

# UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

FACULTAD DE MEDICINA HUMANA  
ESCUELA PROFESIONAL DE MEDICINA HUMANA



**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE MÉDICO CIRUJANO**

---

**“Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares”**

---

**ÁREA DE INVESTIGACIÓN:**  
SALUD MENTAL

**AUTORA:**  
BR. FLORES HUERTA, THALÍA ARACELLI

**JURADO EVALUADOR:**  
**PRESIDENTE:** LOZANO PERALTA KATHERINE YOLANDA  
**SECRETARIO:** MOYA VEGA VICTOR RAUL  
**VOCAL:** CORDOVA PAZ SOLDAN OFELIA MAGDALENA

**ASESORA:**  
RODRÍGUEZ GARCÍA PAOLA  
**Código ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-5424-3636>

**TRUJILLO – PERÚ**  
**2022**

**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** 2022/05/25

## **DEDICATORIA**

*Dedico la presente tesis a mis padres y hermanos por su incansable, reconocido e infinito apoyo.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Hago una mención especial a todas aquellas personas que formaron parte de este estudio.*

*De igual modo a mi asesora, docentes y médicos psiquiatras, que aportaron enormemente a nuestra formación académica.*

*Y finalmente, a todos los estudiantes de la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” de la ciudad de Huaraz, que contribuyeron a descubrir un problema social que aqueja sigilosamente a su ciudad.*

## RESUMEN

**OBJETIVO:** Determinar la asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares en la Institución Educativa Estatal (IEE) “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” de la ciudad de Huaraz en el año **2019**.

**MATERIAL Y MÉTODO:** Estudio observacional, analítico y transversal, que incluyó a 257 estudiantes del primer al quinto año de educación secundaria matriculados en la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga”. Se empleó el Cuestionario modificado de Juego de South Oaks (SOGS) y el Cuestionario de Evaluación de Dificultades Interpersonales en la Adolescencia (CEDIA) para identificar el screening de ludopatía y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales respectivamente. Los datos se analizaron mediante frecuencias y porcentajes; mientras que, en la estadística analítica se usó la Correlación de Spearman, el Test de Student y la prueba Chi-cuadrado para dar respuesta a los objetivos.

**RESULTADOS:** El análisis mostró que del total de estudiantes que conforman la muestra, el 1.9% presenta ludopatía por videojuegos, con predominio de hombres sobre mujeres; además se evidenció una mayor accesibilidad por el celular y salas de juego para su recurrencia y en contacto con los mismos a partir de los 11 a 14 años de edad con mayor prevalencia. Así también, el Rho de Spearman evidenció una asociación directa baja entre la ludopatía y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales.

**CONCLUSIÓN:** La ludopatía se asocia con el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares; sin embargo, se requiere de estudios poblaciones más grandes para confirmar los hallazgos.

**PALABRAS CLAVE:** *Ludopatía o juego patológico, Juegos de azar en línea, adolescentes, dificultad en las relaciones interpersonales.*

## ABSTRACT

**OBJECTIVE:** To determine the association between video game video game pathological gambling and the degree of difficulty in interpersonal relationships of school adolescents in the State Educational Institution (IEE) "Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga" in the city of Huaraz in 2019.

**MATERIAL AND METHOD:** Observational, analytical and cross-sectional study, which included 257 students from the first to the fifth year of secondary education enrolled in the IEE "Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga". The South Oaks Modified Gaming Questionnaire (SOGS) and the Questionnaire for the Assessment of Interpersonal Difficulties in Adolescence (CEDIA) were used to identify the screening for gambling and the degree of difficulty in interpersonal relationships, respectively. The data was analyzed using frequencies and percentages; while, in the analytical statistics, the Spearman Correlation, the Student's Test and the Chi-square test were used to answer the objectives.

**RESULTS:** The analysis showed that of the total number of students that make up the sample, 1.9% had video game gambling, with a predominance of men over women; In addition, greater accessibility was evidenced by cell phones and game rooms for their recurrence and in contact with them from 11 to 14 years of age with higher prevalence. Also, Spermman's Rho showed a low direct association between pathological gambling and the degree of difficulty in interpersonal relationships.

