



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE
LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL
NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. KARLA DANNYKA TAIRO SANCHEZ

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
PSICÓLOGO

JULIACA – PERÚ
2025



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE
LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL
NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025

TESIS PRESENTADA POR:

BACH. KARLA DANNYKA TAIRO SANCHEZ

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
PSICÓLOGO

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : 
Dra. MARYLUZ CRUZ COLCA

PRIMER MIEMBRO : 
Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA

ASESOR (A) : 
Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA P13



**UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"**

RESOLUCIÓN DECANAL N° 1209 -2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 26 de noviembre del 2025

VISTOS:

El Expediente N° 2025 – 11225 en el cual solicita fecha y hora para Sustentación de Tesis y el Dictamen de Aprobación, emitido por el Jurado Evaluador del trabajo de investigación titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025**

CONSIDERANDO:

Que, es necesario dar cumplimiento a la Ley 30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Salud, para la fijación de fecha y hora para la sustentación de tesis.

En uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud y, estando al informe de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad.

SE RESUELVE

PRIMERO: Ratificar a los jurados para la Sustentación de Tesis para optar el Título Profesional de: **PSICÓLOGO** del bachiller: **TAIRO SANCHEZ KARLA DANNYKA** habiéndose designado por sorteo a los siguientes docentes;

- * Presidente : Dra. MARYLUZ CRUZ COLCA
- * 1er. Miembro : Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA
- * 2do. Miembro : Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA

- * Asesor (a) : Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

SEGUNDO: Fijar la programación de Sustentación de Tesis para el:

DIA : JUEVES 27 DE NOVIEMBRE DEL 2025
HORA : 13:00 HORAS
LOCAL : Salón de Grados de la Facultad de Ciencias de la Salud

TERCERO: Realizado la Sustentación, el Jurado levantará el Acta en el libro respectivo, donde indicará el resultado obtenido por el bachiller sustentante.

CUARTO: La Dirección de la Escuela Profesional de Psicología y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud y el jurado, quedan encargados de dar cumplimiento a la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Cúmplase.



DISTRIBUCIÓN:
 - Jurados (3)
 - Interesado (1)
 - Asesor de Tesis (1)
 - Archivo FCS (2025/1)



**UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"**

RESOLUCIÓN DECANAL N° 830 2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 13 de octubre del 2025

VISTOS:

El Expediente N° 622-2025 de fecha 30 de setiembre del 2025, presentado por el Bachiller el **TAIRO SANCHEZ KARLA DANNYKA** quien solicita la revisión de Informe Final de investigación (Borrador de Tesis) Titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025** Por los jurados de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología

CONSIDERANDO;

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 102-2023-CF-FCS-UANCV y con la aprobación del informe final por los siguientes miembros de jurado y asesor:

- * **Presidente** : Dra. **MARYLUZ CRUZ COLCA**
- * **1er. Miembro** : Dra. **SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA**
- * **2do. Miembro** : Dra. **MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA**

- * **Asesor (a)** : Dra. **GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE**

Estando en la opinión favorable de los miembros del jurado, en concordancia con el Reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos Resolución N° 094-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N°30220 Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661 y el estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la Unidad de investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud;

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, el **INFORME FINAL** de **INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS)** para la **REVISION** de **SIMILITUD TURNITIN.**, presentado por el (la) bachiller: **TAIRO SANCHEZ KARLA DANNYKA** para optar el título profesional de **PSICÓLOGO** con el tema titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025** correspondiente a la línea de investigación **Evaluación y Diagnostico en Psicología P13**

- * **ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR** como **ASESOR (A) DE INVESTIGACIÓN (a)** a la **Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE**

* **ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER** que la Unidad de Investigación, de la Facultad de Ciencias de la Salud y Secretaría Académica quedan encargadas del cumplimiento de la presente resolución

Regístrese, Comuníquese, y Archívese.



Distribución: interesado Archivo.



RESOLUCIÓN DECANAL N° 016-2025-UI-FCS-UANCV

Juliaca, 28 de agosto del 2025

VISTOS: Exp. 2025-CU-6515 presentado por el (la) egresado(a) **TAIRO SANCHEZ KARLA DANNYKA**, quién ha solicitado cambio de asesor del Proyecto de Investigación conducente a optar el título profesional de **PSICÓLOGO**;

CONSIDERANDO: Que, según Resolución N° 283-2025-D-FCS-UANCV, se aprueba el Proyecto de Tesis titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025**, para lo cual se asignó.

asesor(a) **DRA. INGRID LIZ QUISPE TICONA**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento de la Unidad de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud, y de acuerdo a la resolución N° 215-2025-UANCV-CU-R, por motivos que ya no cuenta con vínculo laboral con la UANCV; y,

Estando el informe favorable de la Unidad de Grados y Títulos, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92-NAR, D.L. N° 739 y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR EL CAMBIO DE ASESOR, designados a el(la) egresado(a) **TAIRO SANCHEZ KARLA DANNYKA**, para la revisión del proyecto de investigación **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025**, para optar al Título Profesional de **PSICÓLOGO** debiendo quedar a partir de fecha.

asesor(a) **DRA. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE**

SEGUNDO: Disponer que los miembros del Jurado designados den continuidad al trámite de evaluación y calificación del proyecto de tesis, borrador de tesis o sustentación de tesis, según sea el caso que se presente en cada expediente. Quedando válido en sus demás disposiciones la Resolución Decenal de aprobación de proyecto de tesis, que se menciona en el considerando.

TERCERO: La Facultad de Ciencias de la Salud, la Unidad de Grados y Títulos, la Dirección de la Escuela Profesional de **PSICOLOGÍA** y la Secretaría Académica de la Facultad, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

DISTRIBUCIÓN:

- Interesados (1)
- Archivo (1)



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Maria Concepción Figueroa Vique
Dra. María Concepción Figueroa Vique
DIRECTORA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FCS



RESOLUCIÓN DECANAL N° 283 -2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 07 de mayo del 2025

VISTOS:

El Informe N° 024 -2025-UI-FCS-UANCV-J emitido por la Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, y la copia del acta de Registro de propuesta de Investigación de fecha 06 de mayo de la E.P. de Psicología a folio 000103;

CONSIDERANDO:

Que, el (la) egresado (a) **TAIRO SANCHEZ KARLA DANNYKA** ha presentado y solicitado la aprobación de la propuesta de Investigación titulado: **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025** correspondiente a la línea de investigación **EVALUACIÓN Y DIAGNOSTICO EN PSICOLOGÍA**

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 102-2023-CF-FCS-UANCV comunico que el **Comité de Investigación** para la evaluación de la propuesta de Investigación está conformado por los siguientes docentes:

- * **Presidente** : **Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATAORA**
- * **1er. Miembro** : **M.Sc. MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ**
- * **2do. Miembro** : **Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA**

Que, la Directora de la Unidad de Investigación ha emitido la Opinión Técnica N° 637-2025-UANCV-FCS-UI-CI sobre la evaluación de la propuesta de investigación, emitiendo opinión favorable para que se emita la resolución de aprobación de la propuesta de investigación;

Estando opinión técnica favorable de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92 D.L. N° 739 y el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud,

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR, la **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN**, presentado por el (la) egresado (a) **TAIRO SANCHEZ KARLA DANNYKA** para optar el Título Profesional de **PSICÓLOGO** : titulado : **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025**

La Propuesta de Investigación deberá **ejecutarse** de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Unidad de Investigación con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales, y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud,

ARTICULO SEGUNDO - RECONOCER, como **ASESOR(A) DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** al(la) Docente Ordinario(a) de la Facultad de Ciencias de la Salud, **Dra. INGRID LIZ QUISPE TICONA**

ARTICULO TERCERO - DISPONER que, La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud y la Directora de la Escuela Profesional de Psicología quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese, Archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

Dra. Gabriela Betty Arias Luque
DECANA (e)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Distribución: Decanato, EP: Psicología, Secretaría Académica, Archivo.



24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 19% Fuentes de Internet
- 7% Publicaciones
- 20% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

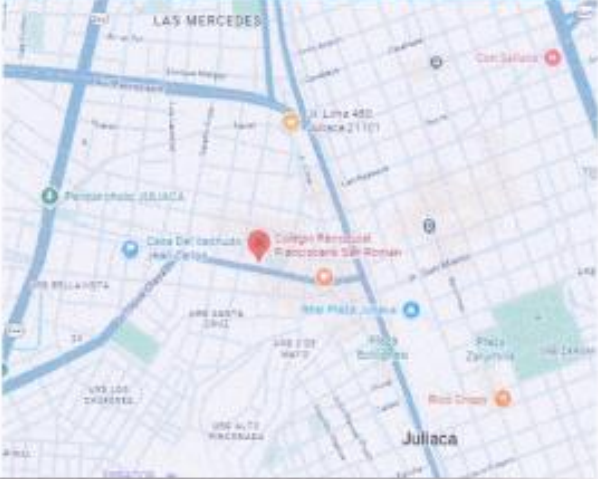
Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Metadatos Complementarios

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	KARLA DANNYKA TAIRO SANCHEZ
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	75446467
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-1009-3409
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	29344129
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4559-141X
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	MARYLUZ CRUZ COLCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29590767
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01297921
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02401506



Datos de investigación	
Línea de investigación	EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA P-13
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>País: Perú</p> <p>Departamento: Puno Provincia: Juliaca Distrito: Juliaca</p> <p>Latitud: -15.49256 Longitud: -70.13622 https://maps.app.goo.gl/W2XCtTeJH3dvKtMy8</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Mayo 2025 - Octubre 2025
URL de disciplinas OCDE	<p>Psiquiatría https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#3.02.24</p> <p>Medicina clínica https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#3.02.00</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN
Dra. María Concepción Ayarza Pico
DIRECTORA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN RES



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo KARLA DANNYKA TAIRO SANCHEZ, identificado con DNI Nro. 75446467, en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

PSICOLOGÍA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025

Asesorado por: Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca __02__ de diciembre del 2025

Firma del Asesor (obligatoria)

Firma del Estudiante (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis queridos padres y mi maravillosa hermanita, quienes no se rindieron y me apoyaron en todo mi proceso profesional, quienes no dejaron de creer en mí y me brindan su amor incondicional, a mi novio por cada enseñanza, ánimo, por comprenderme en todo momento. Sin ustedes este sueño no sería una realidad.



AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a la dirección de la “Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez”, por brindarme el dicho agrado de formarme cómo profesional en Psicología, facilitando recuerdos necesarios para la culminación de este trabajo de investigación.

De forma particular a los docentes que con rigor académico y sus conocimientos fueron pilares fundamentales que guiaron y enriquecieron dicha investigación.



INDICE GENERAL

DEDICATORIA III

AGRADECIMIENTO IV

INDICE GENERAL..... V

INDICE DE TABLAS..... VIII

RESUMEN IX

ABSTRACT X

INTRODUCCIÓN XI

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1

 1.1.1 Problema General..... 3

 1.1.2 Problemas Específicos 3

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 3

 1.2.1. Justificación teórica 3

 1.2.2. Justificación práctica..... 4

 1.2.3. Justificación metodológica..... 5

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 5

 1.3.1. Objetivo General 5

 1.3.2. Objetivos Específicos 5

1.4. HIPÓTESIS..... 6

 1.4.1. Hipótesis General 6



1.4.2. Hipótesis específicas	6
1.5. VARIABLES	7
1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	8

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	9
2.1.1 Antecedentes Internacionales	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	13
2.1.3 Antecedentes Regionales.....	16
2.2. MARCO TEÓRICO	18
2.2.1 Adicción a los Videojuegos.....	18
2.2.2 Desarrollo teórico de la ansiedad.....	24
2.3. MARCO CONCEPTUAL	28

CAPITULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
3.3. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	31
3.4.1. Población	31
3.4.2. Muestra	31
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS Y FUENTES DE INVESTIGACIÓN	32
3.5.1. Técnicas.....	32



3.5.2. Instrumentos 32

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS.....33

3.7. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS35

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO35

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

RESULTADOS.....39

CONCLUSIONES64

RECOMENDACIONES67

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS69

ANEXOS.....77

ANEXO 1 MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS.....77

ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA79

ANEXO 3 INSTRUMENTOS.....81

ANEXO 4 AUTIRIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN.....83



INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Adicción a los Videojuegos en su dimensión Abstinencia relacionado a los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025	39
Tabla 2.	Adicción a los Videojuegos en su dimensión Abuso y tolerancia hacia los videojuegos relacionado a los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025	42
Tabla 3.	Adicción a los Videojuegos en su dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos y su relación a los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025	45
Tabla 4.	Adicción a los Videojuegos en su dimensión Dificultad en el control por los videojuegos y su relación con los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025	49
Tabla 5.	Niveles de ansiedad estado y rasgo en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025	53
Tabla 6.	Adicción a los videojuegos como predictor de los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa Privada de Juliaca 2025	54
Tabla 7.	Análisis descriptivo de las variables de estudio adicción a los videojuegos y ansiedad en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025	58



RESUMEN

Introducción: Los adolescentes enfrentan problemas comunes como la ansiedad y la adicción a los videojuegos, que pueden afectar su desarrollo social y emocional, especialmente en el entorno escolar. El presente estudio tiene como **objetivo** determinar la correlación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de ansiedad entre los estudiantes de secundaria de una institución privada de Juliaca en 2025. **Materiales y método,** se empleó un enfoque cuantitativo, incorporando un diseño no experimental y el método de hipótesis deductiva. La muestra estuvo compuesta por 398 estudiantes de primero a cuarto año de secundaria, seleccionados mediante muestreo probabilístico por conveniencia. Los instrumentos se adaptaron y validaron para la población peruana tanto el Cuestionario Test de Dependencia de los Videojuegos (TDV) y el Inventario de Ansiedad Estado y Rasgo para Niños (STAIC), con el fin de evaluar las variables. Se utilizó la correlación de Pearson para evaluar las hipótesis. **Los resultados** indican que el 72.1 % de los estudiantes presentaba un nivel moderado de adicción a los videojuegos, mientras que el 24.1 % mostraba un nivel alto de adicción. En relación con la ansiedad, se observó un nivel bajo de ansiedad rasgo (39.7 % atribuible a un nivel bajo de ansiedad estado) como predominante. Existe una relación notable y sustancial entre la adicción a los videojuegos y la ansiedad estado ($r = 0.126$; $p < 0.05$). Se observaron relaciones significativas entre ambos tipos de ansiedad y las dimensiones de abstinencia y problemas derivados de los videojuegos. Se observaron correlaciones significativas entre el abuso y la tolerancia, así como entre la ansiedad y la dificultad para controlarla. En **conclusión**, existe correlación positiva débil, estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y la ansiedad en los jóvenes, lo que hace imperativa la adopción de estrategias preventivas que promuevan un uso equilibrado y el bienestar emocional.

