lo descrito, es necesario indicar que el autoconcepto es la manera como las personas se ven y determinan por ellos mismos, teniendo en cuenta sus competencias, habilidades, valores y actitudes, por consiguiente, con influencia en su desarrollo social (Pabago, 2021). Al respecto esta característica durante la adolescencia puede estar en desarrollo y verse influenciado por diversos factores, como el entorno social, familiar y escolar (Castro et al., 2021). Esta relación, sugiere que aquellos jóvenes con autoconcepto negativo pueden ser los primeros en desarrollar adicción a los videojuegos en busca de

validación externa, pues puede hacer que la persona se sienta temporalmente mejor consigo misma, además, al ofrecer una sensación de éxito puede ser especialmente atractiva para aquellos con dificultades en otros aspectos de su vida creando un círculo vicioso en donde la percepción de valor personal está cada vez más ligadas a la interacción en línea y a las reacciones de los demás en las redes sociales (Martínez, 2021).

Por otro lado, también existe evidencia que sugiere que esta dependencia puede generar desconcierto en el autoconcepto de los adolescentes de nivel secundario, especialmente en aquellos que se involucran en el juego de manera excesiva lo que puede llevar a disminuir el intercambio social y a la pérdida de oportunidades para desarrollar habilidades y experiencias significativas en la vida real, lo que puede contribuir a una disminución del autoconcepto (Pendones et al., 2021)

A nivel mundial, el Fondo de las Naciones Unidas (UNICEF, 2022) señala que más del 30% de los adolescentes presenta un uso inadecuado y, en muchos casos, problemático del internet, la tecnología y los dispositivos electrónicos, con los videojuegos como uno de los rubros más accesibles debido a la permisividad y libertad otorgada por los padres y esta situación se torna perjudicial cuando no existe un control adecuado sobre su uso. Según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) citada por Arzozano (2020), el 80% de los niños de entre 6 y 10 años, y el 78% de los niños entre 11 y 14 años, son usuarios de videojuegos, y se observa un aumento en el riesgo de desarrollar adicción al jugar más de 6 horas diarias a la semana. La situación descrita no es ajena al Perú, ya que el Ministerio de Salud (2021) advierte que los niños y adolescentes pasan cada vez más tiempo frente a dispositivos electrónicos, como computadoras, tabletas o celulares, ya sea por entretenimiento o con fines educativos.

Aunque estos datos no son del todo concluyentes respecto a la adicción, cuando se manifiestan junto a otras situaciones desfavorables, como el escaso control parental y una baja autoestima en los adolescentes, configuran un contexto de riesgo. Esta realidad se refleja en una institución educativa seleccionada de la provincia de Chiclayo, donde se ha observado un problema subyacente con el abuso de videojuegos, ya que pasan más tiempo frente a computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes o cabinas y muchos de los mismos no tienen control sobre su comportamiento en el juego, llegando a no entrar a clases para poder quedarse a jugar más tiempo. Asimismo, en contactos con estudiantes de este año manifiestan

situaciones como “no estudié porque estuve jugando”, “me escapé de mi casa para irme a jugar”, “no sirvo para estudiar por eso juego”, “le cogí dinero a mi mamá para irme a jugar”, mis padres ya no confían en mí porque juego mucho”, “tengo problemas en casa por eso me dedico a jugar” además, “tengo padres ausentes” y demás situaciones en donde los adolescentes tienen manifestaciones como autocrítica permanente, evitación por realizar nuevas actividades, sensación de inutilidad, tendencia a compararse de forma negativa con el resto; situación que no solo se da en el ámbito social sino en su interacción en plataformas digitales, de las cuales hacen uso de manera indiscriminada interrumpiendo sus actividades académicas y personales reflejado en una disminución de las horas de sueño, por tanto, resultó conveniente abordar esta situación problemática en la población observada.

El creciente impacto de los videojuegos en la población adolescente ha sido objeto de numerosos estudios en diferentes contextos, tanto en el ámbito nacional como internacional tales como **Carlos et al. (2021)** quienes llevaron a cabo una investigación para hallar la relación entre el autoconcepto y el uso del juego de videos en alumnos de la región de Huánuco, con una muestra de 155 estudiantes. Para poder medir las variables, se utilizaron la Escala de Autoconcepto AF5 de García y Musito y el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco cuyos resultados revelaron una correlación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y el autoconcepto, lo que sugiere que una mayor adicción a los videojuegos está asociada a una disminución en el autoconcepto de los estudiantes.

En Chiclayo, **Farfán y Muñoz (2018)** realizó un estudio para determinar la relación de la dependencia y la adicción en los videojuegos en alumnos de una Institución Escolar, para ello administró a 401 estudiantes el Test de Dependencia de Videojuegos, construido por Chóliz y Marco en el 2010 encontrando que, en la Institución Educativa Pública, el 33,0% de los estudiantes presentaron niveles moderados de dependencia a los videojuegos, mientras que el 24,0% mostró niveles severos. Sin embargo, en la institución privada, el 44,0% tuvo un rango moderado de dependencia y el 8,0% presentó un nivel severo. Al finalizar se concluye que no hay diferencias estadísticamente relevantes en relación con la variable en estudio entre los estudiantes de las dos instituciones en mención.

Guimaray (2023) realizó un estudio, en una institución educativa pública de Lima, para determinar los niveles de autoconcepto general y sus dimensiones en adolescentes de

12 a 14 años. Se trabajó con una muestra de 50 alumnas de 2do y 3er grado de secundaria, utilizando el Cuestionario de Autoconcepto Forma 5 (AF5) y encontró que el 46% de las estudiantes tenía un alto nivel de autoconcepto general, destacando la dimensión familiar como la más fuerte, mientras que las dimensiones emocional, social y física se ubicaron en un nivel promedio

Loloy (2023) en Chimbote-Perú, su estudio exploró la relación inversa entre las dimensiones del autoconcepto y la conducta antisocial en 322 estudiantes de secundaria. Los instrumentos empleados fueron el Cuestionario de Autoconcepto Forma 5 (AF5) y el Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (A-D) encontrando una correlación negativa significativa, indicando que un mayor autoconcepto (académico, social, familiar y físico) se asocia con una menor conducta antisocial y delictiva.

Artezano (2020) En su investigación realizada en Huancayo evaluó la incidencia de adicción a los videojuegos en 340 adolescentes, utilizando el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco. Los resultados mostraron que el 54.9% de los adolescentes presentaron niveles de adicción entre medio y alto, con una mayor prevalencia en varones y en estudiantes de 12 a 13 años. Concluye que existe una alta incidencia de adicción a los videojuegos subrayando la necesidad de implementar intervenciones para abordar este problema.

Gutiérrez (2022) en su estudio en Ayacucho-Perú, relacionó las variables Adicción a los videojuegos y Autoconcepto Académico encontrando una correlación significativa e inversa entre la adicción a videojuegos y el autoconcepto académico en una muestra de estudiantes, indicando que aquellos con menor dependencia a los videojuegos tendían a tener un nivel medio de autoconcepto académico.

Mamami (2023), analiza la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima Este, con una muestra de 375 adolescentes. Utilizando el Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco. El estudio reveló que, a menor dependencia a los videojuegos, mejor es la capacidad de relacionarse socialmente

Huayta (2020) en Tacna-Perú, exploró la relación entre las habilidades sociales y la adicción a los videojuegos en 161 estudiantes de primer año de secundaria. Uno de los instrumentos utilizados fue el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco

(2011). Los resultados revelaron que el 44.7% de los estudiantes presentaban un nivel moderado de dependencia a los videojuegos.

En el contexto internacional **Sánchez-Safra et al. (2019)** realizaron un trabajo de investigación en Granada, España, con el objetivo de examinar la relación entre el autoconcepto y el uso de videojuegos en una muestra de 170 estudiantes. Para la recopilación de los datos, uno de los instrumentos usados fue el Autoconcepto Forma-5 (AF-5) de García y Musitu (1999). Los resultados indicaron una correlación significativa entre el uso de videojuegos y el autoconcepto, lo que sugiere que los estudiantes con los niveles más bajos de autoconcepto son aquellos que experimentan problemas serios con los videojuegos, afectando especialmente las dimensiones académica, social y física del autoconcepto.

Espinal y Salazar (2020) en cuyo estudio realizado en Costa Rica tuvo por objetivo el efecto del tipo de tendencias de uso de videojuegos sobre el autoconcepto en estudiantes, encontrando relación significativa entre las variables ($p < .05$), así mismo, hacen referencia que no hay dificultades en la mayoría de los alumnos con las tecnologías actuales, pero hay una pequeña cantidad de estudiantes que si lo evidencian y con más proporción los niños que las niñas. Asimismo, llegan a concluir que los estudiantes con problemas severos en dependencia en el uso de los videojuegos evidencian niveles más bajos de autoconcepto pues a que ellos destacaron por tener la mayor incidencia de posibles dificultades en el uso de videojuegos.

Espinoza-García (2023) La investigación examinó la relación entre el autoconcepto en cinco dimensiones (académico, social, emocional, familiar y físico) y los estilos de socialización parental trabajándose con una muestra de 867 adolescentes chilenos de 11 a 18 años, quienes respondieron el cuestionario de Autoconcepto AF5 de García y Musitu. Sus resultados fueron: La dimensión familiar del autoconcepto obtuvo la puntuación más alta, seguida por las dimensiones social, física, académica y emocional. Los varones lograron mayores puntuaciones en todas las dimensiones del autoconcepto, salvo en la académica.

Finalmente, **Roca (2023)**, en su estudio analizó la relación entre el uso de videojuegos, la depresión y el autoconcepto en 4153 estudiantes de 1º y 2º año de secundaria en una comunidad de Valencia, España. Se utilizó el cuestionario AF-5 de García y Musitu (1999) para medir el autoconcepto. Los resultados indicaron que un uso intensivo de videojuegos está asociado con niveles más altos de depresión y una disminución en el

autoconcepto, especialmente en el ámbito académico. Aunque estos hallazgos sugieren efectos negativos de la utilización excesiva de videojuegos en la salud mental y autopercepción de los adolescentes, se necesitan más estudios para comprender completamente esta relación.