**CONCLUSIONS:** Pathological gambling is associated with the degree of difficulty in the interpersonal relationships of school adolescents; however, larger population studies are required to confirm the findings.

**KEY WORDS:** *Pathological gambling, Online gambling, adolescents, difficulty in interpersonal relationships.*

## ÍNDICE DE CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN .....	iv
ABSTRACT .....	v
ÍNDICE DE CONTENIDO .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	9
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	14
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	15
1.2.1. Objetivo general .....	15
1.2.2. Objetivos específicos .....	15
1.3. HIPÓTESIS .....	15
1.3.1. Hipótesis nula .....	15
1.3.2. Hipótesis alternativa .....	15
II. MATERIAL Y MÉTODOS .....	16
2.1 POBLACIÓN .....	16
2.2 CRITERIOS DE SELECCIÓN: INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN .....	16
2.2.1. Criterios de Inclusión .....	16
2.2.2. Criterios de Exclusión .....	16
2.3 MUESTRA: UNIDAD DE ANÁLISIS, MUESTREO Y FÓRMULA PARA LA MUESTRA .....	17
2.3.1. Unidad de Análisis .....	17
2.3.2. Unidad de Muestreo .....	17
2.3.3. Cálculo del tamaño de la muestra .....	17

2.4	DISEÑO DEL ESTUDIO .....	18
2.4.1.	Tipo de estudio.....	18
2.4.2.	Diseño específico.....	18
2.5	VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	19
2.5.1	Definiciones operacionales .....	19
2.6	PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	21
2.7	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	22
2.8	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO.....	23
2.8.1.	Estadística Descriptiva.....	23
2.8.2.	Estadística Analítica.....	23
2.9	CONSIDERACIONES ÉTICAS .....	24
III.	RESULTADOS .....	24
IV.	DISCUSIÓN.....	28
V.	LIMITACIONES.....	31
VI.	CONCLUSIONES.....	32
VII.	RECOMENDACIONES .....	33
VIII.	BIBLIOGRAFÍA.....	34
IX.	ANEXOS.....	40

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Características sociodemográficas de los estudiantes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019. ....	24
<b>Tabla 2.</b> Evaluación de la asociación de las variables intervinientes con la ludopatía por videojuegos. ....	26
<b>Tabla 3.</b> Análisis de la asociación de la ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de los estudiantes en la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019. ....	27
<b>Tabla 4.</b> Prueba de correlación de Spearman en la asociación de la Ludopatía por videojuegos en el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019. ....	59
<b>Tabla 5.</b> Análisis total de confiabilidad de Alfa de Cronbach del cuestionario aplicado a los estudiantes de la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019. ....	62
<b>Tabla 6.</b> Análisis por ítem de la confiabilidad de Alfa de Cronbach del cuestionario aplicado a los estudiantes de la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019. ....	62



## I. INTRODUCCIÓN

La ludopatía o juego patológico es un grave problema de salud que ha atraído mucha atención a lo largo de los años dentro de la sociedad donde no era tan evidente. Se incluyó como una categoría diagnóstica en el CIE-10 por la OMS como un “ Trastorno de los hábitos y del control de los impulsos”(1) , lo cual se mantuvo por sucesivas revisiones del DSM, hasta su última actualización el DSM-V; donde se define como “ un comportamiento de juego problemático persistente y recurrente que conduce a un deterioro o malestar clínicamente significativo”; pasando a formar parte de la subcategoría denominada trastornos adictivos no relacionados a sustancias(2).

Según Miraval , este problema de salud que comenzaba por lo general en adultos y adultos mayores jubilados, en la actualidad, está afectando cada vez más a jóvenes y adolescentes(3); además, se estima que dicho incremento es de 2 a 4 veces más que adultos, siendo el 4 al 8% de adolescentes que presentan problemas de juego (4). En tal sentido, es importante definir la adolescencia como un período donde se aprenden, construyen y/o desarrollan comportamientos novedosos y riesgosos diferentes al de la infancia (5), que pueden desencadenar una falta de control emocional e impulsividad, que los conduciría a refugiarse en el juego hasta convertirse en jugadores patológicos, con consecuencias funcionales, psicopatológicas, familiares, académicas-laborales, económicas y sociales(6).