Palabras clave: Ansiedad, adicción a videojuegos, adolescentes, salud mental.



ABSTRACT

Introduction: Adolescents face common problems such as anxiety and video game addiction, which can affect their social and emotional development, especially in the school environment. **The objective of this study** is to determine the correlation between video game addiction and anxiety levels among high school students at a private institution in Juliaca in 2025. **Materials and Methods:** A quantitative approach was employed, incorporating a non-experimental design and the deductive hypothesis method. The sample consisted of 398 students from the first to the fourth year of high school, selected through non-probabilistic sampling. Two measures were adapted and validated for the Peruvian population: the Game Dependency Test (TVT) and the State-Trait Anxiety Inventory for Children (STAIC), in order to evaluate the variables. Pearson's correlation was used to assess the hypotheses. **Results:** The results indicate that 72.1% of the students had a moderate level of video game addiction, while 24.1% showed a high level of addiction. Regarding anxiety, a low level of trait anxiety (39.7% attributable to a low level of state anxiety) was observed as predominant. There is a notable and substantial relationship between video game addiction and state anxiety ($r = 0.126$; $p < 0.05$). Significant relationships were observed between both types of anxiety and the dimensions of withdrawal and problems derived from video games. Significant correlations were observed between abuse and tolerance, as well as between anxiety and the difficulty in controlling it. **Conclusion:** There is a weak, statistically significant positive correlation between video game addiction and anxiety in young people, making it imperative to adopt preventive strategies that promote balanced use and emotional well-being.

Keywords: Anxiety, video game addiction, adolescents, mental health.



INTRODUCCIÓN

Vivimos en una era digital marcada por una constante evolución y crecimiento tecnológico, donde la conectividad y tecnología transformaron nuestra vida cotidiana. Teniendo acceso a dispositivos electrónicos e internet que han impulsado el proceso de digitalización, empezando por la educación, trabajo y entretenimiento. Dentro de este contexto, la adicción a los videojuegos se ha vuelto una preocupación global, ya que, inicialmente los videojuegos fueron considerados como una forma de ocio o entretenimiento, sin embargo, el uso excesivo de la tecnología afecta negativamente a la salud física, el aprovechamiento escolar y la salud emocional de los adolescentes a escala mundial.

Este fenómeno se incrementó notablemente durante a la pandemia COVID-19, lo cual alteró las rutinas diarias de los adolescentes debido al aislamiento social y las clases virtuales. Estos cambios aumentaron exponencialmente el tiempo frente a las pantallas y el acceso a los videojuegos en línea. Además, este escenario fue perjudicado por patrones conductuales como el sedentarismo, aislamiento y el deterioro de la salud mental, en especial el aumento de niveles de ansiedad (1).

En el contexto peruano, particularmente en la ciudad de Juliaca, este tema no es ajeno, ya que los adolescentes han encontrado en los videojuegos una vía de escape hacia sus problemas familiares, personales, sociales y educativos, así como una fuente de socialización virtual y gratificación instantánea. Sin embargo, este escape puede convertirse en una trampa, especialmente para los que presentan rasgos de personalidad ansiosa, ya que perciben las



situaciones de la vida como amenazantes y reaccionan con preocupación excesiva, A medida que se desarrolla la dependencia, el adolescente se refugia cada vez más en el mundo digital, lo que desencadena e incrementa su ansiedad estado, creando un círculo vicioso de evitación y malestar emocional (2).

Teniendo en cuenta esta realidad, esta investigación tiene como objetivo examinar la relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de ansiedad, y se estructura en los siguientes capítulos.

Capítulo I: Formulación y justificación del problema de investigación, hipótesis y relación entre variables. Dentro del capítulo II: se examinaremos el marco teórico y conceptual, así como la bibliografía especializada, para descubrir los antecedentes de la investigación y presentar las teorías del estudio. Capítulo III: Nos centraremos en la metodología, el diseño y el tipo de estudio, donde nos familiarizaremos con la población Capítulo III: Centrado en la metodología, el diseño y el tipo de estudio, donde conoceremos la población, técnicas, los instrumentos y el procedimiento paso a paso seguido en la investigación. Finalmente, en el capítulo IV: Se presentarán los resultados de los objetivos del estudio, las discusiones, las sugerencias y los materiales complementarios.



CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A NIVEL INTERNACIONAL

Vivimos en la era caracterizada por el uso masivo de tecnología, siendo los videojuegos una de las actividades digitales con mayor crecimiento exponencial entre niños y adolescentes. Aunque esta actividad se puede considerar recreativa, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció al trastorno por videojuegos como una afección de la salud mental, caracterizado por el descontrol en el juego, la creciente prioridad que se le da sobre otras actividades y los efectos negativos que conlleva. Paralelamente, la salud mental de los adolescentes representa una preocupación a escala mundial, en particular debido a la alta prevalencia de trastornos como la ansiedad, que afecta su desarrollo social, académico y bienestar emocional. Los estudios indican que la adicción a los videojuegos puede influir significativamente en los niveles de ansiedad en esta población (3).

A NIVEL NACIONAL

En el contexto peruano, el creciente acceso a internet y dispositivos tecnológicos ha facilitado que gran parte de la población juvenil se adentren



en el mundo de los juegos digitales o en red, generando una alta preocupación en las áreas educativas y familiares por el tiempo excesivo dedicado a juegos en red.

El uso inadecuado de los videojuegos es un elemento de riesgo creciente para la salud mental de la juventud peruana, en edades de 15 a 29 años, afectando de manera desproporcionada al sexo masculino, lo que genera una preocupación constante. (4)

A NIVEL LOCAL

En la ciudad de Juliaca, centro de la región Puno, se observa una población estudiantil cada vez más dependiente de la tecnología como fuente de entretenimiento y ocio. En una institución educativa privada de esta localidad, se ha identificado un patrón de comportamiento preocupante entre ciertos estudiantes, que muestran un descenso en su rendimiento académico y una falta de interés en las actividades extracurriculares. Tanto los padres como los maestros han mostrado síntomas relacionados, como irritabilidad, estrés y ansiedad, toda esta situación ha motivado el desarrollo de la presente investigación (5).

Las consecuencias de esta relación resultan significativas para el entorno educativo y social, dado que la ansiedad no solo afecta el estado emocional del adolescente, sino también su concentración en clase, procesos de aprendizaje y participación activa en el colegio. Si la adicción a los videojuegos es un factor que afecta el aumento de la ansiedad, el desarrollo integral de los estudiantes podría verse comprometido, generando un impacto negativo a lo largo en su bienestar y salud mental.



2.1.1. Problema General

PG. ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes de una Institución Educativa Privada?

2.1.2. Problemas Específicos

PE1. ¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada?

PE2. ¿Cuál es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia hacia los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada?

PE3. ¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas asociados al uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada?

PE4. ¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad para controlar el uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada?

PE5. ¿Cuál es el nivel de ansiedad estado y rasgo más frecuente en los adolescentes de una Institución Educativa Privada?

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

2.1.3. Justificación teórica

La investigación se realiza porque la ansiedad, un trastorno con prevalencia alarmante, afecta a una proporción significativa de la población, con un aumento de casos en los últimos años. La pandemia



de COVID-19 exacerbó esta situación, duplicando los síntomas clínicos de ansiedad y desencadenando una crisis en la salud mental juvenil. Los adolescentes, en particular, se encuentran en una etapa de vulnerabilidad, buscando identidad y con tendencia a la rebeldía, lo que dificulta la evaluación de las consecuencias de sus acciones. Paralelamente, la adicción a los videojuegos, clasificada como trastorno por la Organización Mundial de la Salud en la CIE-11, ha demostrado un impacto negativo sustancial en el bienestar psicológico y social. Los individuos afectados son propensos a la comorbilidad con otros trastornos, como ansiedad y depresión. La coexistencia de estas dos condiciones representa un desafío complejo para la salud mental pública.

2.1.4. Justificación práctica

Esta investigación es crucial para comprender la magnitud del problema y para motivar a docentes, la comunidad educativa en general y profesionales clínicos a diseñar estrategias de intervención efectivas en los jóvenes. Los adolescentes, al usar videojuegos como escape del estrés y los problemas, pueden incrementar su ansiedad y desarrollar adicción. Por lo tanto, es vital implementar programas de prevención que aborden tanto los factores de riesgo de la adicción a los videojuegos como la ansiedad. Además, se requiere un diagnóstico temprano para identificar a los adolescentes vulnerables, fomentando así un uso responsable de la tecnología y priorizando su salud mental en la región de Puno.



2.1.5. Justificación metodológica

Para evaluar la adicción a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes, se emplearán cuestionarios estandarizados y validados, cumpliendo rigurosamente con los criterios de investigación. Además, se aplicarán análisis estadísticos avanzados, como modelos de correlación, para determinar la fuerza y la dirección de la relación entre estas variables. El objetivo es expandir la base de datos existente sobre adicción a videojuegos y ansiedad, permitiendo a los investigadores realizar análisis comparativos y contrastar los resultados con muestras similares en la región de Puno. Se ha observado que los adolescentes de esta región carecen de estrategias efectivas de autocontrol y afrontamiento ante el uso excesivo de videojuegos, lo que contribuye a un incremento en sus niveles de ansiedad.

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.6. Objetivo General

OG. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el nivel de ansiedad en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

2.1.7. Objetivos Específicos

OE1. Identificar la relación entre la dimensión de abstinencia a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.



OE2. Evaluar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

OE3. Sintetizar la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

OE4. Precisar la relación entre la dimensión dificultad en el control a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

OE5. Indicar el nivel de ansiedad estado y rasgo más frecuente en los adolescentes de una Institución Educativa Privada.

1.4. HIPÓTESIS

2.1.8. Hipótesis General

HG. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

2.1.9. Hipótesis específicas

HE1. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de abstinencia de la adicción a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

HE2. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.



HE3. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de problemas asociados al uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

HE4. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de dificultad para controlar el uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

HE5. La ansiedad más frecuente es la ansiedad estado en adolescentes de una Institución Educativa Privada.

1.5. VARIABLES

Variable I: Adicción a Videojuegos

Variable II: Ansiedad



1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala de Valoración
Variable 1 1. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	1.1. Abstinencia	1.1.1. Irritabilidad 1.1.2. Enfado 1.1.3. Frustración	a. Bajo (0 – 12 puntos) b. Moderado (13 – 26 puntos) a. Alto (27 – 50 puntos)
	1.2. Abusos y tolerancia hacia los Videojuegos	1.2.1. Insatisfacción 1.2.2. Negligencia 1.2.3. Irresponsabilidad	a. Bajo (0 – 5 puntos) b. Moderado (6 – 12 puntos) c. Alto (13 – 25 puntos)
	1.3. Problemas ocasionados por los Videojuegos	1.3.1. Disminución de actividades sociales y familiares 1.3.2. Privación del sueño 1.3.3. Baja productividad	a. Bajo (0 – 4 puntos) b. Moderado (5 – 10 puntos) c. Alto (11 – 20 puntos)
	1.4. Dificultad en el control con los Videojuegos	1.4.1. Permanencia en el juego 1.4.2. Perdida de noción del tiempo	a. Bajo (0 – 7 puntos) b. Moderado (8 – 15 puntos) c. Alto (16 – 30 puntos)
2. ANSIEDAD	2.1. Niveles de ansiedad		a. Ansiedad Estado (A/E) b. Ansiedad rasgo (A/R)



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. Antecedentes Internacionales

Domínguez, et al. (6) estudiaron la ansiedad estado y rasgo en adolescentes españoles y como afecta en la vida personal, escolar y física 2024. El estudio tiene un diseño transversal no experimental, que incluye una muestra de 869 estudiantes de entre 12 a 18 años, donde se utilizó el cuestionario de STAI, encontrando que el nivel general de ansiedad era medio, siendo la ansiedad estado más alta que la rasgo. También se determinó que, las damas presentaron magnitudes más elevadas de ansiedad en comparación de los varones. Los investigadores dan a conocer que los trastornos de ansiedad son una causa muy común en las enfermedades de la juventud, cuyos síntomas varían según el grupo demográfico al que pertenezcan.

Wei, et al. (7) se efectuó un estudio transversal en China contando con una participación de 1027 estudiantes adolescentes, encontrando una correlación positiva entre adicción al celular y la ansiedad social, mediada



por los problemas interpersonales en el año 2024, utilizando el “Cuestionario de índice de adicción al teléfono móvil (AMP), Escala de ansiedad social, el inventario de problemas interpersonales y variables demográficas”. Los resultados mostraron que el 5,9 % de los alumnos eran adictos a sus teléfonos, dando sugerencias de que el grupo necesita atención específica para prevenir la ansiedad social y así poder mejorar sus habilidades interpersonales.

Bueno-Brito, et al. (8) en su investigación sobre “La relación entre la adicción al teléfono inteligente y la salud mental entre los estudiantes de enfermería en México 2024.” En su estudio transversal contó con 212 participantes utilizando instrumentos como: “Escala de Adicción al Smartphone Versión Corta (SAS-SV) y Depresión, Ansiedad y Estrés (DASS-21)”, encontraron que 38.2% de los estudiantes adictos al teléfono tienen altas probabilidades significativas de padecer depresión $OR=2.57$, ansiedad $OR=2.50$ y estrés $OR=3.34$, los autores determinaron que existe una clara asociación entre la adicción a los smartphones y los trastornos mentales en universitarios mexicanos.