Estas investigaciones, tanto a nivel nacional como internacional, ofrecen un contexto sobre la relación entre el uso de videojuegos y el autoconcepto en la salud mental de los adolescentes. Estos resultados subrayan la necesidad de investigar más a fondo permitiendo vincular los estudios previos con la base teórica del estudio, partiendo que el autoconcepto es una construcción psicológica que abarca la percepción que una persona tiene de sí misma, incluyendo sus creencias, valores, habilidades y características personales. Diferentes teorías y enfoques han sido desarrollados para explicar cómo se forma y evoluciona el autoconcepto, destacando algunas de las teorías más significativas como del Autoconcepto EstructuralDinámico de Marsh y Shavelson, la cual sugiere que el autoconcepto es una estructura jerárquica con múltiples dimensiones específicas, como el autoconcepto académico, físico y social, que interactúan dinámicamente, además, enfatiza que el autoconcepto se forma y cambia a través de la interacción con el entorno y las experiencias personales, y que las diferentes dimensiones del autoconcepto están interrelacionadas pero son distintas entre sí. La Teoría de la Identidad Social, desarrollada por Tajfel y Turner, la cual sugiere que el autoconcepto se forma en parte a través de la pertenencia a grupos sociales. Según esta teoría, las personas se identifican a sí mismas basándose en los grupos a los que pertenecen, lo que a su vez afecta su autoestima y comportamiento. Dos componentes clave de esta teoría son la identidad social, que es la parte del autoconcepto derivada de la pertenencia a un grupo, y la comparación social, que implica evaluarse a uno mismo en relación con los demás, influyendo en el sentido de autoestima. La teoría de la identidad narrativa de McAdams, se desarrolla y se expresa a través de historias personales que las personas construyen sobre sus vidas, estas narrativas ayudan a dar sentido a las experiencias pasadas y a guiar el comportamiento futuro, la identidad narrativa permite a los individuos integrar diferentes aspectos de su vida en una historia coherente, proporcionando un sentido de continuidad y propósito. Esta teoría destaca la importancia de la auto reflexión y la construcción de significado en el desarrollo del autoconcepto. Asimismo, La Teoría de la Autodeterminación, por Deci y Ryan, sostiene que el autoconcepto está influenciado por la satisfacción de tres necesidades psicológicas fundamentales: la autonomía, la competencia

y la relación. Según esta teoría, cuando estas necesidades se cumplen, las personas desarrollan un autoconcepto más positivo. Los componentes principales incluyen la autonomía, que se refiere al sentido de control sobre las propias acciones; la competencia, que es la percepción de eficacia en lo que se realiza; y la relación, que implica la conexión y aceptación por parte de los demás. También la Teoría Humanista de Rogers es importante porque aborda la relación entre el yo real y el yo ideal, enfatizando la necesidad de congruencia entre ambos para desarrollar un autoconcepto saludable, lo que es central en la psicoterapia humanista. Del mismo modo La Teoría del Aprendizaje Social, desarrollada por Albert Bandura, sugiere que el autoconcepto se forma a través de la observación e imitación de los comportamientos de otras personas, junto con la autoevaluación basada en estándares internos y externos. Los aspectos clave incluyen el modelado, que es el aprendizaje a través de la observación, y la autoeficacia, que se refiere a las creencias de una persona sobre su capacidad para llevar a cabo acciones específicas, influyendo así en su autoconcepto. Igualmente, La Teoría del Autoconcepto y la Conciencia de Sí Mismo es significativa porque analiza cómo la autoconciencia y la reflexión personal influyen en el autoconcepto. La forma en que una persona se enfoca en sus propios pensamientos, sentimientos y comportamientos, y cómo evalúa si está cumpliendo con sus propios estándares, es fundamental para la formación y el mantenimiento de su autoconcepto. Se encuentra, además, la teoría del autoconcepto en el contexto de las redes sociales de Valkenburg y Peter, la cual sugiere que el feedback recibido en las redes sociales puede influir significativamente en la autoestima y el autoconcepto, la naturaleza instantánea y visible del feedback en plataformas como Facebook e Instagram puede amplificar los efectos positivos y negativos sobre cómo las personas se ven a sí mismas. Estas teorías ofrecen diferentes perspectivas de cómo se forma y se mantiene el autoconcepto y han sido fundamentales para entender cómo la autoconciencia y la reflexión personal influyen en la percepción de uno mismo.

En función a lo descrito se asume el modelo teórico planteado por García y Musitu (2001), que se enmarca en un enfoque psicológico y sociocultural, en donde destaca la importancia del autoconcepto en la vida de las personas. Según este modelo, el autoconcepto juega un papel fundamental a lo largo de las diferentes etapas de la vida, desde la infancia hasta la adultez. Su formación está influenciada significativamente por el entorno social, que moldea esta estructura directriz. Enfatiza cómo las interacciones sociales y las experiencias

en diversos contextos impactan la formación del autoconcepto, con un enfoque particular en niños y adolescentes.

García y Musitu presentan un modelo multidimensional del autoconcepto, que se divide en cinco dimensiones: académica, emocional, social, familiar y físico.

La dimensión académica del autoconcepto se refiere a cómo una persona percibe sus habilidades y logros en el ámbito educativo, esto incluye la autovaloración en cuanto a su desempeño académico, la confianza en sus habilidades de estudio, y la percepción de su inteligencia y éxito en tareas escolares, una alta autovaloración en esta dimensión suele estar asociada con una fuerte creencia en la capacidad para alcanzar objetivos académicos, así como una percepción positiva del nivel de esfuerzo y motivación dedicados al aprendizaje. Esta dimensión está influenciada por el éxito o fracaso en la escuela y la retroalimentación recibida de profesores y compañeros, reflejando así la percepción de uno mismo en relación con su rendimiento y habilidades intelectuales. La dimensión social, abarca la percepción que una persona tiene sobre su habilidad para interactuar y relacionarse con otros, incluye cómo se ve a sí misma en situaciones sociales, su capacidad para hacer y mantener amistades, y su habilidad para participar en actividades grupales, una autovaloración positiva en esta dimensión implica sentirse competente en la interacción social, tener buenas habilidades comunicativas y sentirse aceptado y valorado por los demás, la dimensión emocional se relaciona a cómo una persona percibe y maneja sus propias emociones, esto incluye la autoevaluación de su estabilidad emocional, su capacidad para reconocer y expresar sentimientos, y su habilidad para enfrentar y superar situaciones estresantes, una alta autovaloración en esta dimensión se manifiesta en una buena gestión emocional, una adecuada autoexpresión y una resiliencia frente a los desafíos emocionales.

La dimensión familiar se centra en la percepción de una persona sobre su rol y relaciones dentro del entorno familiar. Esto incluye cómo se ve a sí misma como miembro de la familia, la calidad de sus relaciones familiares y su sentido de pertenencia y apoyo dentro del núcleo familiar, una valoración positiva en esta dimensión refleja una percepción de relaciones familiares saludables, apoyo mutuo y un fuerte sentido de conexión y pertenencia. La dimensión física abarca la percepción que una persona tiene sobre su apariencia física, habilidades corporales y estado de salud. Incluye la autovaloración de su imagen corporal, su destreza en actividades físicas y su percepción general de salud y

bienestar físico. Una alta autovaloración en esta dimensión implica sentirse satisfecho con la propia apariencia, tener confianza en las habilidades físicas y mantener una percepción positiva del propio estado de salud. Cada dimensión refleja diferentes aspectos del autoconcepto que evolucionan según las experiencias y las interacciones sociales. El modelo de García y Musitu resulta particularmente valioso en el ámbito educativo y en la intervención psicológica con niños y adolescentes. Facilita a educadores y profesionales de la salud mental la identificación de áreas específicas donde un individuo puede necesitar apoyo y la elaboración de estrategias para fortalecer el autoconcepto en diversas dimensiones. Este enfoque multidimensional es útil para comprender cómo las experiencias en diferentes aspectos de la vida de una persona influyen en la formación de su identidad y autoestima

Respecto a la adicción a videojuegos, se considera el modelo teórico asumido por Chóliz y Marco (2011) que se respalda en aspectos teórico-clínicos del DSM- IV, basándose en las adicciones de sustancias, describiéndola como un comportamiento que surge a partir del uso frecuente de videojuegos, manifestando síntomas similares a los de una persona adicta. No obstante, se distingue de las sustancias estupefacientes, ya que los videojuegos representan más un hábito o una falta de control en el tiempo de juego. Se propone un marco conceptual compuesto por cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, complicaciones derivadas del uso de videojuegos y dificultad en el control.

Sin embargo, existen otros enfoques que hacen referencia a la adicción a videojuegos, tal es el caso de la teoría del refuerzo positivo, basada en el conductismo, que sugiere que el uso de redes sociales se refuerza positivamente a través de recompensas inmediatas, como "me gusta", comentarios y notificaciones, estos estímulos positivos refuerzan el comportamiento de uso, incrementando la frecuencia y duración de la interacción con las redes sociales. Se encuentra también la teoría de la gratificación, la cual postula que las personas utilizan las redes sociales para satisfacer diversas necesidades psicológicas, como la necesidad de entretenimiento, información, interacción social y autoexpresión. Por otra parte, se encuentra la teoría de la comparación social, propuesta por Leon Festinger, sugiere que las personas evalúan sus propias habilidades y opiniones comparándolas con las de los demás, en el contexto de las redes sociales, esta comparación constante con los perfiles idealizados de otros usuarios puede llevar a sentimientos de insuficiencia y ansiedad,

contribuyendo a un uso compulsivo en un intento de mejorar la propia imagen y recibir validación.

Otra de las teorías, es de la autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan, se centra en la motivación humana y las necesidades básicas de autonomía, competencia y relación, bajo este concepto, las redes sociales pueden satisfacer estas necesidades al ofrecer una plataforma para la autoexpresión, la conexión con otros y el logro de ciertos niveles de competencia social. Sin embargo, cuando el uso de redes sociales se convierte en la principal fuente de satisfacción de estas necesidades, puede desarrollarse una dependencia o adicción. Existe también la teoría de la regulación emocional, sostiene que las personas utilizan las redes sociales como una estrategia para regular sus emociones, aquellos que experimentan emociones negativas como el estrés, la soledad o la ansiedad pueden recurrir a las redes sociales para distraerse, buscar apoyo social o mejorar su estado de ánimo, este patrón de uso para la regulación emocional puede llevar a una dependencia adictiva de las plataformas.