Hoy en día producto de la inclusión de nuevas tecnologías de información y comunicación en todo el mundo, se ha visto una rápida expansión de la ludopatía por juegos en línea, debido a que estos son más atractivos, cómodos, poco monitoreados y sobre todo por tener un fácil e ilimitado acceso a actividades, a diferencia de los juegos fuera de línea como lo son las tragamonedas, juegos de naipes, bingos, y apuestas por carreras o deportes que son más regulados y poco accesibles(7) (8).

Considerando así, que en nuestro país, las cifras epidemiológicas, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (9) revelaron que el acceso a internet de la población adolescente es: 69.4% exclusivamente por el celular, 2.5% por cabinas públicas, 5.2% en el hogar, 0.2% en otros lugares y 12.4% en más de uno de los mencionados. Asimismo, la población que hace más uso del internet son aquellos adolescentes entre 12 a 18 años de edad; siendo más hombres que mujeres los que acceden con mayor frecuencia. Además, el 74.1% pertenece al nivel secundario y el 83.8% de estos, utilizan el internet para actividades de entretenimiento como videojuegos; evidenciando así, un incremento de dichas cifras a comparación de años previos.

Por otro lado se identificaron un conjunto de factores de riesgo tanto biológicos, sociales, ambientales y psicológicos que aumentan la probabilidad de desencadenar el juego patológico; ya que ningún factor por sí solo puede explicar el inicio y el desarrollo de este trastorno (10). Por ende, los jugadores patológicos no son un grupo homogéneo, debido a su asociación con diferentes factores de riesgo y a patrones de la actividad del juego (11); en donde la identificación de estos resultaría útil para el desarrollo de estrategias de prevención e instrumentos de regulación. Así también un estudio proporciona evidencia preliminar de que las estrategias de afrontamiento o relacionarse, pueden ser particularmente importantes para reducir riesgos para los jugadores en línea, mientras que las estrategias para los jugadores que no están en línea deben centrarse en los aspectos sociales del juego (12).

En tal sentido es indispensable establecer un adecuado diagnóstico en base a los nueve criterios que se establecen en el DSM-V, al menos en un periodo de 6 a 12 meses, debido a que el juego patológico comparte semejanzas tanto fisiopatológicas como sintomatología cognitiva- conductual con otros trastornos de adicción; que dificultan el desprendimiento del juego e incrementa los niveles de deseo, gratificación e impulsividad según Verdura (13).

Paralelamente se deben identificar posibles comorbilidades que se relacionen a la ludopatía, las cuáles son con mayor frecuencia, en base a dos estudios (14)(15) son los trastornos afectivos en mujeres; mientras que en varones son los trastornos de la personalidad y/o el trastorno por abuso o dependencia de alcohol u otras sustancias. También, existe evidencia de dos tendencias relevantes en los jugadores patológicos (15): Primero, una relación de dos varones por cada mujer jugadora y en segundo que la progresión y recuperación del trastorno una vez iniciado es más rápido en las mujeres que en varones.

El término relaciones interpersonales se define en cómo nos involucramos constantemente con otras personas de manera recíproca (16)(17), y nos adecuamos al contexto social que nos rodea (18); en base a la comunicación, expresión de emociones y habilidades sociales que nos adaptan e integran al individuo y su entorno (19). De manera que, la dificultad en las relaciones interpersonales viene a ser un problema para establecer o mantener dichas interacciones con las personas y su medio (20).

De modo que, el adolescente con dificultad en la habilidad social y en su intento de búsqueda por integrar el ser hijo, hermano, amigo y estudiante a su identidad como roles sociales; podrían verse comprometidos al no mantener relaciones saludables con la familia y la sociedad en sí (21). Esto se ve reflejado en la presencia de uno de los primeros síntomas, como lo es el rehuir a participar en clase, hablar en público y el preguntar o dirigirse a los profesores incluso de manera privada según Wagner, Pereira y Oliveira (22); además el adolescente vulnerable va a evitar situaciones estresantes que lo conducirán al aislamiento y soledad (23); hecho que se refuerza por un estudio que indica, que altos niveles de satisfacción en las relaciones interpersonales eran predictivos de bajos niveles de angustia emocional y por el contrario la crítica, el prejuicio y la exclusión en las relaciones interpersonales predecían altos niveles de angustia (24) y además que el prejuicio tiene efectos negativos sobre cómo los adolescentes llegan a relacionarse entre sí a lo largo del tiempo (25).