Wei, et al. (9) indagaron la epidemiología del trastorno por videojuegos y sus efectos en la ansiedad e insomnio en adolescentes étnicos chinos 2022. Su estudio es de diseño transversal, en que se incluyó a 1494 estudiantes utilizando el “Cuestionario Breve de Juegos Problemáticos en Línea (POGQ-SF), el Cuestionario de Trastorno de Ansiedad



Generalizada (GAD-7) y la Escala de Insomnio de Atenas (AIS)". Los resultados demostraron, 356 participantes padecían del trastorno por videojuegos, presentando un mayor riesgo de sufrir ansiedad e insomnio a comparación de los que no presentan algún trastorno. Los investigadores encontraron una alta incidencia del trastorno por videojuegos con una relación positiva con la ansiedad e vigilia.

Zabala (10) en su estudio nombrado "Ansiedad, síntomas de adicción a las redes sociales y procrastinación en adolescentes de colegios públicos de Villavicencio en Colombia 2021", el objetivo fue encontrar la relación existente en la ansiedad, la postergación y la sintomatología del uso excesivo de redes sociales en los adolescentes. Se utilizó un método cuantitativo, con un diseño no experimental y un alcance correlacional descriptivo. Para dicha investigación se utilizó los instrumentos "DASS-21, Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y Escala de Procrastinación Académica (EPA)". Entre sus hallazgos importantes, se halló una relación significativa positiva entre las variables.

Shao y Wang (11) en su estudio "The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect" realizado en China 2021, propusieron examinar la relación significativa entre sus variables y como se incrementan entre ellas. Se aplicó un método cuantitativo, con un diseño no experimental y un enfoque transversal, y participaron 648 estudiantes que llenaron los instrumentos



“Cuestionario de videojuegos Anderson & Dill (2000) y el cuestionario de Aggression Questionnaire (AQ)”. Sus resultados evidenciaron que una mayor exposición a los juegos en red violentos está vinculada con los niveles más elevados de agresividad en los adolescentes.

Bilginer, et al. (12) en Turquía 2021, realizaron una investigación titulada “Digital gaming among adolescents in clinical settings: Do we underestimate this issue” con el propósito de determinar la frecuencia de la adicción y el riesgo asociados a los videojuegos entre los adolescentes en entornos clínicos, así como identificar las principales características o síntomas en los jugadores con potencial adicción., el estudio empleó un método cuantitativo, corte transversal y diseño descriptivo, teniendo una muestra de 320 adolescentes quienes respondieron a los instrumentos evaluados como “Escala de Adicción a los Juegos Digitales – Versión Corta (DGAS-7)”. Entre los aportes principales se reportó que uno de cada cinco adolescentes juega videojuegos al menos una vez al día, donde observaron alteraciones emocionales, conductuales y de comportamiento significativos en los adolescentes calificados como adictos. Los autores concluyeron que tanto varones como mujeres presentan riesgo de desarrollar adicción a los videojuegos, siendo los de sexo masculino más propensos a manifestar mayores problemas emocionales y conductuales.



2.1.2. Antecedentes Nacionales

La Rosa (13) efectuó una investigación “Jóvenes estudiantes en riesgo: un informe cuantitativo sobre cómo la adicción a redes sociales puede relacionarse con la ansiedad estado rasgo en estudiantes de educación superior en Ayacucho 2023” tuvo como finalidad establecer la conexión entre la adicción a las redes sociales y la ansiedad como estado y rasgo. Se empleó un enfoque cuantitativo, caracterizado por un diseño no experimental y correlacional, participaron 112 estudiantes de entre 19 a 30 años, utilizando los instrumentos de “Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS) y el Inventario de Autoevaluación de Ansiedad Estado-Rasgo (IDARE)”. Los hallazgos revelaron una relación positiva y significativa entre las dos variables. Por lo tanto, se concluye que una mayor adicción a las redes sociales está asociada con un nivel de ansiedad más alto, ya sea como rasgo o como estado entre los estudiantes.

Estrada-Araoz, et al. (14) en Puerto Maldonado en el año 2024, hicieron un estudio titulado “Smartphone addiction and anxiety in a sample of Peruvian adolescents: A correlational study” con el objetivo de determinar el uso constante de teléfonos digitales y los niveles de ansiedad, se utilizó la “Escala SAS-SV y la Escala Multidimensional de Ansiedad”. Los resultados evidenciaron niveles moderados de adicción al acceso de internet y niveles bajos de ansiedad. Por lo tanto, se concluye que una



mayor adicción a las redes sociales se correlaciona con un mayor nivel de ansiedad, ya sea como rasgo o como estado entre los estudiantes.

Vera, et al. (15) en su estudio denominado "Adicción a las redes sociales y salud mental en estudiantes de medicina en Perú, en Cajamarca 2024" el objetivo fue establecer la relación entre el uso desmedido de las redes sociales y la salud mental entre universitarios médicos, utilizando un diseño cuantitativo correlacional, transversal y analítico. Estaba compuesto por 172 estudiantes universitarios peruanos, quienes respondieron a los: "Cuestionario Adicción a las Redes Sociales y el Cuestionario DASS-21". Su principal hallazgo reveló que 46.3% de universitarios. Se exhibieron un grado de adicción a las redes sociales clasificado entre alto y medio. También encontraron una relación fuerte y positiva entre el exagerado y mal uso de las redes sociales y los altos niveles de ansiedad y estrés. En consecuencia, se determina que el excesivo uso de redes sociales afecta adversamente el bienestar mental de los universitarios, elevando sus niveles de ansiedad y estrés.

Otero-Carrillo, et al. (16) realizaron un artículo "Impacto de la adicción a redes sociales en la salud mental de los estudiantes de medicina humana, en tiempos de COVID-19 en Lima 2023" que tuvo como finalidad examinar la posible vinculación entre el uso adictivo de las redes sociales y sus repercusiones en la salud mental de los universitarios de Medicina de la Universidad Ricardo Palma. Empleando una metodología



observacional de corte transversal, con la cooperación de 454 universitarios de ambos sexos. Para recolectar datos se aplicó el “Cuestionario de Adicción a redes sociales (ARS), Escala de depresión, ansiedad, estrés (DASSS-21) y el índice de la calidad del sueño de Pittsburgh (PSQI)”. Los resultados evidenciaron que el sexo femenino tiene niveles mucho más altos en su consumo excesivo a las redes sociales asociados a presentar síntomas de depresión, ansiedad, estrés y una peor calidad de sueño a comparación de los varones. La investigación concluye que tiene una asociación fuerte y positiva entre las dos variables en los universitarios médicos.

Ángeles, et al. (17). en su investigación “Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes en Huancayo 2020”, cuyo objetivo es analizar el incremento de adicción en adolescentes. El estudio tuvo una metodología de revisión bibliográfica, analizando 15 artículos científicos de diferentes países publicados en los últimos 10 años. Dicho análisis comprobó las categorías de diagnóstico del DSM 5 y su relación con el uso adicto de los juegos digitales. Teniendo de resultados que los videojuegos al encontrarse al fácil acceso, generan una influencia fuerte en los adolescentes, propiciando afectaciones en su desarrollo cognitivo y psicosocial, así como una pérdida de control en los jugadores. Los autores concluyeron que el uso inadecuado de los videojuegos puede provocar un deterioro progresivo de los procesos.



Dávila y García (18) llevaron a cabo una revisión sistemática con el título “Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática, en Trujillo 2021” cuyo propósito fue identificar las características principales de esta adicción en los adolescentes. Utilizando el método de la evaluación metódica de los estudios publicados, con un análisis de 25 artículos científicos, dicha evaluación de los documentos se hizo por lista de cotejo y técnica de análisis documental. El análisis demostró que el sexo masculino presenta una alta probabilidad de desarrollar dependencia a los videojuegos, causado por el alto permisivismo por parte de los padres. Así mismo, se determinó que la adicción provoca consecuencias severas en el bienestar psicológico, incluyendo la depresión, ansiedad, estrés y dificultades psicosociales. El estudio concluye que los adolescentes varones son más susceptibles a la adicción debido a la permisividad de los padres.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Mamani-Jilaja, et al. (19) en “Dependencia al móvil y la baja actividad física en estudiantes universitarios en Puno 2024” se analizó la influencia de la dependencia del teléfono inteligente en bajos niveles de movimiento corporal en universitarios peruanos. Adoptando un enfoque cuantitativo, experimental de tipo explicativo y con diseño no casual. Contando con una muestra de 324 universitarios, aplicando los instrumentos: “Test Pseudo R2 de Cox y Snell, Dependencia al móvil de Nagelkerke”. Dando



de resultado que existe una relación significativa entre el uso del dispositivo móvil y el poco ejercicio. Los autores destacan la necesidad de implementar programas y actividades que promuevan el uso adecuado y equilibrado de los dispositivos móviles así mismo fomentar la actividad física en los estudiantes universitarios peruanos.

Chui, et al. (20) realizaron un estudio “Ansiedad, depresión y uso excesivo de Internet en la calidad de sueño de estudiantes de medicina veterinaria y zootecnia en Puno 2023” con la finalidad de analizar la Influencia del uso de constante de la red digital en la salud mental de los jóvenes universitarios. Tuvo un diseño descriptivo, explicativo de corte transversal, participando 226 jóvenes. Utilizando los instrumentos de “Escala de valoración de Hamilton (HARS y HDRS) y el uso de Internet mediante una encuesta”. Los resultados mostraron que el sueño de los estudiantes universitarios se ve mermado significativamente por la depresión, la ansiedad y el uso intensivo de internet.

Pari (21) en su investigación “Uso de los smartphome en las relaciones familiares en estudiantes universitarios de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno 2019” tuvo como intención determinar el vínculo entre el tiempo de pantalla y la calidad de las interacciones familiares.. Empleando un método hipotético deductivo con un diseño descriptivo correlacional. Contando con 96 participantes quienes accedieron a la aplicación de un Cuestionario tipo Likert. Los datos evidenciaron que si



existe una asociación positiva entre el uso de celulares electrónicos y la dinámica familiar, esta se manifiesta por la poca interacción cara a cara dentro de la familia nuclear. Concluyendo que el uso constante de dispositivos móviles presenta una alta relación con los problemas en las dinámicas familiares de los estudiantes universitarios.

Luque y Mamani (22) hicieron un estudio titulado "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno 2022" con la finalidad de determinar la relación entre el uso de juegos digitales y los niveles de agresividad en adolescentes. Dicha investigación utilizó un método cuantitativo, diseño transversal de tipo correlacional, contando con 199 estudiantes de dos Instituciones Educativas. Para dicho estudio utilizaron los instrumentos "Test de Adicción a los Videojuegos de Choliz, C. y Marco, C. y el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992)", los resultados evidenciaron la relación positiva y significativa entre adicción a los juegos en red y la agresividad. Concluyendo que, existe una relación de doble sentido: una mayor adicción a los videojuegos conlleva una mayor agresividad, y viceversa

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Adicción a los Videojuegos

Es difícil dar a conocer cuál fue el primer videojuego, debido a las múltiples teorías que se dio a lo largo del tiempo, empezando en los años



50, donde se tiene que considerar a "Nought and crosses", como el primer videojuego en los 1952, ejecutado por Alexander S. Douglas, en 1958 se inventó el programa de cálculo y osciloscopio, llamado "Tennis for Two", un simulador de tenis realizado por William Higginbotham, en 1962 un estudiante creó el juego para computadora "Spacewar", donde dos jugadores mandaban la velocidad y dirección de naves, siendo este el primer juego en tener éxito en el entorno universitario (23).

Asimismo, entre los siglos sesenta y setenta se incrementó el internet y un importante inicio para los videojuegos, empezando a comercializar las computadoras, y el videojuego "Space War" en Estados Unidos, creado por Nolan Bushnell, a partir de ello la incrementación y creación de diferentes videojuegos utilizando nuevos avances tecnológicos, conforme fue evolucionando el internet y la tecnología entraron al mercado doméstico múltiples sistemas como: Odyssey (Phillips) e Intellivision (Mattel). Colecovision (Coleco) comenzó con máquinas recreativas que tenían juegos como Pacman (Namco), Battle Zone (Atari) y Pole Position, etc. Seguidamente, en el siglo 90 gracias al internet, empezó una incrementación comercial de los videojuegos, convirtiéndose en una sugerencia para la interactividad y la realidad virtual (24).

Actualmente, es muy reconocido el uso de los juegos digitales o en línea, reconocidos como Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, que permiten la conexión e interacción con otros jugadores en un world virtual de manera sincrónica. En este modo de juego existen diferentes



tipos de juegos, donde pueden escoger o variar sus personajes y decidir sobre el rol que llevará cada uno de ellos, los videojuegos son de fácil acceso ya que están disponibles las 24 horas del día, esta persistencia de conexión a cualquier hora tiende a obligar su uso, ya que el juego progresa y se hace más interesante (25).

Por otro lado, el Trastorno de Adicción al Videojuego (TAV), Es conocido por la manipulación excesiva y compulsiva de los videojuegos, afectando negativamente el rendimiento y bienestar de la persona en múltiples aspectos de su vida, para evaluar el grado de daño del TAV, se basan en criterios como: frecuencia, intensidad duración y las repercusiones del uso del videojuego, existe mayor riesgo en el sexo masculino, en edad adolescente o juvenil (26).

Por otra parte, la adicción a video juegos puede tener diferentes perspectivas y definiciones según el enfoque o la percepción del que se describa.

Por ello desde la perspectiva Clínica la OMS agrega el trastorno del juego, donde se da a conocer en la Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), dada la preocupación por el incremento del uso de los videojuegos, por lo que nos proporciona las características para definirse como trastorno como: poco control sobre el tiempo que lleva en los juegos, prioridad máxima por sobre otras actividades o intereses diarios, para ser considerado un trastorno debe provocar daños de gravedad como el daño en lo personal, familiar, social, educativo y otras áreas importantes, por al menos 12 meses (3).



La población más propensa a esta adicción son los niños y jóvenes, donde sufren alteraciones de sueño, poco contacto social con el mundo real, afectando sus relaciones interpersonales, deseos de querer jugar menos pero se les dificulta y no pueden, dejan sus responsabilidades como faltar en las asistencias a la escuela, afecta rotundamente en la relación con la familia y no logran realizar sus actividades diarias, ni satisfacer las necesidades básicas por estar bastante tiempo en los videojuegos (27).