En cuanto a las dimensiones, la abstinencia en el contexto de la adicción a los videojuegos se refiere a las reacciones físicas y emocionales que experimenta una persona cuando no puede jugar. Estos síntomas pueden incluir irritabilidad, ansiedad, tristeza y una fuerte necesidad de jugar nuevamente. La falta de acceso a los videojuegos puede llevar a un malestar significativo, similar al que se observa en otras formas de adicción, y puede afectar negativamente el estado de ánimo y el comportamiento de la persona.

La dimensión de abuso y tolerancia se refiere a la necesidad creciente de jugar cada vez más para obtener el mismo nivel de satisfacción y placer. Con el tiempo, la persona necesita dedicar más horas a los videojuegos para lograr el mismo efecto positivo que antes, lo que puede llevar a un uso excesivo y problemático. Este incremento en la cantidad de tiempo dedicado a jugar puede interferir con otras áreas de la vida, como el trabajo, los estudios y las relaciones personales.

Los cuestionamientos asociados a los videojuegos se refieren a las preocupaciones y conflictos que surgen en la vida de una persona debido a su hábito de jugar. Esto puede incluir sentimientos de culpa, preocupaciones sobre el tiempo invertido en jugar, y conflictos con familiares o amigos que pueden percibir el juego como un problema. Además, la persona puede empezar a cuestionar su propio comportamiento y las consecuencias negativas que el juego excesivo está teniendo en su vida.

La dificultad para el control se refiere a la incapacidad de la persona para limitar o regular su tiempo de juego, a pesar de ser consciente de los efectos negativos que esto puede tener. Las personas con esta dificultad a menudo intentan reducir el tiempo que pasan jugando, pero fallan repetidamente en hacerlo. Este descontrol puede llevar a una espiral de juego cada vez más intensa, exacerbando los problemas asociados con la adicción y dificultando aún más la implementación de límites saludables.

El estudio es importante debido al aumento de casos de adolescentes que se están haciendo dependientes de los video juegos generando en ellos desmotivación en sus entornos tanto personal, como escolar y familiar asociándose de esta manera en la forma no sana de su autoconcepto, siendo necesario estudiarlo al permitir observar y delimitar cómo esta relación puede proporcionar una comprensión poco más profunda de como los estados emocionales influyen en la adicción, incrementando así el conocimiento de la interacción de las variables. A nivel práctico, resultó relevante ya que a través de la relación encontrada se puede ayudar a planificar y diseñar intervenciones que tengan en cuenta el abordaje integral de aspectos psicológicos y conductuales mejorando así el bienestar mental y emocional de los adolescentes que se encuentran en proceso de cambio y confirmación de su yo elevando así su calidad de vida. A nivel social, estudiar la relación entre el autoconcepto y el uso de videojuegos es esencial para entender y comprender los efectos en la identidad y el bienestar del estudiante; pues su uso excesivo puede interferir con actividades trascendentes para el desarrollo personal y social, como son las interacciones cara a cara, el ejercicio físico, el rendimiento académico y su discernimiento es clave para fomentar un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y otras tareas importantes. Asimismo, este tipo de estudios es significativo para la psicología, la educación, la salud pública y porque no decirlo también para la formulación de políticas. A nivel teórico, significa un precedente respecto al tema de estudios, pues es necesario tener presente que el autoconcepto es una construcción fundamental durante la adolescencia, una fase crítica en su desarrollo personal; en donde los jóvenes se ven a sí mismos en diversas áreas, como la académica, social y familiar. Además, es pertinente entender la conexión entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos dado que, en años recientes, el uso excesivo de los mismos se ha identificado como un problema emergente; y resulta esencial reconocer los posibles repercusiones negativas en el bienestar emocional, desempeño académico y social de los adolescentes. A nivel metodológico, se ha seleccionado a estudiantes de segundo año de secundaria, dado que este

período representa la mitad de la adolescencia, considerada una etapa crucial en la conformación del autoconcepto y en el surgimiento de conductas asociadas a las adicciones. Del mismo modo se justifica al presentar las características psicométricas de dos instrumentos, los cuales quedaron válidos y confiables para su utilización en el plano local en adolescentes, asegurando así, la obtención de indicadores que puedan reflejar la realidad.

Ante esto, se formula como pregunta de investigación ¿Cuál es la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023?, teniendo como hipótesis que existe relación entre autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023. En cuanto al objetivo general, se buscó determinar la relación entre auto concepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023, como objetivos específicos se describieron los datos descriptivos de los estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023, así como las características del uso de videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023. Por otro lado, se determinó la relación entre dimensión académica de auto concepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes, se determinó la relación entre dimensión social de auto concepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes, se determinó la relación entre dimensión emocional de auto concepto y la adicción a los videojuegos; se consiguió determinar la relación entre dimensión familiar de auto concepto y la adicción a los videojuegos, determinar la relación entre dimensión física de auto concepto y la adicción a los videojuegos; además se logró identificar el auto concepto en estudiantes e identificar la adicción a los videojuegos en estudiantes.

II. MATERIALES Y MÉTODO

Diseño

Se considera una investigación básica debido a que se amplió el conocimiento de las variables y su comportamiento en la muestra de estudio, además, fue de enfoque cuantitativo dado que utilizó instrumentos de medición numérica para obtener la valoración psicométrica de las variables (Hernández y Mendoza, 2018).

En cuanto al diseño se consideró observacional correlacional transversal, debido a que se identificó el comportamiento de las variables en su contexto natural y la manera en que interactúan en los adolescentes, obteniendo la información mediante la evaluación psicométrica en un único momento (Hernández y Mendoza, 2018).

Muestra

La población estuvo conformada por los alumnos matriculados en las secciones de segundo de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, los cuales son un total de 600 escolares cuyas edades oscilan entre 13 a 15 años. Se consideró una muestra censal, incluyendo a aquellos estudiantes que otorgaron el asentimiento informado, aquellos que afirman jugar videojuegos y excluyendo a aquellos que no contesten en su totalidad los instrumentos, que no desearon participar de la investigación y que por diversos motivos no se encontraron en el momento de la aplicación de instrumentos, quedando la muestra conformada por 566 estudiantes.

Técnicas e instrumentos

Se tuvo en cuenta la técnica de la encuesta, definida como aquella herramienta para recopilar información que puede procesarse para realizar un análisis interpretativo de sus resultados (Hernández y Mendoza, 2018).

Se aplicó como primer instrumento la escala de autoconcepto (AF5) la cual fue desarrollada en el año 1997 y tiene como autores a: García y Musitu, adaptada por Pantoja (2014), la cual puede aplicarse en forma individual o colectiva a partir de los 10 años edad en adelante y tiene un período duración de 15 minutos, consta de 30 ítems subdivididos en 5 principales dimensiones del autoconcepto: Académico que evalúa las habilidades y competencias académicas. Social, que evalúan las habilidades y competencias sociales. Emocional, que evalúan la satisfacción general con uno mismo. Físico, que mide la evaluación de la

percepción del propio atractivo físico. Familiar, que mide las creencias sobre las causas de la propia conducta.

Como segundo instrumento se aplicó la escala de adicción a los videojuegos elaborada por Chóliz et al. (2001) y adaptada en Perú por Salas y Merino (2017), teniendo una aplicabilidad en niños de 10 años a más, tanto a nivel individual como grupal con la cual se midió el nivel de adicción hacia los videojuegos, conformada por 25 preguntas divididas en 4 dimensiones.

Con fines metodológicos los instrumentos fueron sometidos al criterio de expertos donde 4 profesionales de la salud mental emitieron su valoración respecto a la claridad de los reactivos, la coherencia con los indicadores y dimensiones a las que pertenecen y la pertinencia de su población objetivo, luego del coeficiente V de Aiken se consiguió valores mayores a 0.90 con lo cual se determinó que los instrumentos cuentan con validez de contenido. Respecto a la confiabilidad, se aplicó una prueba piloto a 30 estudiantes cuyas puntuaciones permitieron identificar mediante el coeficiente Omega de McDonald que las variables y sus dimensiones cuentan con índices que oscilaron entre .785 y .895 siendo adecuados para corroborar que los instrumentos presentan consistencia interna.

Procedimientos

Se realizó una carta a la dirección del colegio solicitando el permiso para su aplicación en los estudiantes del segundo año de secundaria. Una vez conseguida la autorización, se coordinó los horarios para aplicación de instrumentos, llevándola a cabo de forma grupal por cada aula, explicando a los estudiantes el alcance de la investigación, los objetivos y el tratamiento que recibirían sus datos, luego de ello, se revisó que cada instrumento haya sido respondido en su totalidad y de forma correcta. Una vez concluida la aplicación, se procedió a digitalizar los datos en el programa Microsoft Excel donde se obtuvo la suma de puntuaciones por cada variable y sus dimensiones.

Análisis de datos

Se exportó la base de datos al software SPSS en su versión 27 donde se realizó la prueba de normalidad mediante el estadístico Kolmogorov-Smirnov encontrando valores inferiores a 0.05 lo cual indica que los datos presentaron distribución no normal, por tanto, se determinó el uso de un estadístico no paramétrico como Spearman para hallar la correlación de las

variables haciendo uso de la estadística inferencial. Además, se realizó la estadística descriptiva para encontrar la frecuencia porcentual de las variables. Luego de encontrados los resultados, fueron exportados al software Microsoft Word en su versión 2016, ordenando y estructurándolos de acuerdo con lo descrito por las normas APA en su 7ma edición.