Al igual que en el juego patológico, diversas comorbilidades pueden influenciar negativamente, para dificultar las relaciones interpersonales (26) o confundir ésta última con otros trastornos como: del desprendimiento (personalidad evitativa, fobia social y depresión mayor), internalización (personalidad dependiente y trastorno de pánico), desinhibición (personalidad antisocial, alcoholismo o drogadicción), dominancia (personalidad paranoica e histriónica) y compulsividad (personalidad obsesivo-compulsiva)(27) (28); por tanto su diferenciación va a depender de un adecuado diagnóstico que conducirá a un mejor manejo terapéutico de la ludopatía en los diferentes grados de dificultad interpersonal (29).

La medición de esta variable es factible gracias al “Cuestionario de Evaluación de Dificultades Interpersonales en la Adolescencia” (CEDIA), diseñada por Inglés et al. (30), basado en su modelo teórico para dificultades interpersonales en adolescentes entre 12 a 18 años, valorando cinco factores: 1) *La asertividad*, capacidad para establecer o mantener una conversación con personas conocidas o desconocidas; 2) *Relaciones con el sexo opuesto*, capacidad que implica cierta habilidad social para comunicarse sin dificultad con personas del sexo opuesto; 3) *Relaciones con iguales*, destreza para establecer un grado de amicalidad con personas de ambos sexos; 4) *Hablar en público*, capacidad para desenvolverse sin sentir amenaza de un ambiente con numerosas personas y finalmente 5) *Relaciones familiares*, son destrezas en la interacción con nuestros padres y/o hermanos, estableciendo así una relación parentofilial óptima.

Estévez A. Et al. (31) (España 2014) realiza un estudio de tipo transversal correlacional, con el objetivo de determinar la asociación entre la regulación emocional, el juego patológico y videojuegos en 1312 adolescentes y jóvenes entre 12 y 30 años; donde se obtuvo a través del análisis multivariado, la asociación entre dichas variables con un nivel de significancia de  $p < 0.01$ . Así también se encontró que la conducta impulsiva del juego patológico tuvo una mediación parcial en la sintomatología disfuncional, tal como: la ansiedad, depresión, pensamiento paranoide, psicoticismo y conducta obsesivo-compulsiva.

Barreto E. et al. (32) (Lima 2018) a través de un estudio descriptivo transversal y correlacional entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años en un colegio estatal; donde la población estuvo conformada por 105 alumnos y en la cual se obtuvo una correlación negativa Rho de Spearman  $r = -0,196$  y estadísticamente significativa  $p = 0.045$  entre las variables; concluyendo que altos niveles de funcionalidad familiar se relacionan con bajos niveles de ludopatía; además los adolescentes con bajos niveles de ludopatía y disfunción familiar, estos últimos por falta de cohesión y adaptabilidad.

Mamani R. (33) (Puno, 2017), el estudio de tipo transversal correlacional, cuyo objetivo es determinar la influencia de las relaciones familiares en la adicción a videojuegos, en 89 estudiantes adolescentes entre 13 a 16 años de una institución educativa. Donde se encontró, por medio de prueba chi cuadrado y con  $p = 0,009$ , una influencia entre las variables; además se detectó que los adolescentes se acercan a estos videojuegos porque viven en violencia familiar en un 57,3%, comunicación agresiva en un 40,4% y desintegración familiar en un 5,6%.

Delgado I. et al (34) (Lambayeque, 2017), realizaron un estudio transversal para determinar la relación entre dificultad interpersonal y socialización parental en 181 adolescentes, los instrumentos utilizados fueron el ESPA 29 y el CEDIA ; donde se obtuvo como resultado la no asociación entre las variables con un valor de  $p > 0,05$  por Chi cuadrado; pero sí una asociación con las dimensiones de hablar en público con una significancia de  $p < 0,01$  y con las relaciones familiares con significancia de  $p < 0,05$ .