Además, desde la perspectiva conductual indica que distintas conductas que puedan ofrecer una recompensa continua o inmediata en ausencia de ciertas sustancias psicoactivas es altamente adictiva, como son los videojuegos en línea, dando a conocer nuevas definiciones de los comportamientos adictivos, estas componiéndose por conductas compulsivas, falta de interés en otras actividades, síntomas físicos y mentales cuando desean dejar de comportarse así, llegando a considerar a los videojuegos como adicciones conductuales, que implica una interacción entre maquina y hombre, llevando a tener características como, cambios de ánimo, poca tolerancia, abstinencia contante y recaídas(28).

Asimismo, desde el enfoque Cognitivo conductual considera que el consumo excesivo de los videojuegos se debe a la presencia de pensamientos y comportamientos alterados que se identifican y modifican con técnicas cognitivas y conductuales (29). Además, el uso constante de los videojuegos es característico de una dependencia



excesiva de los juegos que vienen acompañados de agresividad, problemas de relación y ansiedad, llegan a tener un grado de tolerancia dentro del juego, refiriéndose a la exigencia de subir de nivel, recibir mayores recompensas, ganar y jugar por extensos lapsos de tiempo así obtener una realización buena del juego y generar placer (30).

Asimismo, la adicción se da por el uso frecuente y recurrente de los videojuegos utilizándose de manera repetitiva durante muchas horas, lo que provoca un daño o malestar clínico. Así mismo el abuso de los videojuegos impactan de forma negativa en la vida cotidiana, rendimiento académico, relaciones interpersonales, tanto en la familia como amistades, y en especial en el estado emocional tanto en la niñez y adolescencia ya que estos aún no desarrollaron completamente su corteza prefrontal (31).

La perspectiva Psicosocial considera que la adicción a los videojuegos va de la mano con las influencias en la familia en dos niveles; el primero es el orden etiológico que involucra a la familia, donde algunas familias consideran el juego como una conducta adecuada, nada maliciosa, y el segundo sitúa el problema sobre la propia familia donde se observan los problemas de comunicación, estilos de crianza, ruptura familiar, siendo estos los causantes principales de la adicción (32).

Además, el uso excesivo y constante de los videojuegos ocasiona un desorden en la vida cotidiana, siendo una acción esporádica y pasando a ser un uso frecuente para depender del videojuego haciendo que sea



una práctica diaria, esta conducta adictiva no solo afecta al sujeto también a la familia y su círculo social (33).

Chóliz y Marco comentan que “La dependencia a videojuegos en línea trata sobre la practica desmesurada y compulsivamente progresiva y constante que al sujeto le resulta difícil de abandonar, haciendo uso de ello cada vez con mucha frecuencia y perseverancia” (34). Además, presenta una organización en cuatro dimensiones:

Abstinencia: En contexto de adicción, se define como la aparición de síntomas desagradables, tanto emocionales como cognitivos y, en ocasiones, corporales, que manifiesta un individuo al interrumpir o tratar de amenorar la conducta adictiva. Estos síntomas reflejan la dependencia psicológica y, potencialmente, fisiológica desarrollada hacia la actividad de los juegos, manifestándose como irritabilidad, ansiedad, dificultades de concentración y pensamientos recurrentes sobre la conducta adictiva cuando esta se interrumpe. (34).

Abuso y Tolerancia: El sujeto experimenta el deseo de aumentar la utilización y prolongar los periodos de tiempo. En consecuencia, experimenta una sensación de satisfacción al inicio del consumo, a pesar de que está jugando el mismo número de partidas o durante el mismo tiempo. Además, la tolerancia está asociada al abuso; por lo tanto, el individuo debe aumentar el número de horas de distracción con el juego para lograr un grado de gratificación mayor al que tenía anteriormente (34).



Problemas asociados por los videojuegos: Se observa que jugar tiene consecuencias perjudiciales, específicamente en las relaciones interpersonales de los usuarios, incluyendo aspectos familiares, sociales y físicos, como trastornos del sueño, hábitos alimenticios poco saludables, etc. La gravedad de estos problemas se ve acentuada por la falta de control sobre la conducta del jugador y el impacto perjudicial en el bienestar general del individuo (34).

Dificultad para el control: Es la incapacidad persistente de la persona para limitar el tiempo dedicado a jugar, aun así conociendo las consecuencias perjudiciales que esto conlleva en otras áreas de su vida. Esta incapacidad de controlar, se manifiesta en intentos fallidos de reducir o detener el juego, y en la tendencia a jugar más tiempo del que inicialmente se pretendía (34).

2.2.2. Desarrollo teórico de la ansiedad

La Organización mundial de la salud define a la ansiedad como la reacción emocional normal, hacia situaciones que pretendan peligros, sin embargo, cuando es muy persistente o excesivo genera síntomas de salud mental que interrumpe con la rutina diaria.

Asimismo, la ansiedad se entiende como la anticipación de una situación, siendo de manera interna o externa, que actúa como una señal de alerta hacia un peligro cercano, llevando a la persona a tomar medidas para poder enfrentar la amenaza, no obstante, cuando estas situaciones sobrepasan la capacidad de adaptarse, puede volverse patológica



causando un malestar grave, afectando significativamente a la persona que lo padece (35).

Además, la ansiedad se concibe como una emoción adaptativa fundamental para la supervivencia. Esta respuesta emocional permite a los individuos mantenerse alerta y preparados para anticipar eventos peligrosos en su entorno. Cuando se activa una serie de procesos cognitivos, emocionales y conductuales, la ansiedad facilita la selección de mecanismos de adaptación para enfrentar escenarios de inseguridad o peligro. Sin embargo, cuando se presenta de manera excesiva se vuelve perjudicial, generando conductas desadaptativas afectando negativamente el bienestar vital del individuo (36).

Por otro lado, la ansiedad puede ser definida desde diferentes perspectivas como:

Teoría cognitiva: Propone que la ansiedad surge de la interacción entre la una situación amenazante y como es la respuesta de una persona, la ansiedad surge de la interpretación que hacemos de las situaciones que nos rodean. Si percibimos una situación como amenazante nuestro cuerpo responderá con ansiedad, Por lo tanto, es importante considerar los factores ambientales, ya que la ansiedad puede ser provocada tanto por factores internos como externo que interfieren en el comportamiento de una persona(37).

Teoría psicoanalítica: La ansiedad es una experiencia emocional desagradable, con pensamientos abrumadores y cambios físicos que se relacionan con activar el sistema nervioso, como también es una señal



interna que alerta algún peligro siendo el resultado de experiencias difíciles que pasaron en la infancia o algunas amenazas externas. Además, en esta teoría se clasifica en tres tipos de ansiedad: la real, que advierte peligros reales en nuestro entorno; ansiedad neurótica, surgiendo en nuestros pensamientos y sentimientos reprimidos; ansiedad moral, proviene de nuestra conciencia haciéndonos sentir culpa o vergüenza (38).

Teoría fisiológica: La ansiedad produce de manera automática cambios en nuestro cuerpo que nos ayuda a enfrentar los desafíos siendo útiles en muchas ocasiones, cuando se incrementa de manera intensa o se prolonga mucho tiempo, suele ser perjudicial para la salud y aumenta el incremento de sufrir algún trastorno de ansiedad o estrés, acompañados con síntomas como: palpitaciones, temblores, falta de oxígeno, mareos, tensión muscular (39).

Teoría biológica: La ansiedad surge desde la anticipación de una amenaza potente o incierta, siendo una respuesta compleja que involucra varios procesos cognitivos como emocionales, siendo la amígdala el procesador principal en la ansiedad al detectar un peligro grande, provocando cambios fisiológicos y conductuales (40).

Teoría Social: La ansiedad es normal, ya que la sentimos muchas veces, pero cuando se vuelve intensa nos dificulta el día a día haciéndonos sufrir, los problemas de ansiedad son más comunes ahora que antes, donde influye el ambiente y la sociedad donde vivimos, así como las



redes sociales y tecnología, aumenta la ansiedad considerablemente por ser dependientes de ellas (41).

La ansiedad es una experiencia humana compleja que incluye tanto emociones pasajeras (ansiedad estado) como características de personalidad más duraderas (ansiedad rasgo). La investigación de Spielberger y sus herramientas de evaluación han sido muy importantes para el estudio y la comprensión de la ansiedad (42).

Ansiedad Estado:

Es una respuesta a una situación específica que las personas consideran amenazantes o estresantes, siendo una experiencia de emoción de manera temporal, transitoria, y que puede variar con el tiempo, mayormente se caracteriza por sentimientos de tensión, aprensión, nerviosismo y preocupación, acompañada también de respuestas físicas, tales como un corazón que late más rápido y una mayor sudoración.(42).

Ansiedad Rasgo:

Se refiere a una tendencia general de sentir ansiedad en diversas situaciones, siendo también una característica de personalidad estable que hace que algunas personas sean más propensas a interpretar o magnificar diversas situaciones como amenazantes o peligrosas. Esto no significa que estén constantemente ansiosas, pero sí que son más



susceptibles a experimentar ansiedad en momentos de estrés o incertidumbre (43).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Adicción:

Es una afección multifacética y compleja que se caracteriza por la búsqueda y la utilización compulsiva de una sustancia o implicación en una actividad a pesar de las consecuencias negativas. (44).

Ansiedad:

Es una experiencia humana compleja que incluye tanto emociones pasajeras (ansiedad estado) como características de personalidad más duraderas (ansiedad rasgo). La investigación de Spielberger y sus herramientas de evaluación han sido muy importantes para el estudio y la comprensión de la ansiedad (45).

Tipos de Videojuegos

La clasificación de los videojuegos se realiza en función de sus características temáticas y mecánicas, dando lugar a una variedad de géneros bien definidos. Entre ellos se incluyen los juegos de aventura, deportivos, de lucha, de disparo, educativos, de carreras o competiciones, de creación de estrategias, de simulación, así como aquellas nuevas tendencias (46).

Trastorno por Juego



Se manifiesta como un patrón de conducta persistente relacionado con el uso de videojuegos o juegos digitales, caracterizado por la dificultad para regular el tiempo y la frecuencia de juego acompañada de una excesiva concentración en torno a los videojuegos, desplazando otras actividades e intereses. A pesar de la presencia de efectos perjudiciales en diversos aspectos de la vida, el individuo continúa jugando e incrementa su dedicación completa a los videojuegos (47).

Videojuegos:

Representa una forma de software diseñada primordialmente para generar entretenimiento, ya sea para un individuo o para grupos de personas. Su implementación se extiende a diversas plataformas tecnológicas, abarcando desde computadoras personales y máquinas recreativas hasta consolas de videojuegos y dispositivos móviles como teléfonos inteligentes(48).



CAPITULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio adopta un diseño no experimental, justificado por la imposibilidad de manipular las variables de interés (49). Además es de Corte transversal ya que los datos recopilados se darán un solo momento (50).

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Es de investigación básica correlacional bivariado, ya que el objetivo principal es determinar si existe una relación significativa entre la presencia de adicción a los videojuegos en adolescentes y los niveles de ansiedad (50).

3.3. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque es cuantitativo ya que se fundamenta en la medición numérica y el análisis estadístico para la verificación de hipótesis y la generalización de resultados. Emplea métodos estructurados, como la



encuesta, con el fin de obtener datos objetivos y controlados que permitan establecer relaciones estadísticas entre variables (50).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población constituida por 569 estudiantes del primer grado al cuarto grado, de una Institución Educativa Particular "James Baldwin" de la ciudad de Juliaca, colegio mixto, siendo matriculados en el año académico escolar 2025 distribuyéndose en 5 secciones desde la A hasta la E. Siguiendo la definición de los investigadores es el grupo completo de individuos que comparten características específicas que son relevantes para la problemática dada en el estudio y ayuda fácilmente en comprender y responder a los distintos instrumentos (51).

3.4.2. Muestra

Para el presente estudio, se ejecutó un método de muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando a 398 estudiantes del primero al cuarto grado de secundaria en todas las secciones, que cumplieran con todos los criterios de inclusión.

Criterios de Inclusión son:

- Estudiantes matriculados en el nivel secundaria, en el año escolar 2025.
- Estudiantes de edades entre 12 y 15 años de edad de los dos géneros.



- Padres que firmaron el consentimiento informado por ser menores de edad.
- Estudiantes que aceptaron participar de la encuesta
- Estudiantes que completaron con la totalidad de la encuesta.
- Estudiantes que respondan de manera válida y confiable los instrumentos.

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes que estuvieron en proceso de matrícula o traslado.
- Estudiantes cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.
- Estudiantes menores de 12 años o mayores de 15 años.
- Estudiantes que no finalizaron la encuesta.
- Estudiantes que no respondieron de manera sincera, lo que se calificará como prueba dudosa.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS Y FUENTES DE INVESTIGACIÓN

3.5.1. Técnicas

Variable I, Adicción a los videojuegos: Encuesta

Variable II, Ansiedad: Encuesta

3.5.2. Instrumentos

Variable I, Adicción a los videojuegos: Cuestionario del Test de Dependencia de los Videojuegos (TDV).



Título original : Cuestionario del Test de Dependencia de los Videojuegos (TDV).

Autores : Marco Chóliz y Clara Marco (2011)

Adaptación al Perú: Salas (2017)

Administración : De forma individual o grupal

Tiempo estimado : de 10 a 15 minutos

Aplicación : Escolares de 11 a 18 años

Número de ítems : 25 preguntas

Variable II, Ansiedad: Cuestionario de Autoevaluación Ansiedad Estado – Rasgo en niños (STAIC).

Título original : STAIC, State – Trait Anxiety Inventory for Children

Autor : Spielberger (1973)

Adaptación al Perú: Céspedes (2015)

Administración : De forma individual o grupal

Tiempo estimado : De 15 a 20 minutos

Aplicación : Desde los 9 hasta los 15 años

Número de Ítems : 40 ítems

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

La adquisición de datos se llevó a cabo durante el primer bimestre del año académico 2025, específicamente en los meses de mayo y junio.