Criterios éticos

Se tomó en consideración lo estipulado en los artículos 5 y 6 del código de ética en investigación de la Universidad Señor de Sipán que toman como referencia aspectos descritos en el reporte Belmont y la declaración de Helsinki, es decir, el respeto a las personas que implicó reconocer la autonomía y la dignidad de los participantes obteniendo su consentimiento informado y protegiendo la privacidad. La beneficencia, al buscar maximizar los beneficios y minimizar los posibles riesgos para los participantes. La justicia que abordó la distribución equitativa de los beneficios.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

Tabla 1

Relación entre autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo-2023.

	Auto concepto		
	Spearman	p	n
Adicción a los videojuegos	-.207**	<.001	566

Nota. **p<.01: correlación altamente significativa

En la Tabla 1 se describe tras el análisis con el estadístico Spearman un valor de -.207 y $p < .001$, esto demuestra que existe correlación negativa o indirecta altamente significativa entre las variables, esto indica que, los adolescentes que experimentan un autoconcepto inadecuado pueden recurrir a los videojuegos como una forma de escape y compensación.

Tabla 2

Datos descriptivos de estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023.

Edad	%
13	32.5%
14	61.3%
15	5.7%
16	0.5%

Tipo de familia	%
Nuclear	25.8%
Monoparental	36.7%
Extensa	24.4%
Reconstituida	13.1%

Nota. n=566 estudiantes

Interpretación:

Se observa en la Tabla 2 que el 61.3% tienen 14 años y el 32.5% tiene 13. En cuanto al tipo de familia, se identifica que 36.7% pertenece a una familia monoparental, 25.8% familia nuclear, 24.4% familia extensa y 13.1% reconstituida.

Tabla 3

Características del uso de videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023.

Frecuencia	%
Todos los días	37.8%
Inter diario	35.9%

Una a dos veces por semana	25.3%
<hr/>	
¿Con quién juega?	%
<hr/>	
Solo	25.6%
Con amigos del colegio	14.1%
Con amigos del barrio	12.2%
Con sus familiares	15.4%
Con desconocidos	32.7%
<hr/>	
¿Cuántas horas juegas a diario?	%
<hr/>	
Menos de media hora	17.3%
De media hora a una hora	36.4%
De 1 a 3 horas	19.8%
De 3 a 6 horas	16.3%
Más de 6 horas	10.2%

Nota. n=566 estudiantes

Interpretación:

En la tabla 3 se observa que 37.8% juega todos los días, 35.9% inter diario y 25.3% una a dos veces por semana, en cuanto a con quién juega, el 32.7% juega con desconocidos, 25.6% juegan solos y el resto con amigos del colegio, del barrio o familiares. Respecto a las horas que juegan al día, 36.4% de media hora a una hora, 19.8% de 1 a 3 horas, 17.3% menos de media hora, 16.3% de 3 a 6 horas y el 10.2% más de 6 horas.

Tabla 4

Relación entre dimensión académica de autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023

	Dimensión académica		
	rs	p	n
Adicción a los videojuegos	-.109**	.010	566

Nota. ** $p < .01$: correlación altamente significativa

En la Tabla 4 se describe tras el análisis con el estadístico Spearman un valor de $-.109$ y $p=.010$, esto demuestra que existe correlación negativa o indirecta altamente significativa entre las variables, esto indica que cuando los adolescentes experimentan una percepción negativa de sus habilidades académicas, es posible que encuentren en los videojuegos un refugio para escapar de las presiones y desafíos relacionados con el rendimiento escolar, esta desconexión entre la autoimagen académica y la realidad puede llevar a la búsqueda de gratificación inmediata proporcionada por los videojuegos, creando un ciclo donde la evasión de las preocupaciones académicas se convierte en una vía para la autoafirmación y el escape emocional.

Tabla 5

Relación entre dimensión social de autoconcepto y la adicción a los videojuegos del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo en -2023

	Dimensión social		
	rs	p	n
Adicción a los videojuegos	-.071	.094	566

En la Tabla 5 se describe tras el análisis con el estadístico Spearman un valor de $-.071$ y $p=.094$, esto demuestra que no existe correlación significativa entre las variables, es decir, los adolescentes pueden experimentar una autoevaluación social positiva o negativa sin que esto se traduzca directamente en un mayor o menor riesgo de adicción a los videojuegos.

Tabla 6

Relación entre dimensión emocional de autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023

	Dimensión emocional		
	rs	p	n
Adicción a los videojuegos	-.048	.258	566

En la Tabla 6 se describe tras el análisis con el estadístico Spearman un valor de $-.048$ y $p=.258$, esto demuestra que no existe correlación significativa entre las variables, es decir, tener una salud emocional positiva no necesariamente actúa como un factor protector contra la adicción, ni tener dificultades emocionales automáticamente incrementa la vulnerabilidad hacia los videojuegos.

Tabla 7

Relación entre dimensión familiar de autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo

	Dimensión familiar		
	rs	p	n
Adicción a los videojuegos	-.116**	.006	566

Nota. ** $p < .01$: correlación altamente significativa

En la Tabla 7 se describe tras el análisis con el estadístico Spearman un valor de $-.116$ y $p = .006$, esto demuestra que existe correlación negativa o indirecta altamente significativa entre las variables, esto indica que, los adolescentes que experimentan tensiones o insatisfacciones en el ámbito familiar pueden encontrar en los videojuegos una vía de escape para compensar las dificultades familiares, esto sugiere que una relación negativa con la familia puede contribuir a la vulnerabilidad hacia la adicción a los videojuegos, estableciendo así una conexión inversa entre la calidad de la dimensión familiar del autoconcepto y el riesgo de desarrollar comportamientos adictivos en el ámbito de los videojuegos.

Tabla 8

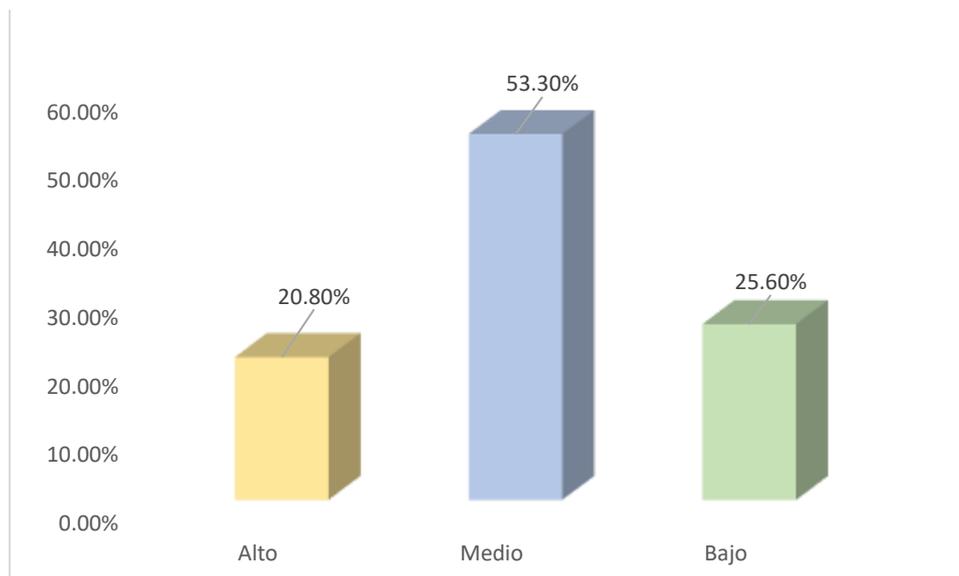
Relación entre dimensión física de autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo

	Dimensión física		
	rs	p	n
Adicción a los videojuegos	-.062	.140	566

En la Tabla 8 se describe tras el análisis con el estadístico Spearman un valor de $-.062$ y $p=.140$, esto demuestra que no existe correlación significativa entre las variables, es decir, tener una autoimagen física positiva no actúa necesariamente como un factor protector contra la adicción, ni experimentar una autoevaluación física negativa automáticamente aumenta la vulnerabilidad hacia los videojuegos.

Figura 1

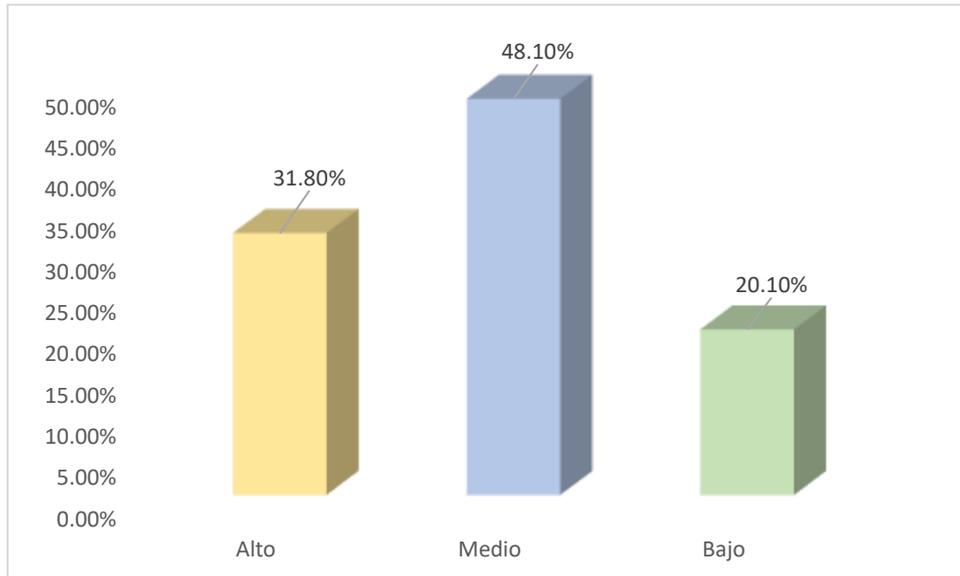
Análisis descriptivo de autoconcepto en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023.



En la figura 1 se observa el análisis descriptivo de la variable autoconcepto, identificando que el 53.5% se ubica en nivel medio, 25.6% en nivel bajo y 20.8% en nivel alto, esto indica que un porcentaje mayor de participantes presenta tendencia a internalizar críticas y percibirse como menos competentes en comparación con sus pares.

Figura 2

Análisis descriptivo de adicción a los videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-2023.