Quispe M. (35) (Puno, 2016), realizó un estudio descriptivo transversal en 120 adolescentes estudiantes que acceden a cabinas de Internet con el objetivo de determinar la relación del uso de los videojuegos sobre las relaciones interpersonales en dichos estudiantes; del cuál se obtuvo como resultado un p-valor del 0,002 menor al error de significancia de 0,05 con la prueba chi cuadrado; demostrando la existencia de una relación altamente significativa entre ambas variables.

Astoray E. (36) (Lima, 2014), el estudio correlacional de corte transversal determinó la relación entre el nivel de ludopatía y el funcionamiento familiar en adolescentes de una institución educativa técnica, con una muestra de 87 estudiantes del nivel secundario; donde más del 50% de estudiantes presentaba disfunción familiar con un nivel de ludopatía medio a alto y un 20% con nivel bajo. Obteniendo según chi cuadrado un  $p$ -valor $<0.05$ ; rechazando la hipótesis nula y estableciendo una significativa relación entre el nivel de ludopatía y el funcionamiento familiar; por tanto, se pudo determinar que el tipo de funcionamiento familiar es un factor de riesgo.

En tal sentido la importancia de este estudio radica en que el juego patológico, al ser un trastorno psiquiátrico en ascenso dentro de la población adolescente, con poca evidencia que refleje dicho incremento tanto nacional como regional; además de su posible repercusión en el desenvolvimiento físico y mental de los adolescentes, aislándolos de su entorno. Este estudio reforzará la falta de conocimiento acerca de la ludopatía con un enfoque mucho más preventivo y global, que debe iniciarse desde edades más tempranas, hacia aquellas personas ya adultas con esta problemática; que cada vez, se presentan con mayor frecuencia, complejidad y drasticidad dentro de los trastornos en la salud mental para un diagnóstico y tratamiento oportunos.

### **1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Existe asociación entre la ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” de la ciudad de Huaraz, 2019?

## **1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. Objetivo general**

Determinar la asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” de la ciudad de Huaraz., 2019.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Describir las características generales de la población.
- Evaluar la asociación de las variables intervinientes y la ludopatía.
- Calcular la proporción de adolescentes escolares ludópatas que tienen alto grado de dificultad en las relaciones interpersonales.
- Calcular la proporción de adolescentes escolares no ludópatas que tienen alto grado de dificultad en las relaciones interpersonales.
- Analizar la asociación existente entre la ludopatía y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales.

## **1.3. HIPÓTESIS**

### **1.3.1. Hipótesis nula**

La ludopatía por videojuegos no se asocia al grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.

### **1.3.2. Hipótesis alternativa**

La ludopatía por videojuegos se asocia al grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.

## **II. MATERIAL Y MÉTODOS**

### **2.1 POBLACIÓN**

La población diana fue conformada por todos los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” - Huaraz en el año escolar 2019. N = 1950.

### **2.2 CRITERIOS DE SELECCIÓN: INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN**

#### **2.2.1. Criterios de Inclusión**

- Se consideró a estudiantes del sexo femenino y masculino entre 12 a 17 años del nivel secundario y que estuvieron matriculados en la institución.
- Estudiantes que tuvieron la aprobación del consentimiento informado por sus padres u apoderados y que, además, de manera voluntaria aceptaron llenar el instrumento.
- Estudiantes que puedan completar el instrumento de manera correcta y sin omisiones.

#### **2.2.2. Criterios de Exclusión**

- Estudiantes que deseen participar, pero no recibieron la autorización por medio del consentimiento informado de sus apoderados.
- Estudiantes que de manera voluntaria no deseen participar en el estudio.



## 2.3 MUESTRA: UNIDAD DE ANÁLISIS, MUESTREO Y FÓRMULA PARA LA MUESTRA

### 2.3.1. Unidad de Análisis

Estudiantes matriculados en el nivel secundario de la Institución Educativa “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” - Huaraz en el año escolar 2019.

### 2.3.2. Unidad de Muestreo

La muestra fue seleccionada a través de un método probabilístico; donde los estudiantes matriculados en el nivel secundario de la Institución Educativa “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” - Huaraz en el año escolar 2019 fueron elegidos de forma aleatoria.