Inicialmente se solicitó la autorización formal al director de la Institución Educativa Privada “James Baldwin” para acceder a los salones y a la población de estudio. Una vez aprobado este acceso, se procedió a



obtener el consentimiento informado de los padres y/o apoderados de los estudiantes participantes, garantizando el cumplimiento de los principios éticos de la investigación.

La administración de los cuestionarios se realizó de manera colectiva dentro de los salones de clase en los horarios de tutoría. Se siguieron las instrucciones detalladas de la ficha técnica de cada instrumento, se procuró proteger la confidencialidad y privacidad de los estudiantes y se resolvieron todas las dudas que surgieron durante el proceso de aplicación.

Una vez recopilada los datos, se organizaron en una base de datos en Excel y se procedió a limpiarlo. Posteriormente, se empleó el software estadístico SPSS 26.0 para realizar un análisis descriptivo de las variables, calculando frecuencia, porcentajes, media, desviación estándar, asimetría y curtosis, con el fin de evaluar su distribución. Los resultados mostraron que todos los datos se encontraban dentro ± 1.5 , lo que indicó una distribución normal. Este hallazgo permitió optar por pruebas paramétricas para el análisis inferencial, aplicándose el coeficiente de correlación r de Pearson para examinar la relación entre variables. Además, se efectuó un análisis descriptivo detallado de cada variable mediante frecuencia y porcentajes, con el objetivo de caracterizar sus niveles.

Finalmente, los resultados obtenidos fueron presentados en tablas, facilitando su interpretación y discusión (53).



3.7. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

El procesamiento de datos se realizó utilizando el software estadístico SPSS 26, que empleó el coeficiente de correlación de Pearson, una prueba paramétrica adecuada para evaluar la relación lineal entre dos variables cuantitativas (adicción a los videojuegos y ansiedad) bajo el supuesto de una distribución normal de los datos.

$$r = \frac{\sum(X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum(X_i - \bar{X})^2 \sum(Y_i - \bar{Y})^2}}$$

Donde:

\bar{X} y \bar{Y} : Puntajes de las variables, respectivamente.

\bar{X} y \bar{Y} : Medias de las variables.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha = 0.05$)

Si $p \geq 0.05$: Se acepta H_0 (No existe correlación significativa).

Si $p < 0.05$: Se acepta H_1 (Existe correlación significativa).

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Cuestionario del Test de Dependencia de los Videojuegos (TDV)

Desarrollado y validado inicialmente en España por Chóliz y Marco en 2011 (45), el Test de Dependencia de los Videojuegos (TDV) es un cuestionario de autorregistro dado que, su aplicación abarca a adolescentes y/o jóvenes, fue desarrollado siguiendo los criterios diagnósticos del Trastorno de Dependencia de Sustancias del DSM-IV, con una adaptación específica para el contexto del uso de videojuegos.



Estructuralmente, el instrumento se organiza en cuatro dimensiones: Abstinencia, evaluada a través de 10 ítems; Abuso y Tolerancia, comprendiendo 5 ítems; Problemas ocasionados por los videojuegos, abarcando 4 ítems y Dificultad en el control, medida por 6 ítems. La medición se realiza mediante una escala ordinal, obteniéndose puntuaciones directas a partir de las respuestas a cinco alternativas.

Las 4 dimensiones del cuestionario responden a la escala tipo Likert, donde las primeras 14 preguntas cuentan con cinco posibilidades (desde “totalmente en desacuerdo a totalmente de acuerdo”) y las otras nueve preguntas con cinco posibilidades (desde nunca hasta muchas veces) distinguen los siguientes niveles en función del grado de control y el impacto en la vida del individuo (63).

Con posterioridad, fue adaptado y validado para la población Peruana por Salas Blas en 2017 (63), donde tuvo la participación de 467 estudiantes de colegios secundarios estatales de Lima metropolitana, se calculó el coeficiente w en dos muestras distintas. Los resultados obtenidos fueron de 0.96 y 0.94, lo que indica una alta consistencia interna y, por lo tanto, una varianza fiable. Estos valores son similares a los obtenidos mediante el coeficiente α , lo que refuerza la confianza en la fiabilidad del instrumento. La elección del coeficiente w se justifica por su simplicidad en el cálculo, lo que facilita su aplicación. Los coeficientes resultantes fueron de 0.43 para la primera muestra y de 0.38 para la segunda, indicando una significación estadística aceptable en la relación entre los ítems del instrumento (52).



Cuestionario de Autoevaluación Ansiedad Estado – Rasgo en niños (STAIC)

El inventario de Ansiedad Estado – Rasgo: STAIC en niños, teniendo el nombre original de State – Trait Anxiety Inventory for Children fue diseñado originalmente por Charles Spielberger y colaboradores en California en 1973 para la evaluación de ansiedad en población infantil y adolescente, se fundamenta en el “Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo (STAI)” desarrollado previamente por el mismo autor en 1964 para adolescentes y adultos.

Donde se puede medir la ansiedad estado, apreciando estados transitorios o pasajeros de la ansiedad, que cambian con el tiempo, así mismo la ansiedad rasgo que es posible que nos brinde resultados relativamente estables.

Las dos dimensiones se clasifican en escala de tipo Likert, en la subescala de Ansiedad Estado, las opciones de respuesta para cada ítem se presentan en un formato ordinal de tres puntos, representando la intensidad momentánea de los sentimientos reportados. Estas opciones corresponden a los grados de intensidad: “Nada”, “Algo” y “Mucho”. De manera similar, la subescala de Ansiedad Rasgo también utiliza un formato de respuesta ordinal de tres puntos para evaluar la frecuencia con la que se experimentan ciertos sentimientos de manera habitual. Las opciones en esta subescala son: “Casi nunca”, “A veces” y “A menudo”.



En 2015, Céspedes realizó una adaptación del STAIC para la población de Lima Sur, específicamente en educación primaria y secundaria con edades de 8 a 15 años, donde demostró adecuadas propiedades psicométricas, en su validez externa se halló correlación significativa con la “escala IDA (Alarcón)” con 0.708 para ansiedad estado y 0.746 para ansiedad rasgo y con la dimensión de “Neuroticismo del cuestionario de Eysenck” para niños con 0.685 para ansiedad rasgo y 0.497 para ansiedad estado. Además, se examinó la consistencia interna del instrumento, y el análisis de repetición de la prueba arrojó coeficientes de 0,703 para la ansiedad estado y de 0,794 para la ansiedad rasgo en la validez del constructo. Los resultados del coeficiente alfa de Cronbach, que tuvieron una significación estadística ($p < 0,05$), indicaron una fiabilidad de 0,855 para la Escala de Ansiedad Estado y de 0,839 para la Escala de Ansiedad rasgo. Estos valores sugieren que el instrumento tiene coeficientes de fiabilidad aceptables (54).



CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Durante el año escolar 2025, hubo un total de 569 estudiantes matriculados desde el primer grado al cuarto grado en todas las secciones de la Institución Educativa Privada Juliaca, de ellos 96 estudiantes no lograron los criterios de inclusión, como autorización de sus padres e inasistencia a la institución, por lo que fueron excluidos del estudio. Quedando un total de 473 estudiantes que participaron y completaron de forma adecuada los instrumentos brindados.

De los 473 estudiantes se les aplicó el cuestionario de "Test de dependencia a los videojuegos (TDV), y el cuestionario de Autoevaluación Ansiedad Estado – Rasgo en niños (STAIC)". Tras la revisión de los instrumentos, se identificaron 75 cuestionarios con respuestas que indicaban falta de confiabilidad, siendo descartados para el análisis, por lo que al final se obtuvo 398 datos confiables y aceptables para dicho estudio.

Para el análisis de la asociación de variables se utilizó la regresión lineal simple, así mismo el coeficiente de correlación de Pearson para



determinar la dirección y magnitud de la relación en ambas variables, dado que son variables continuas y se busca una asociación paramétrica.



TABLA 1. Adicción a los videojuegos como predictor de los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa Privada de Juliaca 2025.

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	ANSIEDAD ESTADO								ANSIEDAD RASGO							
	Bajo		Moderado		Alto		TOTAL		Bajo		Moderado		Alto		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0	0	6	1.5	9	2.3	15	3.8	4	1	4	1	7	1.8	15	3.8
Moderado	31	7.8	115	28.9	141	35.4	287	72.1	125	31.4	63	15.8	99	24.9	287	72.1
Alto	4	1	25	6.3	67	16.8	96	24.1	29	7.3	24	6	43	10.8	96	24.1
Total	35	8.8	146	36.7	217	54.7	398	100	158	39.7	91	22.9	149	37.4	398	100

Fuente: Cuestionario

Coeficiente de correlación de Pearson $r= 0.126^*$

Coeficiente de correlación de Pearson $r= 0.094$



INTERPRETACIÓN:

En la tabla 1, se observa el análisis cruzado entre adicción a los videojuegos y los niveles de ansiedad. Respecto a la adicción a los videojuegos, del total de la muestra estudiada, el 72.1% es nivel moderado, 24.1% es de nivel alto y solamente el 3.8% es de nivel bajo.

Al relacionar la dimensión con ansiedad estado, observamos que los resultados de dicho análisis son, 35.4% presentan un nivel alto, 28.9 un nivel moderado y 7.8% un nivel bajo. La prueba de correlación de Pearson ($r = 0.126^*$, $p = 0.012$), muestra una correlación positiva muy débil, pero estadísticamente significativa, indicando que a mayores niveles de adicción a los videojuegos se observan levemente mayor ansiedad momentánea.

Así mismo, al relacionar con ansiedad rasgo, observamos que 31.4% presentan un nivel bajo, 24.9% un nivel alto y un 15.8% un nivel moderado. Dado el análisis de Pearson ($r = 0.094$, $p = 0.061$) no se encontró una asociación significativa, lo que sugiere que la adicción a los videojuegos se relaciona principalmente con la ansiedad momentánea.

***Matriz de Correlación de la adicción a los videojuegos y
Ansiedad***

Ansiedad	Adicción a los videojuegos	
	r	P
Ansiedad Estado	0.126*	0.012
Ansiedad Rasgo	0.094	0.061

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Fuente: Cuestionario



La tabla presentada, revela que la adicción a los videojuegos presenta patrones diferenciales de asociación con los tipos de ansiedad. Se encontró una correlación positiva estadísticamente significativa con la Ansiedad Estado ($r = 0.126^*$, $p = 0.012$), mientras que con la Ansiedad Rasgo mostró una asociación positiva muy débil que no alcanzó significación estadística ($r = 0.094$, $p = 0.061$). Estos hallazgos indican que niveles más altos de adicción a videojuegos se asocian ligeramente con mayor ansiedad estado, pero no se encontró evidencia suficiente para establecer una relación clara con la ansiedad rasgo.

DISCUSIÓN

En la investigación de Ylla Salas, titulada “Adicción a videojuegos y ansiedad en jóvenes de la Facultad de Ciencias e Ingenierías Físicas y Formales de la Universidad Católica de Santa María”, se encontró una correlación positiva moderada y significativa entre la adicción a videojuegos y la ansiedad en jóvenes ($r = 0.408$; $p < 0.000$).

Asimismo, en el estudio de Meza Huatuco, Angie Nicole, y Villarruel Barahona, Sofía Berenice, titulado “Ansiedad ante exámenes y adicción al streaming de videojuegos en ingresantes a una universidad pública peruana”, también se halló una correlación positiva y significativa ($p = 0.031$).

De igual forma, en la investigación de Gallo Barrera, titulada “Relación entre adicción a videojuegos, trastorno de depresión y ansiedad en adultos



video jugadores competitivos de la ciudad de Cartago, Valle del Cauca, 2024", se identificó una asociación positiva y fuerte con la ansiedad ($r = 0.714$; $p < 0.001$). Estos resultados coinciden con los hallazgos de los autores mencionados, reafirmando la relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ansiedad.



Tabla 2. Adicción a los Videojuegos en su dimensión abstinencia relacionado a los niveles de ansiedad estado y rasgo en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025.

ABSTINENCIA	ANSIEDAD ESTADO								ANSIEDAD RASGO							
	Bajo		Moderado		Alto		TOTAL		Bajo		Moderado		Alto		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	2	0.5	12	3.0	17	4.3	31	7.8	15	3.8	5	1.3	11	2.8	31	7.8
Moderado	27	6.8	98	24.6	128	32.2	253	63.6	107	26.9	59	14.8	87	21.9	253	63.6
Alto	6	1.5	36	9.1	72	18.0	114	28.6	36	9.0	27	6.8	51	12.8	114	28.6
Total	35	8.8	146	36.7	217	54.5	398	100	158	39.7	91	22.9	149	37.4	398	100

Fuente: Cuestionario

Coeficiente de correlación de Pearson $r=0.125^*$

Coeficiente de correlación de Pearson $r= 0.134^{**}$



INTERPRETACIÓN:

En la tabla 2, presenta la distribución cruzada entre la dimensión abstinencia y las escalas de ansiedad rasgo y estado, en lo que respecta a la dimensión abstinencia, el 63.6% presenta un nivel moderado, 28.6% un nivel alto, y 7.8% un nivel bajo.

En cuanto a la ansiedad estado un 54.5% muestran un nivel alto, 36.7% como moderado y un 8.8% bajo. Los análisis de correlación en ansiedad estado con abstinencia, muestran una relación positiva muy débil entre abstinencia y ansiedad estado. La correlación de Pearson ($r = 0.125^*$; $p = 0.013$), sugiere que, a medida que aumenten los síntomas de abstinencia, se observa un levísimo incremento en los niveles de ansiedad estado.

De manera similar, en el caso de ansiedad rasgo, donde la distribución de los niveles es: 39.7% son de nivel bajo, 37.4% nivel alto y 22.9% de nivel intermedio. Se encontró igualmente una correlación positiva muy débil, pero con mayor de significancia estadística, ($r = 0.134^{**}$; $p = 0.008$). indicando que, el aumento de síntomas de abstinencia se asocia con un pequeño incremento en los niveles de ansiedad rasgo.