En la figura 2 se observa el análisis descriptivo de la variable adicción a los videojuegos, identificando que el 48.1% se ubica en nivel medio, 31.8% en nivel alto y 20.1% en nivel bajo, esto indica que un porcentaje mayor de participantes presenta tendencia preocupante hacia un uso excesivo y compulsivo de los videojuegos, lo que puede impactar negativamente en diversos aspectos de sus vidas.

3.2. Discusión

Este estudio tuvo como objetivo principal determinar la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes de segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo ,2023. Los resultados mostraron un coeficiente de correlación de .207 con un valor de $p < .001$, indicando una correlación negativa o indirecta altamente significativa entre ambas variables. Esto sugiere que los adolescentes con un autoconcepto inadecuado tienden a recurrir a los videojuegos como una forma de escape o compensación. Este resultado se asemeja al encontrado en el estudio de Carlos et al. (2021), en donde obtuvo con una muestra de 155 estudiantes adolescentes, una relación significativa e inversa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos. Los hallazgos sugieren que una mayor adicción a los videojuegos está asociada con un autoconcepto más bajo en los estudiantes.

Al respecto en una de las conclusiones de un estudio en España por Sánchez, et al. (2021) identificaron que no existe dificultades en la mayoría de los alumnos con las tecnologías actuales, pero hay una pequeña cantidad de estudiantes que sí lo evidencian y con más proporción los niños que las niñas, además, concluyeron que los estudiantes con problemas severos en dependencia a en el uso a los videojuegos evidencian niveles más bajos de autoconcepto pues puesto a que ellos destacaron por tener la mayor incidencia de posibles dificultades en el uso de videojuegos.

Tal como describe el autor Pendones et al. (2021), esta dependencia puede generar desconcierto en el autoconcepto de los adolescentes de nivel secundario, especialmente en aquellos que se involucran en el juego de manera excesiva lo que puede llevar a disminuir el intercambio social y a la pérdida de oportunidades para desarrollar habilidades y experiencias significativas en la vida real, lo que puede contribuir a una disminución del autoconcepto.

Además, se identificó el nivel de autoconcepto, encontrando que el 53.5% se ubica en nivel medio, lo que sugiere que más de la mitad tiene una percepción moderada de sí mismo. Un 25.6% en nivel bajo, lo que podría indicar dificultades en los participantes con tendencia a internalizar críticas y percibirse como menos competentes en comparación con sus pares. Finalmente, el 20.8% de los estudiantes tiene un nivel alto de autoconcepto, reflejando una autopercepción positiva y sólida; estos resultados confluyen con los hallazgos de Guimaray (2023), quien encontró en su estudio que el 46% de las estudiantes tenía un alto nivel de autoconcepto general. Esta distribución muestra que, si bien la mayoría no experimenta

problemas significativos de autoconcepto, una proporción considerable de estudiantes presenta niveles bajos, lo que podría influir en comportamientos compensatorios como el uso excesivo de videojuegos.

Tal como refieren García y Musitu (2001) el auto concepto desempeña un papel crucial en la existencia, evolucionando a lo largo de las diversas fases de la vida, desde la infancia hasta la adultez, esta formación se ve moldeada por la influencia del entorno social en la estructuración de esta entidad directriz y presenta una estructura compuesta por cinco dimensiones: académica, emocional, social, familiar y físico. Estas cifras se encuentran dentro de lo hallado en Perú por Hanco (2019) quien sostiene que entre el 30% y 40% de escolares tienen juicios valorativos negativos de sí mismos causando así que presenten inconvenientes en su desarrollo, rendimiento escolar y conductas no sanas manifestadas en el ámbito familiar, educativo y en sus relaciones sociales.

De igual manera se identificó el nivel de adicción a los videojuegos, hallando que el 48.1% se ubica en nivel medio, 31.8% en nivel alto y 20.1% en nivel bajo, indicando que un porcentaje mayor de participantes presenta tendencia preocupante hacia un uso excesivo y compulsivo de los videojuegos, lo que puede impactar negativamente en diversos aspectos de sus vidas, esto se asemeja a lo hallado por Artesano (2023) en donde sus resultados mostraron que el 54.9% de los adolescentes presentaron niveles de adicción entre medio y alto, con una mayor prevalencia en varones y en estudiantes de 12 a 13 años.

Este hallazgo coincide con cifras encontradas a nivel mundial, donde el Fondo de las Naciones Unidas ([Unicef], 2022) señala que 1 de cada 3 adolescentes (más del 30%), presenta un uso inadecuado y en muchos casos problemáticos del Internet, tecnología y dispositivos electrónicos, siendo uno de los rubros de mayor acceso los videojuegos dado que existe mayor permisividad y libertad para relacionarse con ellos por parte de los padres, situación se torna perjudicial cuando no existe control de su utilización.

Por otra parte, se estableció la relación entre dimensión académica de autoconcepto y la adicción a los videojuegos, encontrando un valor de -0.109 y $p=0.010$, esto demuestra que existe correlación negativa o indirecta altamente significativa entre las variables, sugiriendo que cuando los adolescentes experimentan una percepción negativa de sus habilidades académicas, es posible que encuentren en los videojuegos un refugio para escapar de las presiones y desafíos relacionados con el rendimiento escolar, esta desconexión entre la

autoimagen académica y la realidad puede llevar a la búsqueda de gratificación inmediata proporcionada por los videojuegos, creando un ciclo donde la evasión de las preocupaciones académicas se convierte en una vía para la autoafirmación y el escape emocional. Lo encontrado coincide con el hallazgo de Gutiérrez (2022) en cuya investigación desarrollada en la ciudad de Ayacucho identificó que existe correlación significativa e inversa entre la adicción a los videojuegos y el autoconcepto académico de los estudiantes. Asimismo, Roca (2023) concluye que al usar los videojuegos en forma intensiva se asocia a niveles altos de depresión y disminución del autoconcepto especialmente en el campo académico.

También se estableció la relación entre dimensión social de autoconcepto y la adicción a los videojuegos, hallando un valor de $-.071$ y $p=.094$, demostrando que no existe correlación significativa entre las variables, es decir, los adolescentes pueden experimentar una autoevaluación social positiva o negativa sin que esto se traduzca directamente en un mayor o menor riesgo de adicción a los videojuegos.

Por otro lado, se estableció la relación entre dimensión emocional de autoconcepto y la adicción a los videojuegos, identificando un valor de $-.048$ y $p=.258$, lo cual demuestra que no existe correlación significativa entre las variables, es decir, tener una salud emocional positiva no necesariamente actúa como un factor protector contra la adicción, ni tener dificultades emocionales que automáticamente puedan incrementar la vulnerabilidad hacia los videojuegos.

Asimismo, se estableció la relación entre dimensión familiar de autoconcepto y la adicción a los videojuegos, observando un valor de $-.116$ y $p=.006$, esto evidencia que existe correlación negativa o indirecta altamente significativa entre las variables, indicando que, los adolescentes que experimentan tensiones o insatisfacciones en el ámbito familiar pueden encontrar en los videojuegos una vía de escape para compensar las dificultades familiares, esto sugiere que una relación negativa con la familia puede contribuir a la vulnerabilidad hacia la adicción a los videojuegos, estableciendo así una conexión inversa entre la calidad de la dimensión familiar del autoconcepto y el riesgo de desarrollar comportamientos adictivos en el ámbito de los videojuegos.

Finalmente se estableció la relación entre dimensión física de autoconcepto y la adicción a los videojuegos observando un valor de $-.062$ y $p=.140$, revelando que no existe correlación significativa entre las variables, es decir, tener una autoimagen física positiva no

actúa necesariamente como un factor protector contra la adicción, ni experimentar una autoevaluación física negativa automáticamente aumenta la vulnerabilidad para la adicción hacia los videojuegos.

Los resultados permitieron corroborar la hipótesis de estudio, teniendo alcance correlacional, es decir, se aporta al conocimiento sobre cómo interactúan las variables en la muestra de estudio teniendo indicadores reales de la magnitud y la dirección en que el autoconcepto se asocia con las manifestaciones de adicción a videojuegos.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Los estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa tienen una edad promedio de 14 años y, en términos sociodemográficos, un 36,7% de ellos proviene de familias monoparentales. En lo que respecta al uso de videojuegos, el 37,8% juega todos los días, mientras que un 35,9% lo hace de manera interdiaria. La mayoría de los estudiantes, un 56,2%, dedica entre media hora y 3 horas al día a jugar, y el 32,7% interactúa con personas desconocidas durante estos juegos.

El 53,5% de los estudiantes de segundo año de secundaria en la institución educativa presenta un autoconcepto en nivel medio, indicando una percepción equilibrada de sí mismos. Este nivel puede reflejar una etapa de desarrollo donde los estudiantes están consolidando su autoimagen, influenciada por sus experiencias y contextos sociales.

Entre los estudiantes de segundo año de secundaria, el 48,1% presenta una adicción media a los videojuegos, el 31,8% una adicción alta y el 20,1% una adicción baja. La mayoría tiene una dependencia moderada, con una proporción significativa en altos niveles de adicción. El uso de videojuegos puede impactar considerablemente en su rutina diaria, mientras que solo una minoría presenta adicción baja.

Existe una correlación negativa altamente significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos. Esto indica que a medida que aumenta el nivel de adicción a los videojuegos, el autoconcepto tiende a disminuir de manera notable. Una mayor dependencia de los videojuegos está asociada con una menor percepción positiva de uno mismo.

Se observa una correlación negativa altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la dimensión académica del autoconcepto. Esto significa que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, disminuye la percepción de competencia y éxito académico.

No se ha encontrado una correlación significativa entre la dimensión social del autoconcepto y la adicción a los videojuegos. Esto indica que el nivel de adicción a los videojuegos no afecta de manera notable la percepción que los estudiantes tienen sobre sí mismos en términos de sus habilidades sociales y sus interacciones con los demás.

No existe una correlación significativa entre la dimensión emocional del autoconcepto y la adicción a los videojuegos. Esto sugiere que el nivel de adicción a los videojuegos no afecta de manera relevante la percepción que los estudiantes tienen de sí mismos en términos de su bienestar emocional y su capacidad para manejar sus emociones.