Para ello se consideró a estudiantes que pertenecieron a los grados 1ero, 2do, 3ero, 4to y 5to del nivel secundario; donde cada sección contaba con 20 alumnos y de los cuales, fueron elegidos solamente 10 alumnos por sección (“A”, “B”, “C”, “D” y “E”) y 7 alumnos pertenecientes al 5to “F”, conformando así la muestra del estudio.

### 2.3.3. Cálculo del tamaño de la muestra

$$n = \left( \frac{Z_{1-\alpha/2}}{e} \right)^2 P(1-P), \text{ si la población es infinita,}$$

$$n_F = \frac{Nn}{N+n}, \text{ si la población es finita,}$$

**Cálculo:** EPIDAT 4.2: Según referencia (Delgado I.<sup>34</sup>)

### Datos:

Tamaño de la población (N)	1950
Proporción esperada(P)	26.000 %
Nivel de confianza (e)	95%
Efecto del diseño (deff)	1.0

### Resultados:

PRECISIÓN (%)	Tamaño de la muestra
5,000	257

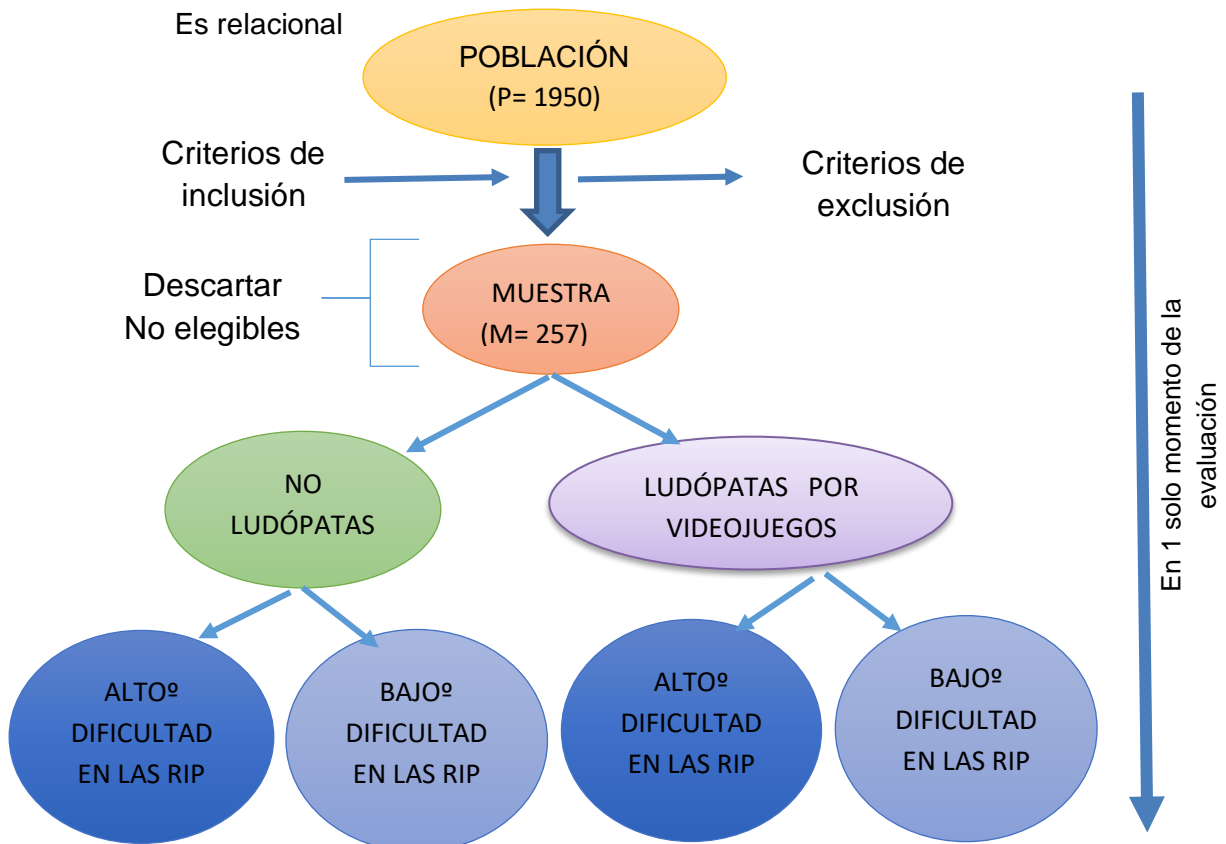
## 2.4 DISEÑO DEL ESTUDIO

### 2.4.1. Tipo de estudio

El estudio es de tipo analítico, observacional de corte transversal.