Matriz de Correlaciones de la Abstinencia y Ansiedad

Niveles de ansiedad	Abstinencia	
	R	P
Ansiedad Estado	0.125*	0.013
Ansiedad Rasgo	0.134**	0.008

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Fuente: Cuestionario



Los hallazgos de la dimensión Abstinencia y la correlación con ansiedad estado y rasgo presentó una relación positiva muy débil, pero estadísticamente significativa tanto con la Ansiedad Estado ($r = 0.125^*$; $p = 0.013$) como con la ansiedad Rasgo ($r = 0.134^{**}$; $p = 0.008$). Estos resultados sugieren que los adolescentes con mayores puntuaciones en Abstinencia tienden a presentar ligeramente niveles más elevados de ansiedad, tanto en su estado actual como en su predisposición general.

DISCUSIÓN

De acuerdo con la investigación de Reyes Pérez y Llerena Rodríguez, titulada "Adicción a los videojuegos y ansiedad en estudiantes adolescentes del nivel secundario de una institución educativa privada, Chiclayo 2024", se encontró una correlación positiva, verdadera y significativa con la ansiedad ($p < 0.001$), lo que indica que, a mayor tiempo sin jugar, mayor es la ansiedad.

Asimismo, en el estudio de Reyes Núñez, titulado "Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022", se identificó una relación positiva moderada y significativa ($p = 0.000$).

De igual forma, Ampuero Campos, en su investigación "Dependencia a los videojuegos y ansiedad estado-rasgo en adolescentes de secundaria de una institución educativa particular de Ilo, 2024", reportó una correlación significativa, positiva y baja ($r = 0.261$; $p < 0.005$). Los resultados de estos autores muestran relaciones de mayor magnitud que los hallazgos de la presente investigación, donde las correlaciones fueron débiles.



Tabla 3. Adicción a los Videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia hacia los videojuegos relacionado a los niveles de ansiedad estado y rasgo en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025.

ABUSO Y TOLERANCIA	ANSIEDAD ESTADO								ANSIEDAD RASGO							
	Bajo		Moderado		Alto		TOTAL		Bajo		Moderado		Alto		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	2	0.5	6	1.5	7	1.8	15	3.8	5	1.3	2	0.5	8	2.0	15	3.8
Moderado	21	5.2	82	20.6	119	29.9	222	55.7	91	22.8	52	13.1	79	19.8	222	55.7
Alto	12	3.1	58	14.6	91	22.8	161	40.5	62	15.6	37	9.3	62	15.6	161	40.5
Total	35	8.8	146	36.7	217	54.5	398	100	158	39.7	91	22.9	149	37.4	398	100

Fuente: Cuestionario

Coficiente de correlación de Pearson $r= 0.058$

Coficiente de correlación de Pearson $r= 0.014$



INTERPRETACIÓN:

En la tabla 3, se muestra la distribución cruzada entre la dimensión abuso y tolerancia y los niveles de ansiedad estado y rasgo.

Respecto a la dimensión de abuso y tolerancia hacia los videojuegos, la distribución de la muestra fue que un 55.7% en el nivel medio, 40.5% un nivel alto y en menor medida el 3.8% nivel bajo.

Al relacionar esta dimensión con la ansiedad estado, se observa que, del total de participantes evaluados, un 29.9% presenta un nivel alto, 20.6% un nivel moderado y un 5.2% un nivel bajo. Según el análisis estadístico mediante el coeficiente de correlación de r de Pearson ($r = 0.058$; $p = 0.248$) no tiene correlación significativa entre ambas variables. Concluyendo que no tiene correlación lineal significativa entre el abuso de los videojuegos y la ansiedad estado.

Así mismo, al examinar con ansiedad rasgo, se encontró que 22.8% presentan un nivel bajo. 19.8% en nivel alto y 13.1% en nivel moderado. Según el análisis estadístico de Pearson ($r = 0.014$; $p = 0.776$) confirma la ausencia de una relación lineal significativa, concluyendo que operan de manera independiente, ya que la tendencia a experimentar ansiedad rasgo no varía dependiendo de si un estudiante reporta un nivel bajo, moderado o alto, para esta población.

Matriz de Correlaciones de la Abuso y tolerancia hacia los videojuegos y Ansiedad

Niveles de ansiedad	Abusos y tolerancia hacia videojuegos	
	r	P
Ansiedad Estado	0.058	0.248
Ansiedad Rasgo	0.014	0.776

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Fuente: Cuestionario

La información muestra que la dimensión Abusos y tolerancia hacia videojuegos no presentó una correlación significativa, tanto con Ansiedad Estado ($r = 0.058$; $p = 0.248$) como con la ansiedad Rasgo ($r = 0.014$; $p = 0.776$). Estos resultados indican que no existe una asociación estadísticamente significativa entre el abuso y tolerancia a videojuegos y los niveles de ansiedad (estado o rasgo) en la población adolescente estudiada.

DISCUSIÓN

En la investigación de Reyes Núñez, titulada "Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022", se encontró una correlación positiva moderada entre la dimensión de abuso y tolerancia a los videojuegos y la ansiedad ($r = 0.540$; $p < 0.000$), lo cual es contrario a los resultados obtenidos en esta investigación.

Sin embargo, en la presente investigación, la dimensión de abuso y tolerancia a los videojuegos no mostró una correlación significativa con la ansiedad ($r = 0.179$; $p = 0.054$), coincidiendo con resultados similares. Esto



indica que, en esta población, el abuso y la tolerancia a los videojuegos no se relacionan directamente con la ansiedad.



Tabla 4. Adicción a los Videojuegos en su dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y su relación a los niveles de ansiedad estado y rasgo en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025.

PROBLEMAS OCASIONADO S POR LOS VIDEOJUEGOS	ANSIEDAD ESTADO						ANSIEDAD RASGO									
	Bajo		Moderado		Alto		TOTAL		Bajo		Moderado		Alto		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	9	2.3	20	5.0	30	7.5	59	14.8	30	7.5	10	2.5	19	4.8	59	14.8
Moderado	22	5.5	105	26.4	133	33.4	260	65.3	104	26.1	63	15.8	93	23.4	260	65.3
Alto	4	1.0	21	5.3	54	13.5	79	19.8	24	6.0	18	4.5	37	9.3	79	19.8
Total	35	8.8	146	36.7	217	54.5	398	100	158	39.7	91	22.9	149	37.4	398	100

Fuente: Cuestionario

Coeficiente de correlación de Pearson $r = 0.173^{***}$

Coeficiente de correlación de Pearson $r = 0.127^*$



INTERPRETACIÓN:

En la tabla 4, se observa el análisis cruzado, entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y los niveles de ansiedad estado rasgo y estado.

Respecto a esta dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos, muestra una distribución que 65.3% presenta un nivel moderado, 19.8% un nivel alto y en su minoría 14.8% un nivel bajo.

Al relacionar esta dimensión con ansiedad estado, podemos observar que, del total de la muestra evaluada, un 33.4% presentan un nivel alto, 26.4% un nivel moderado y 5,5% un nivel bajo. Según el resultado estadístico del coeficiente de correlación de Pearson ($r = 0.173^{***}$; $p = <.001$), existe una correlación positiva muy débil, pero estadísticamente significativa. Llegando a la conclusión que, por cada aumento en los problemas con los videojuegos, se espera un muy pequeño aumento en la ansiedad estado o del momento.

De igual manera, al examinar con ansiedad rasgo, se observó que, del total de los evaluados, un 26.1% presentan un nivel bajo, 23.4% un nivel alto y finalmente un 15.8% un nivel moderado. Dado en análisis estadístico correlacional de Pearson, ($r = 0.127^*$; $p = 0.011$). se encontró una correlación positiva muy débil entre la ansiedad rasgo y los problemas con los videojuegos. Lo que sugiere que por cada incremento de los problemas con los videojuegos, se espera solo un levísimo incremento en la ansiedad rasgo.

Matriz de Correlaciones de los problemas ocasionados por los videojuegos y Ansiedad

Niveles de ansiedad	Problemas ocasionados por los videojuegos	
	R	P
Ansiedad Estado	0.173***	<.001
Ansiedad Rasgo	0.127*	0.011

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Fuente: Cuestionario

La información sobre la dimensión problemas asociados por los videojuegos mostró una correlación positiva muy débil y significativa, aunque de menor magnitud con Ansiedad Estado ($r = 0.173^{***}$; $p = <.001$), así como una correlación positiva baja significativa, aunque de menor magnitud, con la ansiedad-Rasgo ($r = 0.127^*$; $p = 0.011$). Estos hallazgos sugieren que los adolescentes que reportan mayores problemas derivados del uso de videojuegos tienden a presentar ligeramente niveles más elevados de ansiedad, tanto transitoria (Ansiedad-Estado) como disposicional (Ansiedad-Rasgo). La asociación fue estadísticamente más robusta en el caso de la ansiedad inmediata ($p < 0.001$), lo que resalta la importancia de monitorizar a estos estudiantes.

DISCUSIÓN

En la investigación de Ampuero Campos, titulada "Dependencia a los videojuegos y ansiedad estado-rasgo en adolescentes de secundaria de una institución educativa particular de Ilo, 2024", se observó que la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y la ansiedad



estado presentaron una correlación positiva débil ($r = 0.179$; $p = 0.054$), indicando una asociación que no alcanza la significancia estadística convencional.

Asimismo, en el estudio de Reyes Núñez, titulado "Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022", se encontró una relación positiva moderada y significativa entre problemas ocasionados por videojuegos y ansiedad ($r = 0.550$; $p < 0.001$). Estos mismos resultados se reflejaron en la presente investigación, donde se hallaron correlaciones positivas, pero de magnitud muy débil en ambas ansiedades estado ($r = 0.173$; $p < 0.001$) y rasgo ($r = 0.127$; $p = 0.011$). Esto indica que los adolescentes que reportan mayores problemas ocasionados por el uso de videojuegos tienden a presentar levemente niveles elevados de ansiedad, mostrando una relación significativa, pero de efecto mínimo entre el impacto problemático de los videojuegos y la sintomatología ansiosa en esta población.



Tabla 5. Adicción a los Videojuegos en su dimensión Dificultad en el control por los videojuegos y su relación con los niveles de ansiedad estado y rasgo en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025.

DIFICULTAD EN EL CONTROL POR LOS VIDEOJUEGOS	ANSIEDAD ESTADO								ANSIEDAD RASGO							
	Bajo		Moderado		Alto		TOTAL		Bajo		Moderado		Alto		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0	0	3	0.8	22	5.5	25	6.3	8	2	6	1.5	11	2.8	25	6.3
Moderado	30	7.5	121	30.4	141	35.4	292	73.4	121	30.4	64	16.1	107	26.9	292	73.4
Alto	5	1.3	22	5.5	54	13.5	81	20.3	29	7.3	21	5.3	31	7.7	81	20.3
Total	35	8.8	146	36.7	217	54.7	398	100	158	39.7	91	22.9	149	37.4	398	100

Fuente: Cuestionario

Coeficiente de correlación de Pearson $r = 0.083$

Coeficiente de correlación de Pearson $r = 0.014$



INTERPRETACIÓN

En la tabla 5, se muestra la tabla de frecuencia de la relación entre la dimensión dificultad en el control por los videojuegos y los niveles de ansiedad estado y rasgo en estudiantes. Correspondientes a la dimensión de dificultad en el control por los videojuegos, el análisis muestra que 73.4% presentan un nivel moderado, 20.3% un nivel alto y mínimamente el 6.3% un nivel bajo.

Al relacionar esta dimensión con ansiedad estado, los resultados evidencian que, del total de estudiantes, 35.4% tienen un nivel alto, 30.4% un nivel medio y 7.5% un nivel bajo. Dado el análisis estadístico de correlación Pearson, ($r = 0.083$; $p = 0.097$), No existe una correlación estadísticamente significativa entre estas dos variables, es muy débil y no significativa. Rechazando a la hipótesis planteada,

De igual forma, al examinarla con ansiedad rasgo, encontramos que 30.4% es de nivel bajo, 26.9% un nivel alto y un 16.1% de nivel moderado. Y con el análisis estadístico de correlación de Pearson, ($r = 0.014$; $p = 0.0786$) prácticamente no existe correlación entre ansiedad rasgo y la dificultad en el control con los juegos, es una relación nula y no significativa. Concluyendo que los videojuegos pueden estar poco asociados con problemas que relacionan a la ansiedad, pero la dificultad en el control no es una de ellas.

Matriz de Correlaciones de la dificultad en el control con los videojuegos y Ansiedad

Niveles de ansiedad	Dificultad en el control con los videojuegos	
	R	P
Ansiedad Estado	0.083	0.097
Ansiedad Rasgo	0.014	0.786

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Fuente: Cuestionario

Nos brinda información sobre la dimensión Dificultad en el control de videojuegos mostró correlaciones positivas débiles y no significativas tanto con la Ansiedad-Estado ($r = 0.083$; $p = 0.097$), como con la ansiedad-Rasgo ($r = 0.014$; $p = 0.0786$). Estos resultados indican que no existe evidencia estadística suficiente para afirmar una relación entre la dificultad para controlar el uso de videojuegos y los niveles de ansiedad (estado o rasgo) en la población estudiantil evaluada.

DISCUSIÓN

En la investigación de Reyes Núñez, titulada "Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022", se encontró una variación positiva moderada y significativa entre la dimensión de dificultad en el control y la ansiedad ($r = 0.585$; $p < 0.001$).



Por otro lado, en el estudio de Ampuero Campos, titulado “Dependencia a los videojuegos y ansiedad estado-rasgo en adolescentes de secundaria de una institución educativa particular de Ilo, 2024”, se obtuvo una valoración positiva débil y significativa, entre la dificultad en el control y la ansiedad ($r = 0.309$; $p < 0.001$).

Sin embargo, en la presente investigación no se encontró evaluación significativa entre la dificultad en el control y la ansiedad, lo que representa un resultado diferente al de los estudios mencionados y sugiere que, en esta población específica, esta dimensión no se relaciona directamente con la ansiedad.

Tabla 6. Niveles de ansiedad estado y rasgo en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025.

Ansiedad	Niveles	fi	%
Ansiedad Estado	Bajo	35	8.8
	Moderado	146	36.7
	Alto	217	54.5
	Total	398	100.0
Ansiedad Rasgo	Bajo	158	39.7
	Moderado	91	22.9
	Alto	149	37.4
	Total	398	100.0

Fuente: Cuestionario

En la tabla 6, los resultados revelan una comparación considerante en los niveles de ansiedad de los estudiantes tanto en estado como rasgo. En la ansiedad estado más de la mitad de los estudiantes 54.5% presentan niveles altos, mientras que 36.7% muestran niveles moderados y solamente el 8.8% niveles bajos, esto indica una afectación emocional de manera inmediata en el contexto escolar.