Existe una correlación negativa altamente significativa entre la dimensión familiar del autoconcepto y la adicción a los videojuegos. Esto implica que, a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, la percepción positiva que los estudiantes tienen de sí mismos en relación con su entorno familiar tiende a disminuir, asociada con una visión menos favorable de su rol y sus relaciones familiares.

No se ha encontrado una relación significativa entre la dimensión física del autoconcepto y la adicción a los videojuegos, lo que indica que la adicción a los videojuegos no influye de manera relevante en cómo los estudiantes perciben su apariencia física y capacidades corporales.

4.2. Recomendaciones

Implementar programas de apoyo psicológico que ayuden a aquellos adolescentes ubicados en el nivel medio de autoconcepto a desarrollar estrategias para mejorar su autoimagen, reconociendo sus fortalezas y trabajando en áreas de crecimiento personal.

Diseñar estrategias de intervención específicas para cada nivel de adicción, priorizando la prevención y el tratamiento personalizado, con enfoques adaptados a las necesidades particulares de cada grupo.

Incorporar intervenciones que promuevan una relación más equilibrada entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el rendimiento académico, fortaleciendo la conexión entre los logros académicos y la percepción positiva de uno mismo.

Implementar intervenciones que fortalezcan la conexión familiar y promuevan actividades compartidas, buscando alternativas saludables y enriquecedoras para reducir la dependencia de los videojuegos como fuente principal de entretenimiento.

Diseñar intervenciones que promuevan la actividad física como parte integral del estilo de vida, con el objetivo de mejorar la autoimagen corporal y reducir la dependencia de los videojuegos, fomentando así un equilibrio saludable entre la vida digital y la actividad física.

Es recomendable ampliar la muestra en futuras investigaciones, incorporando a estudiantes de diversos niveles educativos, contextos socioeconómicos y regiones geográficas, con el fin de obtener resultados que sean más generalizables.

Para investigaciones posteriores, sería valioso llevar a cabo estudios longitudinales que acompañen a los estudiantes a lo largo del tiempo. Esto permitiría observar la evolución del autoconcepto y la adicción a los videojuegos, así como analizar cómo se interrelacionan durante el desarrollo de los individuos.

Para investigaciones por realizar, se recomienda evaluar la eficacia de diversos programas de intervención destinados a mejorar el autoconcepto y reducir la adicción a los videojuegos, adoptando un enfoque de métodos mixtos que combine técnicas cualitativas y cuantitativas, para lograr una comprensión más completa de las experiencias de los estudiantes en relación con su autoconcepto y el uso de videojuegos.

Finalmente, el incorporar actividades psicológicas en el currículo escolar apoya el desarrollo integral de los adolescentes, previene problemas como ansiedad, depresión y adicción mediante el fortalecimiento del autoconcepto y habilidades emocionales. Además, facilita la adaptación social y mejora el rendimiento escolar.

REFERENCIAS

- Araujo, L., y Santisteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 15(1), 54-59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Artezano Rojas, F. (2020). Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo - 2018. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1917>
- Carlos Ambrosio, P. D., Inocente Coz, H. J., & Pretel Augusto, D. (2021). Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis-Huánuco 2021. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6811>
- Castro, R., Vargas, E., y García, J. (2021). El autoconcepto del adolescente, su relación con la comunicación familiar y la violencia escolar. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(1), 1-14. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.2570>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Espinal, N. y Salazar, M. (2020). Efecto del tipo de tendencias de uso de videojuegos sobre el autoconcepto en estudiantes universitarios. [Tesis de pregrado, Universidad de Costa Rica]. <https://repo.sibdi.ucr.ac.cr/handle/123456789/18819>
- Espinoza-García, A., & Cuesta Izquierdo, M. (2023). Autoconcepto y estilos de socialización parental según grupos socioeconómicos en adolescentes chilenos. *Suma Psicológica*, 30(2), 64-72. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-43812023000200064&script=sci_arttext
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1146>
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (2022). Estado mundial de la niñez y adolescencia.

- García, F. y Musitu, G. (2001). Autoconcepto Forma 5. AF5. Manual. Madrid: TEA
- Guimaray Asencios, L. C. (2020). Niveles de autoconcepto en adolescentes de 12 a 14 años de una Institución Educativa Pública de Lima, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1834>
- Gutiérrez, M. (2022). Adicción a videojuegos y autoconcepto académico en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho, 2022. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo]. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/3135>
- Hernández, R. y Mendoza, P. (2018). Metodología de la Investigación. Ciudad de México: Editorial Mc GrawHill
- Huayta Ramos, I. M. (2020). Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019. <http://hdl.handle.net/20.500.12969/1633>
- Loloy Hernandez, D. I. (2023). Autoconcepto y conducta antisocial en adolescentes de una institución educativa de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112851>
- López, S., Rial, A., Marín, D. y Rodríguez, J. (2022). Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la evidencia científica? *Psychology, Society & Education*, 14(1), 45–54. <https://doi.org/10.21071/psyse.v14i1.14178>
- Mamani, S. M. A., & Yupanqui, S. N. P. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de la Investigación*, 3(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Martínez, D. (2021). Autoconcepto de los Estudiantes del Tercer Ciclo E.E.B. – CREP. Año Escolar 2019. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(1), 798-812. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i1.277
- Mato, O., Ambris, J., Llergo, M., y Mato, Y. (2020). Autoconcepto en adolescentes considerando el género y el rendimiento académico en Educación Física. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 22-30. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S221836202020000600022&lng=es&tlng=es.

- Ministerio de Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Plataforma del Estado Peruano: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Morales, J., Palacios, M., Conforme, E., y Arpi, N. (2021). Autoconcepto del adolescente según sus características sociodemográficas y de los progenitores. *Maskana*, 12(1), 16–25. <https://doi.org/10.18537/mskn.12.01.02>
- Organización Mundial de la Salud [OMS] (15 de febrero de 2021). La adicción a los videojuegos es ahora una enfermedad. <https://www.dw.com/es/la-oms-clasificalaadicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>
- Pabago, G. (2021). Una aproximación teórica al Autoconcepto. *Perspectivas: Revista Científica de la Universidad de Belgrano*. 4(2), 52-65. <https://revistas.ub.edu.ar/index.php/Perspectivas/article/view/130/131>
- Pendones, J., Flores, Y., Espino, G., y Durán, F. (2021). Autoconcepto, autoestima, motivación y su influencia en el desempeño académico. Caso: alumnos de la carrera de Contador Público. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(23), 265-281. <https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.1008>
- Pichihua, S. (28 mayo 2022). Día del juego: Encuesta Nacional de Cultura analizará consumo de videojuegos [Podcast]. <https://andina.pe/agencia/noticia-diadeljuegoencuestanacional-cultura-analizara-consumo-videojuegospodcast799219.aspx>
- Roca Lloret, A. M. (2023) Videojuegos, autoconcepto y depresión en adolescentes <https://hdl.handle.net/11000/31939>
- 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>
- Salas-Blas, E. y Merino-Soto, 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>

Sánchez, M., Ramirez, I., Baez, F., Moreno, R. y Fernandez, A. (2019). Análisis de la relación existente entre el uso de videojuegos y la práctica de actividad física. *Sportis Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*. 5(1), 118-132. <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.1.3433>

Sánchez Zafra, M., Zurita Ortega, F., Ramírez Granizo, I. A., Puertas Molero, P., González Valero, G., & Ubago Jiménez, J. L. (2019). Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los Videojuegos en escolares de tercer ciclo de Primaria. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59828/JSJR%20V11_1_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS



ANEXO 01: ACTA DE REVISIÓN DE SIMILITUD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo **Merino Hidalgo Darwin Richard** del curso de **Investigación** del Programa de Estudios de **Psicología** y revisor de la investigación de las estudiantes, **Monteza Chanduvi Roxana Karina, Tantarico Nicolaz Maria Trinidad**, titulada:

AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A VIDEO JUEGOS EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO-2023

Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del **porcentaje 15%**, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud TURNITIN. Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre índice de similitud de los productos académicos y de investigación en la Universidad Señor de Sipán S.A.C., aprobada mediante Resolución de Directorio N° 145-2022/PD-USS.

En virtud de lo antes mencionado, firma:

Merino Hidalgo Darwin Richard	DNI: 18143841	
-------------------------------	---------------	---

Pimentel, 17 de diciembre de 2023.

ACTA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo **Karina Paola Carmona Brenis** quien suscribe como asesor designado mediante Resolución de Facultad N° 0665-2023/FADHU-USS del proyecto de investigación titulado **Autoconcepto y Adicción a los Video Juegos en estudiantes de segundo año de secundaria de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023** desarrollado por las estudiantes: **Monteza Chanduvi Roxana Karina, Tantarico Nicolaz Maria Trinidad** del programa de estudios de **Psicología**, acredito haber revisado, y declaro expedito para que continúe con el trámite pertinentes.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Carmona Brenis Karina Paola	DNI:17632669	
------------------------------------	--------------	---

Pimentel, 24 de Junio de 2024

ANEXO 02: CARTA DE AUTORIZACIÓN

 **INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA**
Colegio Nacional De San José
CREADO POR DECRETO SUPREMO N° 118 De 1826
INAUGURACIÓN EL 24 De Setiembre De 1859

COD. M
04525

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Chiclayo, noviembre 13 del 2023

El Director del Colegio Nacional de San José – Chiclayo, extiende:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

A : Roxana Karina Monteza Chanduvi
Maria Trinidad Tantarico Nicolaz
Estudiantes del XI ciclo de la carrera profesional de
Psicología de la Universidad Señor de Sipán

A las Estudiantes del XI ciclo de la carrera profesional de Psicología de la Universidad Señor de Sipán se les da el CONSETIMIENTO para la realización y aplicación de los instrumentos de la Investigación titulada: "Autoconcepto y Adicción a los Videojuegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una Institución Educativa de Chiclayo – 2023", investigación que se realizará con los estudiantes del segundo año de secundaria de esta Institución Educativa.

Se extiende la presente a solicitud de las interesadas para efectos de acreditación.