### 2.4.2. Diseño específico

Es relacional



**RIP:** Relaciones interpersonales

## 2.5 VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### 2.5.1 Definiciones operacionales

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	REGISTRO	TIPO	ESCALA
<b>Ludopatía por videojuegos</b>	Un comportamiento de juego problemático persistente y recurrente que conduce a un deterioro o malestar clínicamente significativo". (2)	Medido con el Cuestionario modificado de Juego de South Oaks. (36)	<b>AUSENCIA:</b> 19 - 47 puntos <b>PRESENCIA:</b> 48 - 76 puntos	Cualitativa	Ordinal
<b>Grado de dificultad en las Relaciones Interpersonales</b>	Un conflicto para establecer o mantener interacciones sociales con las personas y su entorno. (20)	Medido con el Cuestionario modificado de Evaluación de Dificultades Interpersonales en adolescentes (CEDIA). (34)	<b>BAJO:</b> 0 – 77 puntos <b>ALTO:</b> 78 – 156 puntos.	Cualitativa	Ordinal

VARIABLES INTERVIENIENTES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	REGISTRO	TIPO	ESCALA
<b>Sexo</b>	Asignación según las características físicas, biológicas, anatómicas y fisiológicas del varón y la mujer.(37)	Evaluated con la presentación del documento de identidad (DNI)	- Femenino - Masculino	Cualitativa	Nominal
<b>Edad de inicio en los videojuegos</b>	Comprende el periodo de la vida en que se inició contacto con los videojuegos. (38)	Medido con el Cuestionario modificado de Juego de South Oaks.(36)	Edad en años	Cuantitativa	Continua

<b>Tipo familiar</b>	Sí es la familia monoparental o no; es decir sí hijo(s) viven con sólo uno o ambos padres progenitores. (39)	Evaluado con la ficha de recolección agregado por la autora. (Anexo 6)	- Familia monoparental - Familia no biparental	Cualitativa	Nominal
<b>Antecedentes familiares de trastorno por juegos de apuestas</b>	La presencia directa de ludopatía en algún grado de parentesco. (38)		- <b>NO</b> - <b>SÍ</b>	Cualitativa	Nominal
<b>Comorbilidad Psiquiátrica</b>	Enfermedades mentales que hacen susceptible de condicionar al individuo Hacia la ludopatía.(15) (38)		• <b>NO</b> • <b>SÍ</b> - Depresión (D) - Bipolaridad(B) - Trastornos de la personalidad (P) - Ansiedad (A)	Cualitativa	Nominal
<b>Adicciones</b>	Consumo compulsivo de sustancias que pueden acompañan al individuo en el juego.(38)	Evaluado con la ficha de recolección agregado por la autora. (Anexo 6)	• <b>NO</b> • <b>SÍ</b> - Alcohol (A) - Drogas (DO) - Tabaco (T)	Cualitativa	Nominal
<b>Accesibilidad a los videojuegos</b>	Consiste en la gran variedad de medios disponibles por los cuales se acceden a los videojuegos. (38)		- En casa - Sala de juegos - Por el celular - Otros	Cualitativa	Nominal
<b>Otros juegos de apuesta</b>	Son aquellos que forman parte de los juegos de apuestas a excepción de los videojuegos en línea o fuera de línea. (38)		• <b>NO</b> • <b>SÍ</b> - Tragamonedas - Juego de cartas por apuesta - Apuestas por deportes	Cualitativa	Nominal

## **2.6 PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

En primera instancia el proyecto de investigación fue aprobado para su ejecución por la Escuela de Medicina Humana de la Universidad Privada Antenor Orrego; contando con la resolución de autorización, como segundo paso se envió una solicitud de permiso a la Directora del Colegio “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” de la ciudad de Huaraz; donde se brindó información sobre el contenido y propósito de la investigación que se realizaría en el presente año dentro de su plantel, previa autorización.