Por otro lado, en la ansiedad rasgo observamos una distribución más equilibrada, siendo un foco de preocupación que el 37.4% presenten niveles altos, 22.9% moderados y el 39.7% bajos. Esto significa que, aunque un grupo de estudiantes de por sí sean nerviosos o ansiosos por su personalidad, la situación específica de estar en el colegio hace que gran



parte de ellos se sientan estresados en ese momento. Es decir que el ambiente escolar les genera mucha más ansiedad.

Prueba de normalidad

Tabla 7. Análisis descriptivo de las variables de estudio adicción a los videojuegos y ansiedad estado y rasgo en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa Privada de Juliaca 2025.

	M	DE	g^1	g^2
Abstinencia	22.65	7.81	0.72	0.36
Abusos y tolerancia hacia los videojuegos	11.59	3.97	0.55	0.12
Problemas ocasionados por los videojuegos	7.74	3.30	1.09	1.03
Dificultad en el control con los videojuegos	12.65	4.09	1.00	1.34
Ansiedad-Estado	36.14	4.18	0.29	1.08
Ansiedad-Rasgo	37.42	8.06	0.34	-0.57

Nota: M media, DE desviación estándar, g^1 : Asimetría g^2 : curtosis

Fuente: Cuestionario

En la tabla 7, se observa que el puntaje más bajo corresponde a la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos ($M = 7.74$, $DE = 3.30$) y el más alto ansiedad rasgo ($M = 37.42$, $DE = 8.06$), en cuanto a la asimetría y curtosis, se encontró que la dimensión Problemas ocasionados por los videojuegos presentó una asimetría mayor ($g1 = 1.09$). Además, la dimensión Dificultad en el control con los videojuegos presentó una mayor



curtosis ($g_2 = 1.34$), el resto presentó valores menores a 1.5, lo que indica una distribución normal.

Discusión

En relación con la investigación de Sarma La Rosa, titulada “Jóvenes estudiantes en riesgo: un informe cuantitativo sobre cómo la adicción a redes sociales puede relacionarse con la ansiedad estado-rasgo en estudiantes de educación superior”, se reporta una distribución normal con un rango de ± 1.5 .

De manera similar, Calla Puma y Godiño Coila, en su estudio denominado “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi de Huancané, Puno, 2022”, también aplicaron una distribución normal con un margen de ± 1.5 , obteniendo hallazgos consistentes con los resultados de la presente investigación.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó la relación entre la adicción a los videojuegos y los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario. Se encontró que el 35.4% presentan una ansiedad estado alto, teniendo una correlación positiva estadísticamente significativa, aunque de magnitud muy débil ($r=0.126^*$, $p=0.012$) lo que indica que a mayor adicción a los videojuegos se observa ligeros incrementos de niveles de ansiedad estado. Mientras que en relación con ansiedad rasgo el 31.4% mostró un nivel bajo, no encontrando una correlación estadísticamente significativa ($r=0.094$, $p=0.061$), lo que sugiere que la adicción a los videojuegos no se relaciona con la ansiedad rasgo.

SEGUNDA: Se identificó la relación entre la dimensión abstinencia y los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario. Se observó que el 32.2% presentó nivel alto de ansiedad estado, con una correlación positiva muy débil pero significativa ($r=0.125^*$, $p=0.013$), sugiriendo que a mayor abstinencia hay un levísimo incremento en ansiedad momentánea. Mientras que en relación con la ansiedad rasgo el 26.9% mostró nivel bajo, con una correlación positiva muy débil y significativa ($r=0.134^{**}$, $p=0.008$), indicando que el aumento de síntomas de abstinencia se asocia con un pequeño incremento en la ansiedad rasgo.



TERCERA: Se evaluó la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y los niveles de ansiedad en estudiantes del nivel secundario. Se encontró que el 29.9% presentó un alto nivel de ansiedad estado, donde no se encontró ninguna correlación significativa ($r=0.058$, $p=0.248$). En relación con ansiedad rasgo un 22.8% mostró un nivel bajo, tampoco se encontró alguna relación significativa ($r=0.014$, $p=0.776$). Confirmando que operan de manera independiente.

CUARTA: Se sintetizó la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y los niveles de ansiedad. Se identificó que 33.4% presentó nivel alto de ansiedad estado, obteniendo una correlación positiva muy débil pero significativa ($r=0.173^{***}$, $p<0.001$), indicando que a más problemas con los videojuegos hay un pequeño aumento en ansiedad de estado. Por otro lado, en relación con ansiedad rasgo el 26.1% mostró un nivel bajo, con una relación positiva muy débil y significativa ($r=0.127^*$, $p=0.011$) sugiriendo que el incremento de problemas se asocia con un leve aumento en ansiedad rasgo.

QUINTA: Se precisó la relación entre la dimensión dificultad en el control de los videojuegos y los niveles de ansiedad. Se constató que el 35.4% tiene un nivel alto de ansiedad estado, pero no se encontró correlación significativa ($r=0.083$, $p=0.097$), rechazando la relación entre ellas. Así mismo en ansiedad



rasgo el 30.4% presentó nivel bajo, con una relación nula y no significativa ($r=0.014$, $p=0.786$). confirmando la ausencia de relación significativa.

SEXTA Se indicó el nivel de ansiedad más frecuente en los adolescentes: El nivel de ansiedad estado más frecuente fue el alto (54.5%), mientras que en ansiedad rasgo predominó el nivel bajo (39.7%), evidenciando que el contexto escolar genera mayor impacto en la ansiedad momentánea que en la predisposición ansiosa general.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Al Director de la Institución Educativa, debe de implementar programas preventivos y de intervención sobre el uso responsable de la tecnología y videojuegos. Estos programas deben incluir campañas de sensibilización que informen sobre el impacto de adicción a los videojuegos en la salud mental, además de promover espacios recreativos alternativos y actividades que favorezcan el desarrollo emocional y social de los estudiantes. La creación de protocolos de detección temprana y el establecer de canales de apoyo psicológico.
- SEGUNDA:** A la jefa del departamento de Psicología, priorizar la implementación de herramientas de evaluación y diagnóstico que permitan detectar casos de adicción a los videojuegos y elevados niveles de ansiedad, haciendo especial énfasis en la prevención. Además, recomendar a los estudiantes tomar conciencia sobre el impacto de los videojuegos en su salud mental y bienestar cotidiano.
- TERCERA:** A la coordinadora de tutoría, habilitar cursos o capacitaciones para reconocer los signos de adicción a videojuegos y ansiedad en sus estudiantes. De tal forma poder identificar de manera oportuna ciertas conductas preocupantes y derivar a los alumnos al departamento de psicología. Además, es



importante que integren en su práctica pedagógica estrategias de aprendizaje activo, que fomenten un manejo constructivo del tiempo libre y la motivación de actividades extracurriculares para reducir el tiempo dedicado a dispositivos electrónicos.

CUARTA: A los tutores responsables de cada salón, incorporar en sus sesiones de tutoría talleres psicoeducativos sobre el uso responsable de la tecnología, centrándose en el uso excesivo de los videojuegos y la ansiedad, que promuevan una integración grupal a través de dinámicas que les permitan fortalecer sus vínculos entre compañeros

QUINTA: A los padres de familia mantener una comunicación abierta y constante con sus hijos acerca del uso de videojuegos y el estado emocional que estos producen. Es fundamental establecer límites claros respecto a los tiempos frente a pantallas y supervisar los contenidos a los que acceden los adolescentes.

SEXTA: A los futuros investigadores, profundizar el estudio con poblaciones más extensas y en otros contextos culturales así mismo, se recomienda la construcción del instrumento de ansiedad estado y rasgo menos extensos, para una facilidad de aplicación, que cumplan con los requisitos validados y adaptados al contexto peruano.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Han T sun, Cho H, Sung D, Park MH. A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. *Front Psychiatry*. 2022;13.
2. Zuair A. Effect of the Reassured Self-Compassion – Based School Program on Anxiety , Video Game Addiction , and Body Image Among Rural Female Adolescents : Retrospective Study. *JMIR Form Res*. 2025;9(1):12.
3. Organización mundial de la Salud. La salud mental de los adolescentes [Internet]. WHO. 2024. Available from: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
4. Secretaría Nacional de la Juventud. El 32.3 % de jóvenes de 15 a 29 años presentaron algún problema de salud mental [Internet]. SENAJU. 2023. Available from: <https://juventud.gob.pe/2023/06/el-32-3-de-jovenes-de-15-a-29-anos-presentaron-algun-problema-de-salud-mental/>
5. Sardón D, Chui BH, Puño CL, Vilca AH. Niveles de ansiedad y depresión en directivos escolares de las regiones Altoandinas del Perú. *Rev Científica Ecociencia*. 2021;8(4):46–59.
6. Domínguez AJ, Portela PL, Domínguez RV. Ansiedad estado-rasgo: una aproximación desde la percepción de los adolescentes. *Fed Española Asoc Docentes Educ Física* [Internet]. 2024;(60):585–95. Available from: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9731307>
7. Wei J, Dang J, Mi Y, Zhou M. Mobile phone addiction and social anxiety among Chinese adolescents: Mediating role of interpersonal problems. *An Psicol*. 2024;40(1):103–9.



8. Bueno-Brito C, Pérez-Castro E, Delgado-Delgado J. Adicción a teléfonos inteligentes , ansiedad , depresión y estrés en estudiantes de enfermería mexicanos. *Cuidarte*. 2024;15(3):1–12.
9. Wei Q, Zhang S, Pan Y, Hu H, Chen F, Yin W, et al. Epidemiology of gaming disorder and its effect on anxiety and insomnia in Chinese ethnic minority adolescents. *BMC Psychiatry* [Internet]. 2022;22(1):1–9. Available from: <https://doi.org/10.1186/s12888-022-03894-3>
10. Zabala BSS. Ansiedad, síntomas de adicción a las redes sociales y procrastinación en adolescentes de colegios públicos de Villavicencio. *Pharmacogn Mag* [Internet]. 2021;75(17):399–405. Available from: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33756/2021sarazabala.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
11. Shao R, Wang Y. The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Front Psychol*. 2021;10(FEB).
12. Bilginer Ç, Karadeniz S, Arslan E. Digital gaming among adolescents in clinical settings: Do we underestimate this issue? *Entertain Comput* [Internet]. 2021;36(August 2020):100392. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100392>
13. La Rosa RS. Jóvenes estudiantes en riesgo: un informe cuantitativo sobre cómo la adicción a redes sociales puede relacionarse con la ansiedad estado rasgo en estudiantes de educación superior. *Tierra Nuestra*. 2023;17(2):157–70.
14. Estrada-Araoz EG, Paredes-Valverde Y, Quispe-Herrera R. Smartphone



- addiction and anxiety in a sample of Peruvian adolescents: A correlational study. *Gac Med Caracas*. 2024;132(4):1051–60.
15. Vera MAO, Vigo TDM, Pajares HE, Bazualdo FER, Urquiaga MT. Adicción a las redes sociales y salud mental en estudiantes de medicina en Perú. *Rev Vive*. 2024;7(20):475–86.
 16. Otero-Carrillo F, Picoy-Romero PR, Espinoza-Rojas R. Impacto de la adicción a redes sociales en la salud mental de los estudiantes de medicina humana, en tiempos de COVID-19. *Rev la Fac Med Humana*. 2023;23(4):62–72.
 17. Angeles PYN, Pérez OSL, Segura ASK. Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes [Internet]. Universidad Continental; 2020. Available from: <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/11565>
 18. Dávila DRM, García ZMC. Adicción a los videojuegos en adolescentes: Una revisión sistemática [Internet]. Universidad Cesar Vallejo. Universidad Peruana Unión; 2021. Available from: https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1207/TESIS_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
 19. Mamani-Jilaja D, Laque-Córdova GF, Flores-Chambilla SG. Dependencia al móvil y la baja actividad física en estudiantes universitarios. 2024;2041:1–7. Available from: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
 20. Chui BH, Pérez AK, Roque HE, Sumari MR, Roque HB. Ansiedad, depresión y uso excesivo de Internet en la calidad de sueño de estudiantes de medicina veterinaria y zootecnia. *Rev Investig Vet del Perú*.



2023;34(3):e25478.