Marta Lúci Luján Cordero
DIRECTOR

 Av. Elvira García y García N° 235 - Chiclayo
oficial.iesanjose@gmail.com
IE.CN.SANJOSECHICLAYO-2016

San José Ayer, Hoy y Siempre

ANEXO 03: INSTRUMENTOS

ESCALA DE AUTOCONCEPTO

Instrucciones: Lee detenidamente cada uno de los enunciados y responde con la mayor sinceridad posible, ya que no hay respuestas correctas ni incorrectas. Ten en cuenta que la prueba es personal y confidencial.

Marca con un aspa (x) la respuesta que consideres conveniente dentro del casillero de una de las 5 alternativas que se encuentra en la parte derecha de la hoja.

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

N°	ENUNCIADOS	N	CN	AV	CS	S
i	DIMENSIÓN ACADÉMICA					
1	Hago bien los trabajos que dejan los profesores en clase					
2	Pienso que los profesores me consideran buen estudiante					
3	Participo mucho durante las clases					
4	Pienso que los profesores me estiman					
5	Soy un buen estudiante					
6	Pienso que los profesores me consideran un(a) alumno(a) inteligente y trabajador					
ii	DIMENSIÓN SOCIAL					
7	Consigo amigos(as) fácilmente					
8	Soy amigable					
9	Es difícil para mí hacer amigos					

10	Soy un chico(a) alegre					
11	Me cuesta conversar con desconocidos(as)					
12	Tengo muchos amigos(as)					
iii	DIMENSIÓN EMOCIONAL					
13	Tengo miedo de algunas cosas					
14	Me ponen nervioso(a) muchas cosas					
15	Me asusto con facilidad					
16	Cuando las personas mayores me dicen algo me ponen nervioso(a)					
17	Cuando los profesores me preguntan algo me ponen nervioso(a)					
18	Me siento nervioso					
iv	DIMENSIÓN FAMILIAR					
19	Soy muy criticado(a) en casa					
20	Me siento feliz en casa					
21	Mi familia está decepcionada de mi					
22	Mi familia me ayudaría en cualquier tipo de problema					
23	Mis padres me dan confianza					
24	Me siento querido(a) por mis padres					
v	DIMENSIÓN FÍSICA					
25	Me cuido físicamente					
26	Me buscan para realizar actividades deportivas					
27	Me considero elegante					

28	Me gusta como soy físicamente					
29	Soy bueno(a) haciendo deportes					
30	Me considero una persona atractiva					

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Instrucciones: Lee detenidamente cada uno de los enunciados y responde con la mayor sinceridad posible, ya que no hay respuestas correctas ni incorrectas. Ten en cuenta que la prueba es personal y confidencial.

Marca con un aspa (x) la respuesta que consideres conveniente dentro del casillero de una de las 5 alternativas que se encuentra en la parte derecha de la hoja.

I. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados respecto al uso que haces de los videojuegos (tanto de consolas o de internet) considerando la siguiente valoración en el marcado de las casillas:

TDA	Totalmente de acuerdo
DA	De acuerdo
I	Indeciso(a)
ED	En desacuerdo
TED	Totalmente en desacuerdo

N°	ENUNCIADOS	TED	ED	I	DA	TAD
1	Paso más tiempo ahora en los videojuegos que cuando comencé					
2	Si no tengo dinero para ir a jugar a los videojuegos le pido prestado a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando no puedo jugar los videojuegos que me gustan					
4	Cada vez que pienso en los videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico tiempo extra a los videojuegos aun cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me siento vacío y no sé qué hacer.					

7	Me siento irritado(a) o enfadado(a) cuando no puedo jugar a los videojuegos					
8	Siento que el tiempo que necesito para jugar los videojuegos no es suficiente					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque paso mucho tiempo jugando en los videojuegos					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que paso demasiado tiempo jugando en los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil para cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me siento mal me refugio en los videojuegos .					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar algún videojuego					

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

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

N°	ENUNCIADOS	N	CN	AV	CN	N
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo jugando en los videojuegos					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					

20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque solo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clases es ponerme a jugar videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clases, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o nivel, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con alguien videojuegos para distraerme					

ANEXO 04: ASENTIMIENTO INFORMADO

ASENTIMIENTO INFORMADO (ESTUDIANTE)

Estimado estudiante, lo invitamos a participar en la investigación “Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de segundo año de una institución educativa-Chiclayo 2023”, desarrollada por parte de las estudiantes Roxana Karina Monteza Chanduví y María Trinidad Tantarico Nicolaz, de la carrera profesional de Psicología de la UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPAN.

Tu participación es voluntaria y consistirá en responder de forma sincera a las preguntas planteadas en este cuestionario. Asimismo, toda la información que nos proporciones será confidencial; es decir, que no expondremos tus respuestas ni tus datos personales.

De antemano, agradecemos tu participación en este estudio.

¿Estás de acuerdo en participar de la investigación?

Si

No

Nombres y apellidos: _____

Fecha: _____

ANEXO 05: PRUEBA DE NORMALIDAD

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Autoconcepto - D. Académica	,068	566	,000	,991	566	,002
Autoconcepto - D. Social	,062	566	,000	,991	566	,002
Autoconcepto - D. Emocional	,080	566	,000	,986	566	,000
Autoconcepto - D. Familiar	,077	566	,000	,990	566	,001
Autoconcepto - D. Física	,078	566	,000	,991	566	,002
Autoconcepto	,057	566	,000	,994	566	,039
DV - Abstinencia	,059	566	,000	,993	566	,015
DV - Abuso y tolerancia	,083	566	,000	,989	566	,000
DV - Dificultades asociados a los videojuegos	,087	566	,000	,987	566	,000
DV - Dificultad para el control	,077	566	,000	,989	566	,000
Dependencia a los videojuegos	,053	566	,001	,994	566	,019

a. Corrección de significación de Lilliefors

ANEXO 06. VALIDEZ DE CONTENIDO

Índices de validez de la Escala de adicción a los videojuegos

Ítem	Claridad	Relevancia	Coherencia
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	1	1
5	1	1	1
6	1	1	1
7	1	1	1
8	1	1	1
9	1	1	1
10	1	1	1
11	1	1	1
12	1	1	1
13	1	1	1
14	1	1	1
15	1	1	1
16	1	1	1
17	1	1	1
18	1	1	1
19	1	1	1
20	1	1	1
21	1	1	1
22	1	1	1
23	1	1	1
24	1	1	1
25	1	1	1

Nota. Índices de validez (V de Aiken)

Interpretación

Se observa en la tabla que la totalidad de ítems presenta valores de 1 en los 3 aspectos evaluados (claridad, relevancia y coherencia), esto indica que son adecuados y aplicables para la muestra de estudio.

Matriz de proceso de validación en excel - Adición Videogamechile - Excel

Archivos Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Referencias Vistas Herramientas ¿Qué desea hacer?

AC3

	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	
1	CLARIDAD																																
2	Jueces	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25							
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	TOTAL	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	
8	N ACUERDOS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9																																	
10	LEYENDA:																																
11			Ecuivalencia																														
12		PUNTAJE	1o2	0																													
13			3o4	1																													
14																																	
15																																	
16	RELEVANCIA																																
17	Jueces	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25							
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	TOTAL	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
23	N ACUERDOS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24																																	
25	LEYENDA:																																
26																																	

CLARIDAD Y RELEVANCIA COHERENCIA

Matriz de proceso de validación en excel - Adición Videogamechile - Excel

Archivos Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Referencias Vistas Herramientas ¿Qué desea hacer?

Q24

	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							
1	COHERENCIA																																
2	Jueces	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25							
3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
6	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
7	5	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
8	VARIAN	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
9																																	
10																																	
11																																	
12																																	
13																																	
14																																	
15																																	
16																																	
17																																	
18																																	
19																																	
20																																	
21																																	
22																																	
23																																	
24																																	
25																																	
26																																	

CLARIDAD Y RELEVANCIA COHERENCIA

Nota - Sumatoria de si / N' de jueces (N' de valores de la escala de valoración)

Observación: los puntajes 1,2,3,4 tienen que ser cambiados por 0,1,2,3 es decir si el sujeto 1 en el ítem 1 tiene un puntaje de 1 tendrá que ser cambiado por 0 y si en el

Índices de validez de la Escala de autoconcepto (AF5)

Ítem	Claridad	Relevancia	Coherencia
1	1	1	1
2	0,75	0,75	0,75
3	1	1	1
4	0,75	0,75	1
5	1	1	1
6	0,75	1	1
7	1	1	1
8	1	1	1
9	1	1	1
10	1	1	1
11	1	1	1
12	1	1	1
13	1	1	1
14	1	1	1
15	1	1	1
16	1	1	1
17	1	1	1
18	1	1	1
19	1	1	1
20	1	1	1
21	1	1	1
22	1	1	1
23	1	1	1
24	1	1	1
25	1	1	1
26	1	1	1
27	0,75	0,75	0,75
28	1	1	1
29	1	0,75	0,75
30	1	1	1

Nota. Índices de validez (V de Aiken)

Interpretación

Se observa en la tabla que la mayoría de ítems presentan valores de 1 en los 3 aspectos evaluados (claridad, relevancia y coherencia), esto indica que son adecuados y aplicables para la muestra de estudio, sin embargo, existen algunos ítems cuyos valores son de 0.75, por tanto, recibieron la corrección según las observaciones realizadas por los expertos obteniendo así su aprobación final.

Matriz de proceso de Validez en excel - Autoresceptivas - Excel

Inicio sesión Compartir

M08

	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		
1	CLARIDAD																																	
2	Jueces	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25	Item26	Item27	Item28	Item29	Item30	Item31	Item32	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	3	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1		
6	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
7	TOTAL	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4		
8	%ACUERDOS	1	0,75	1	0,75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,75	1	1	1	
9																																		
10	LEYENDA:																																	
11		Equivalencia																																
12	PUNTAJE	1x2 0																																
13		3x4 1																																
14																																		
15																																		
16	RELEVANCIA																																	
17	Jueces	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25	Item26	Item27	Item28	Item29	Item30	Item31	Item32	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	3	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	
21	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	TOTAL	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
23	%ACUERDOS	1	0,75	1	0,75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,75	1	0,75	1	1
24																																		
25	LEYENDA:																																	

CLARIDAD Y RELEVANCIA COHERENCIA

Matriz de proceso de Validez en excel - Autoresceptivas - Excel

Inicio sesión Compartir

X8

	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		
1	COHERENCIA																																	
2	Jueces	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25	Item26	Item27	Item28	Item29	Item30	Item31	Item32	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	VARIOS	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	
9																																		
10																																		
11																																		
12																																		
13																																		
14																																		
15																																		
16																																		
17																																		
18																																		
19																																		
20																																		
21																																		
22																																		
23																																		
24																																		
25																																		
26																																		
27																																		
28																																		
29																																		
30																																		
31																																		
32																																		

CLARIDAD Y RELEVANCIA COHERENCIA

Observación: Los puntajes 1,1,1,1 indican que se cambiaron por 0,1,1,1 ya que si el sujeto 1 en el ítem 1 tiene un puntaje de 1 tendrá que ser

Sumatoria de n^2 de jueces (n^2 de valores de la escala de val)

ANEXO 07. CONFIABILIDAD

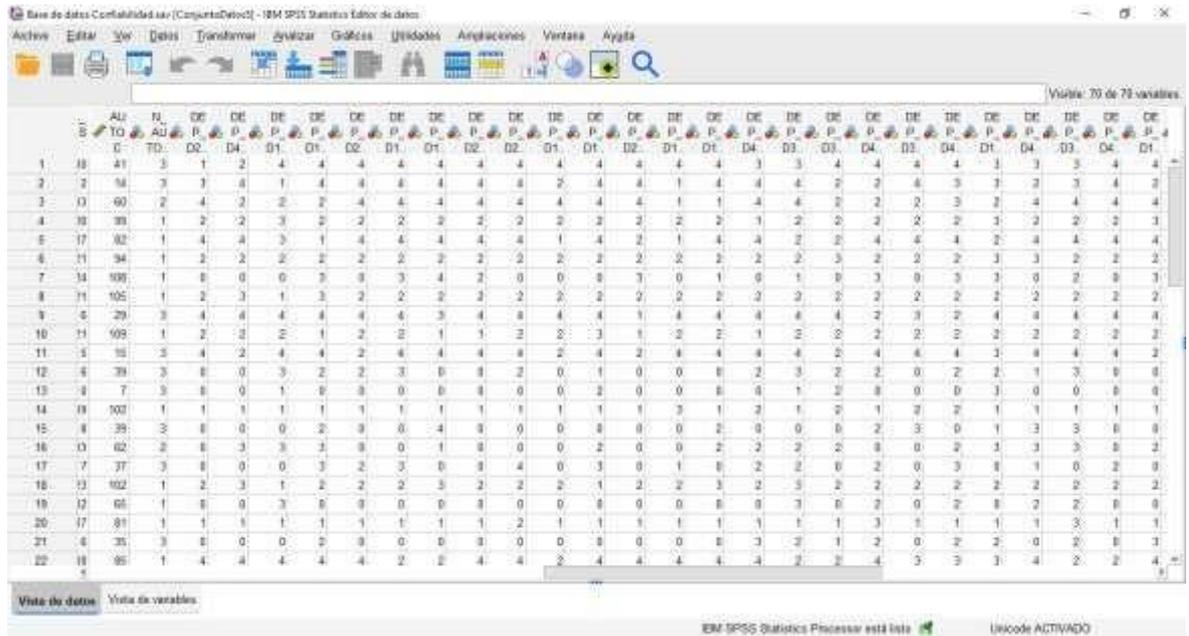
Prueba piloto de Dependencia a los videojuegos

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Editor de datos window. The title bar reads 'Base de datos: Confiabilidad.ar (ConjuntoDefec) - IBM SPSS Statistics Editor de datos'. The menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Ver', 'Datos', 'Transformar', 'Análisis', 'Gráficos', 'Uso de datos', 'Aplicaciones', 'Ventana', and 'Ayuda'. The toolbar contains various icons for file operations and data manipulation. The main area displays a data grid with 22 rows (numbered 1 to 22) and 25 columns (labeled A1 to A25). The data values are integers from 0 to 5. At the bottom, there are buttons for 'Vista de datos' and 'Vista de variables', and a status bar indicating 'IBM SPSS Statistics Processor está lista' and 'Unicode ACTIVADO'.

Estadísticas de fiabilidad

Omega de McDonald	N de elementos
,976	25

Prueba piloto de Autoconcepto



Estadísticas de fiabilidad

Omega de McDonald	N de elementos
,985	30

Captura de base de datos

Base de datos resultado.usv [CorqueroDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Estadísticas Aplicaciones Ventana Ayuda

Ver: 71 de 71 variables

	N.	Estado	Grado	A_A1	A_A2	A_A3	A_A4	A_A5	A_A6	A_A7	A_A8	A_A9	A_A10	A_A11	A_A12	A_A13
1	1	13.A		3	1	2	4	4	4	4	1	1	0	1	1	
2	2	13.A		1	2	2	2	1	3	2	4	2	1	-4	8	2
3	3	13.A		2	1	3	1	0	3	2	2	1	0	4	1	2
4	4	13.A		1	4	4	8	3	0	2	0	4	4	1	8	1
5	5	13.A		0	0	1	2	2	4	4	1	0	3	8	4	1
6	6	14.A		4	1	2	3	4	1	4	3	0	1	8	8	1
7	7	13.A		4	0	2	1	2	0	0	0	1	1	1	2	3
8	8	13.A		1	0	0	4	1	2	3	2	4	8	4	3	4
9	9	13.A		0	2	4	4	3	1	3	2	0	3	2	4	4
10	10	14.A		3	4	4	4	1	4	4	0	2	4	2	2	1
11	11	14.A		2	3	8	1	2	0	2	0	3	3	2	3	1
12	12	13.A		1	1	4	0	0	3	3	0	3	4	3	3	1
13	13	14.A		0	2	1	3	2	4	1	2	4	1	1	1	0
14	14	13.A		2	3	4	8	3	4	4	2	0	4	-4	1	4
15	15	13.A		3	3	3	1	2	0	0	4	3	5	3	1	4
16	16	13.A		1	2	3	4	2	3	4	1	2	2	8	4	2
17	17	14.A		1	0	3	3	3	2	2	1	0	0	1	2	0
18	18	13.A		0	0	1	2	1	4	2	3	0	1	0	1	3
19	19	13.A		2	0	3	1	1	-4	2	3	1	2	1	2	2
20	20	13.A		0	4	2	3	0	0	2	4	1	2	4	4	1
21	21	13.A		0	3	2	2	1	0	0	4	1	2	2	4	-4
22	22	13.A		3	2	3	1	1	1	0	1	4	2	4	1	2
23	23	13.A		3	3	4	2	1	0	1	3	1	1	4	4	4

Ver: 71 de 71 variables

Ver: Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está lista Unicode ACTIVADO

Base de datos resultado.usv [CorqueroDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Estadísticas Aplicaciones Ventana Ayuda

Ver: 71 de 71 variables

	A_A2	A_A3	A_A4	A_A5	A_A6	A_A7	A_A8	A_A9	A_A10	A_A11	A_A12	A_A13	A_A14	A_A15	A_A16
548	0	0	3	1	2	4	2	1	4	1	1	4	2	4	3
549	2	2	4	8	8	4	4	4	4	4	0	3	8	3	1
550	4	0	0	4	1	8	4	0	3	2	3	2	1	3	1
551	2	0	2	1	8	2	2	4	3	2	0	1	4	3	-4
552	4	3	0	1	8	1	2	0	4	3	0	3	4	4	1
553	2	2	2	0	4	1	4	0	1	1	0	0	1	3	3
554	1	3	4	3	3	3	4	4	0	3	4	3	2	8	3
555	4	3	0	0	4	8	8	3	0	4	3	2	1	3	4
556	0	2	2	2	2	3	8	0	0	1	2	4	1	2	4
557	4	2	4	4	4	1	1	4	1	0	1	1	6	8	3
558	1	1	0	0	4	1	4	1	3	0	0	4	3	4	2
559	1	0	3	1	3	1	8	1	1	0	2	0	2	8	0
560	1	4	4	0	1	8	3	0	0	4	1	0	3	3	8
561	0	0	2	2	8	3	8	2	0	3	0	3	8	3	3
562	4	4	2	1	2	3	2	4	1	4	1	1	4	8	0
563	2	2	4	-4	3	3	8	0	3	4	1	3	1	4	3
564	1	0	0	1	3	1	1	2	2	2	4	1	4	2	2
565	4	3	4	4	1	1	2	0	3	2	4	4	2	8	8
566	0	3	2	3	3	1	3	3	2	3	4	1	2	3	1
567															
568															
569															
570															

Ver: 71 de 71 variables

Ver: Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está lista Unicode ACTIVADO

ANEXO 8. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Tipo y diseño
¿Cuál es la relación entre autoconcepto y adicción a video juegos en estudiantes del segundo año de secundaria en	Objetivo General Determinar la relación entre problemas autoconcepto y adicción a video juegos en estudiantes del segundo año de secundaria en una institución educativa de Chiclayo-	Existe relación entre autoconcepto y adicción a video juegos en estudiantes del segundo año de	Autoconcepto	Académico, social, emocional, familiar y físico	Básica, observacional y correlacional
			Adicción a video juegos		

<p>una institución educativa de chiclayo-2023</p>	<p>2023</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Describir los datos descriptivos.</p> <p>Describir las características del uso de videojuegos</p> <p>Determinar el nivel de autoconcepto.</p> <p>Determinar el nivel adicción a video juegos.</p> <p>Determinar la relación entre las dimensiones de autoconcepto y adicción a video juegos.</p>	<p>secundaria en una institución educativa de chiclayo-2023</p>		<p>Abstinencia, abuso y tolerancia, cuestionamientos asociados a los videos y dificultad para el control</p>	<p>Escala de autoconcepto (AF5)</p> <p>Escala de adicción a los videojuegos</p>
---	---	---	--	--	---