21. Pari CY. Uso de los smartpone en las relaciones familiares en estudiantes universitarios de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno. *Comuni@cción Rev Investig en Comun y Desarro*. 2019;10(2):151–9.
22. Luque S, Mamani G. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de Instituciones Educativas de la Provincia de Huancané – Puno [Internet]. 2022. Available from: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque_SS-Mamani_TG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
23. Simone B, López C. Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digit* [Internet]. 2008;179(14):159–79. Available from: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf%0Ahttp://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/view/120290>
24. Fandiño J. Adicción a Internet: Fundamentos teóricos y conceptuales *Psicología Social-Comunitaria*. 2015;(February).
25. Bueno SÓ. El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatr Biol*. 2021;28(3).
26. Rodríguez MR, Padilla FMG. The use of video games in adolescents. A Public Health problema. *Enferm Glob*. 2021;20(2):575–91.
27. Nielsen P, Favez N, Rigter H. Parental and Family Factors Associated with Problematic Gaming and Problematic Internet Use in Adolescents: a Systematic Literature Review. *Curr Addict Reports*. 2020;7(3):365–86.
28. Griffiths MD. Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicol*



- Conductual. 2005;13(3):445–62.
29. Marco C, Chóliz M. Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *An Psicol.* 2014;30(1):46–55.
 30. Evren C. A short update of disordered gaming. *Dusunen Adam - J Psychiatry Neurol Sci.* 2020;33(3):223–7.
 31. Hyun GJ, Han DH, Lee YS, Kang KD, Yoo SK, Chung US, et al. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Comput Human Behav [Internet].* 2015;48:706–13. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
 32. Fernández MG, Del Moral Arroyo G, Rincón PJ. Gambling antecedents and evaluation of family system of a sample of young pathological gamblers. *Heal Addict / Salud y Drog.* 2017;17(2):25–36.
 33. Lancheros MMJ, Amaya MMA, Baquero BLA. Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *Rev electrónica Ter Ocup Galicia, TOG, ISSN-e 1885-527X, N° 20 (Noviembre), 2014.* 2014;11(20):12.
 34. Chóliz M, Marco C. Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *An Psicol [Internet].* 2011;27(2):418–26. Available from: https://www.lib.uwo.ca/cgi-bin/ezpauthn.cgi?url=http://search.proquest.com/docview/1001922123?accountid=15115%5Cnhttp://vr2pk9sx9w.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-



8&rfr_id=info:sid/ProQ:psycinfo&rft_val_fmt=info:o

35. Chóez FXE, Sánchez CP del P, Torres VRJ. 28 claves para el tratamiento de la ansiedad, en tiempos de COVID-19. Rev Univ y Soc [Internet]. 2021;3(3):271–9. Available from: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-271.pdf>
36. Ceberio M, Jones GM, Benedicto MG. La ansiedad en la población argentina en el contexto de pandemia por el COVID-19. Rev Psicol. 2021;20(2):106–22.
37. Clark DA, Beck AT. Terapia Cognitiva para trastorno de ansiedad [Internet]. Aldekoa J, editor. Bilbao: EDITORIAL DESCLÉE DE BROUWER; 2012. 994 p. Available from: https://www.srmcursos.com/archivos/arch_5847348cec977.pdf
38. Díaz KI. Ansiedad: Revisión y Delimitación Conceptual. Summa Psicológica. 2019;16(1):42–50.
39. Castro UM, Allar MA, Riquelme IC, Herrera CG. Maneja de la ansiedad y el estrés: cómo sobrellevarlos a través de diferentes técnicas. Rev Confluencia [Internet]. 2021;4(1):110–5. Available from: <https://revistas.udd.cl/index.php/confluencia/article/view/569/521>
40. Ledoux J. The Emotional Brain , Fear , and the Amygdala. Cell Mol Neurobiol [Internet]. 2003;23(4). Available from: https://www.researchgate.net/publication/9076656_The_Emotional_Brain_Fear_and_the_Amygdala
41. Expósito-duque V, Torres-tejera ME, Domínguez DJA. Determinantes



- sociales de la ansiedad en el siglo XXI. Atención Primaria Práctica [Internet]. 2024;6(2):100192. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.appr.2024.100192>
42. Spielberg CD. Theory and Research on Anxiety. Anxiety Behav [Internet]. 1966;3–20. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/B978-1-4832-3131-0.50006-8>
43. Spielberg CD. State-Trait Anxiety Inventory for Adults. PsycTests. 1983;
44. Altamirano Manzano EM, Mena Freire MA. Riesgo de adicción a las redes sociales y resiliencia en adolescentes. Religación. 2024;9(41):e2401235.
45. Endler NS, Kocovski NL. State and trait anxiety revisited. J Anxiety Disord. 2001;15(3):231–45.
46. Duch J, Tejedor H. Introducción a los videojuegos [Internet]. Universidad Oberta de Catalunya. Catalunya; 2018. 104 p. Available from: [https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/50181/2/Introducción a los videojuegos.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/50181/2/Introducción%20a%20los%20videojuegos.pdf)
47. Darvesh N, Radhakrishnan A, Lachance CC, Nincic V, Sharpe JP, Ghassemi M, et al. Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. Syst Rev. 2020;9(1):1–10.
48. Strasburger VC, Hogan MJ. Children, adolescents, and the media. Pediatrics. 2013;132(5):958–61.
49. Cabrera-Tenecela P. Nueva organización de los diseños de investigación. Vol. 3, South American Research Journal. 2023. 37–51 p.
50. Fernández CC, Baptista LP. Metodología de la investigación [Internet].



- sexta edic. México: McGraw Hill Education; 2014. 736 p. Available from:
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
51. Hadi M, Martel C, Huayta F, Rojas R, Arias J. Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis. Sucari W, Aza P, Flores A, editors. Instituto Universitario de Innovación y Tecnología. Puno; 2023.
52. Salas E, Merino C, Chóliz M, Marco C. Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. Univ Psychol. 2017;16(4):1.
53. Hernandez CC, Baptista LP. Metodología de la Investigación [Internet]. Sexta. México: McGraw Hill Education; 2014. 736 p. Available from:
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2. Hernandez, Fernandez y Baptista-Metodología Investigacion Cientifica 6ta ed.pdf>
54. Céspedes Condoma E. Propiedades psicométricas del inventario de ansiedad estado y rasgo en niños y adolescentes de Lima Sur [Internet]. Universidad Autónoma del Perú; 2015. Available from:
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/135>

ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE VALORES	METODOLOGÍA	
PROBLEMA GENERAL PG. ¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes de una Institución Educativa Privada?	OBJETIVO GENERAL OG. Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el nivel de ansiedad en adolescentes de una Institución Educativa Privada.	HIPÓTESIS GENERAL HG. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes de una Institución Educativa Privada.	Variable 1 1. Adicción a los Videojuegos	1.1. ABSTINENCIA	1.1.1. Irritabilidad 1.1.2. Enfado 1.1.4. Frustración	a. Bajo (0 – 12 puntos) b. Moderado (13 – 26 puntos) a. Alto (27 – 40 puntos)	Diseño: Diseño no experimental Tipo de investigación: Básica, correlacional bivariado. Enfoque: Cuantitativo Método: Hipotético deductivo Población: Constituida por 569 estudiantes del nivel Secundario, del primero al cuarto grado con secciones desde la "A a la E". Muestra: Se trabajó con 398 estudiantes matriculados en el año escolar 2025, en nivel secundario. Técnicas: Encuesta	
PROBLEMAS ESPECÍFICOS PE1. ¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada? PE2. ¿Cuál es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia hacia los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada? PE3. ¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas asociados al uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes	OBJETIVOS ESPECÍFICOS OE1. Identificar la relación entre la dimensión de abstinencia a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. OE2. Evaluar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. OE3. Sintetizar la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y la	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS HE1. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de abstinencia de la adicción a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. HE2. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. HE3. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de			1.2. ABUSOS Y TOLERANCIA HACIA LOS VIDEOJUEGOS	1.2.1. Insatisfacción 1.2.2. Negligencia 1.2.3. Irresponsabilidad	a. Bajo (0 – 5 puntos) b. Moderado (6 – 12 puntos) c. Alto (13 – 20 puntos)	Para la variable 1: Encuesta sobre adicción a los videojuegos. Para la variable 2: Encuesta De ansiedad. Instrumentos: Para medir la variable 1: Cuestionario de Test de dependencia a los videojuegos. Para la variable 2: Cuestionario de Autoevaluación Ansiedad Estado – Rasgo en niños (STAIC
					1.3. PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS	1.3.1. Disminución de actividades sociales y familiares 1.3.2. Privación del sueño 1.3.3. Baja productividad	a. Bajo (0 – 4 puntos) b. Moderado (5 – 10 puntos) c. Alto (11 – 16 puntos)	
					1.4. DIFICULTAD EN EL CONTROL CON LOS VIDEOJUEGOS	1.4.1. Permanencia en el juego 1.4.2. Perdida de noción del tiempo	a. Bajo (0 – 7 puntos) b. Moderado (8 – 15 puntos) c. Alto (16 – 24 puntos)	



<p>de una Institución Educativa Privada? PE4. ¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad para controlar el uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada? PE5. ¿Cuál es el nivel de ansiedad más frecuente en los adolescentes de una Institución Educativa Privada?</p>	<p>ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. OE4. Precisar la relación entre la dimensión dificultad en el control a los videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. OE5. Indicar el nivel de ansiedad más frecuente en los adolescentes de una Institución Educativa Privada.</p>	<p>problemas asociados al uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. HE4. Existe una relación positiva y significativa entre la dimensión de dificultad para controlar el uso de videojuegos y la ansiedad estado y rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada. HE5. La ansiedad más frecuente es de nivel rasgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada.</p>					
---	---	---	--	--	--	--	--

VARIABLE 2	INDICADOR	ESCALA DE VALORES	ESCALA DE MEDICIÓN
2. Niveles de Ansiedad	2.1 Tipos de Ansiedad	<p>A. Ansiedad Estado (A/E) (Evalúa un estado emocional pasajero que se experimenta internamente como una mezcla de estar alerta y preocupación, acompañada de una mayor excitación del cuerpo controlada por el sistema nervioso autónomo.)</p> <p>B. Ansiedad rasgo (A/R) (Se define como una marcada ansiedad relativamente constante, que predispone a los sujetos a interpretar diversos entornos como potencialmente peligrosos y amenazantes.)</p>	Ordinal

Karla Danyka Tairo Sanchez
Tesisista

Asesora

ANEXO 3

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS

Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017)

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (cel, pc, videoconsolas). Toma como referencia la siguiente escala:

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

Nº	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
01	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
02	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
03	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
04	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
05	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablas con compañeros, dibujar, etc)					
06	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
07	Me irrita/ enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
08	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
09	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, por que los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar, etc en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo por que me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					

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

Nunca = N Raras vez = RV A veces = AV Con frecuencia = CF Muchas veces= MV

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando mas de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos por que dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado mas tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo 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 clase o el trabajo es ponerme con mis 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 (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna frase o alguna prueba).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					



Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: (F) (M)

INSTRUCCIONES

Primera parte A – E

A continuación, encontraras frases que se utiliza para describirse a sí mismo. Lea atentamente cada frase y señale la respuesta de **COMO SE SIENTE AHORA MISMO**, en este momento. No hay respuestas buenas ni malas.

Enunciados	Nada	Algo	Mucho
1. Me siento calmado	3	2	1
2. Me encuentro inquieto	3	2	1
3. Me siento nervioso	1	2	3
4. Me siento desanimado	3	2	1
5. Tengo miedo	1	2	3
6. Estoy relajado	3	2	1
7. Estoy preocupado	1	2	3
8. Me siento contento	3	2	1
9. Me siento feliz	3	2	1
10. Me siento seguro	3	2	1
11. Me encuentro bien	3	2	1
12. Me siento molesto	1	2	3
13. Me siento cómodo	3	2	1
14. Me siento asustado	1	2	3
15. Me encuentro confuso	1	2	3
16. Me siento ansioso	3	2	1
17. Me siento angustiado	1	2	3
18. Me encuentro alegre	3	2	1
19. Me siento frustrado	1	2	3
20. Me siento triste	1	2	3

Segunda parte A – R

Lea atentamente cada frase y señale la respuesta que indique mejor como se **SIENTE EN GENERAL**, en la mayoría de las ocasiones. No hay respuestas buenas ni malas.

Enunciados	Casi Nunca	A veces	A menudo
1. Me preocupa cometer errores	1	2	3
2. Siento ganas de llorar	1	2	3
3. Me siento mal	1	2	3
4. Me cuesta tomar una decisión	1	2	3
5. Me cuesta enfrentarme a mis problemas	1	2	3
6. Me preocupo demasiado	1	2	3
7. Me encuentro molesto	1	2	3
8. Pensamientos sin importancia me vienen a la cabeza y me molestan	1	2	3
9. Me preocupan las cosas del colegio	1	2	3
10. Me cuesta decidirme en lo que tengo que hacer	1	2	3
11. Noto que mi corazón late más rápido	1	2	3
12. Aunque no lo digo, tengo miedo	1	2	3
13. Me preocupo por cosas que puedan ocurrir	1	2	3
14. Me cuesta quedarme dormido por las noches	1	2	3
15. Tengo sensaciones extrañas en el estomago	1	2	3
16. Me preocupa lo que otros piensen de mí	1	2	3
17. Me influyen tanto los problemas que no puedo olvidarlos	1	2	3
18. Tomo las cosas demasiado en serio	1	2	3
19. Siento que mi vida tiene muchas dificultades	1	2	3
20. Me siento menos feliz que los demás	1	2	3



ANEXO 4



PERÚ	Ministerio de Educación	Dirección Regional de Educación de Puno	Unidad de Gestión Educativa Local San Román	Institución Educativa Privada James Baldwin
------	-------------------------	---	---	---

MEMORANDO Nro. 0001 - 2025/IEP, JB-JULIACA

A : TAIRO SANCHEZ, KARLA DANNYKA
DEL : DIRECTOR DE LA IEP, "JAMES BALDWIN"
ASUNTO : Autorización para Aplicación de Instrumentos de Investigación
REFE : Expediente N° 1439-2025
FECHA : Juliaca, 28 de marzo de 2025

Me dirijo a usted para comunicarle que, habiendo revisado su solicitud, se **AUTORIZA** la aplicación de instrumentos de recolección de datos correspondientes a su investigación de tesis de pregrado.

La presente autorización se fundamenta en:

- La coherencia de los objetivos propuestos con los requerimientos del programa académico
- La pertinencia de la investigación para la institución
- El cumplimiento de los protocolos académicos establecidos

ALCANCES DE LA AUTORIZACIÓN:

1. Institución: IEP. James Baldwin
2. Periodo: Tres (3) meses consecutivos
3. Periodo específico: Marzo - Mayo de 2025
4. Actividades: Aplicación de instrumentos de investigación según plan presentado

La validez de esta autorización quedará respaldada por el convenio interinstitucional suscrito entre nuestra institución y su universidad.

Atentamente.



[Handwritten Signature]
Lic. HECTOR ADCO VALERIANO
DIRECTOR GENERAL



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 02/12/2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: KARLA DANNYKA TAIRO SANCHEZ

Dirección: Jr. Panamá N° 465 - Amauta

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 75446467

Teléfono: 933311710 email: karlatairo@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional o Mención: PSICOLOGÍA

Título o Grado Académico a optar: PSICÓLOGO

Asesor: Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS COMO PREDICTOR DE LOS NIVELES DE ANSIEDAD EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE JULIACA 2025

Palabras claves, (3 a 5 términos): Ansiedad, adicción a videojuegos, adolescentes, salud mental.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o autor (es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional Nacional

Nacional

Línea de investigación: **EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO EN PSICOLOGÍA P-13**

Firma de Autor



huella digital

02 de diciembre del 2025

Fecha