Una vez obtenido el permiso de la directora, se procedió con la selección de los 257 estudiantes pertenecientes a la muestra por cinco colaboradores, que fueron estudiantes universitarios de último año en el área de salud mental y que previo a su participación en el estudio, fueron debidamente capacitados y estandarizados para tener total imparcialidad y ningún tipo de prejuicios durante la recolección de datos dentro del curso de tutoría.

En tal sentido cada colaborador se distribuyó e ingresó a cada grado abarcando las secciones A, B, C, D, E y F proporcionándose información necesaria y breve del estudio a todos los alumnos y haciendo hincapié de su participación dentro del mismo; seguidamente se procedió con la entrega de los consentimientos informados a cada alumno de cada grado dentro del curso de tutoría que se realizó durante la 1era, 2da, 3era, 4ta, 5ta, 6ta y 7ma hora de los días martes, miércoles, jueves y viernes en el turno tarde (revisar anexo 7) con el debido permiso del docente a cargo, que fue informado acerca del estudio por la directora de la institución.

Consecuentemente, en base a dichos horarios, se hizo el monitoreo de la devolución de los consentimientos, entregados a los alumnos, mismos que entregaron a sus padres u apoderados para que lo firmen, retransmitiendo previamente la información que se expuso; dicha devolución se completó en un periodo de dos semanas y se prosiguió con la siguiente etapa de ejecución.

Posteriormente, se procedió a aplicar la encuesta, según las fechas establecidas por cada grado y sección; donde cada colaborador solicitó previamente el permiso del docente de tutoría y su colaboración para que sólo en el aula permanecieran los estudiantes que tenían el consentimiento informado firmado y el resto que no se retirará del aula mientras se ejecutaba el proceso de llenado de ambos cuestionarios, recalcando previo al inicio la importancia de su colaboración con respuestas veraces y el correcto llenado del instrumento de forma anónima. Al culminar este último se agradeció la participación de los alumnos en el estudio y se le pidió a cada docente de tutoría a cargo por sección que eligiera aleatoriamente 10 encuestas que pasarían a formar parte de la muestra; finalmente una vez recolectadas las 257 encuestas, los colaboradores ordenaron dichas encuestas por grado, edad y sexo para que el estadístico se encargara del procesamiento de datos.

## **2.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

La técnica utilizada fue la encuesta y los instrumentos fueron dos cuestionarios que fueron elaborados y validados inicialmente en España: El primero fue el *Cuestionario modificado de Juego de South Oaks (SOGS) adaptado a nuestra realidad por Astoray (36)* y originalmente aplicado por Lesieur y Blume; la cual permite hacer un screening de juego patológico en una población general, tanto para adultos y adolescentes. Consta de 20 preguntas, las cuales se apegan a los criterios señalados por la Asociación Psiquiátrica Americana en el Manual DSM III; dividiéndose en 6 preguntas de respuesta múltiple, las cuáles se puntúan de 1 a 4 puntos, menos la primera y los 14 restantes están divididas en una escala de Likert de “siempre”- 4, “muchas veces”- 3, “a veces” - 2 y “nunca -1”. El cuestionario en mención tiene una validez ( $r > 0.20$ ) según el coeficiente de Pearson y una confiabilidad de 0,85 con Kuder- Richardson.

El segundo es el *“Cuestionario de Evaluación de Dificultades Interpersonales en la Adolescencia” (CEDIA) elaborado por Inglés et al (30)* y adaptado a nuestra realidad por Delgado I. et al (34); donde se evalúa el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes entre 12 a 18 años.

Consta de 39 ítems que constan de cinco dimensiones como asertividad, relaciones con el sexo opuesto, relaciones con iguales, relaciones familiares y el hablar en público; tienen una respuesta Likert de cinco alternativas que van de 0 a 4 y tiene una duración de 15 a 20 minutos aproximadamente. La validez correlacional de ítem-test obtuvo un coeficiente de Pearson de  $r > 0,25$  y una significancia de  $p < 0,01$ ; la confiabilidad de 0,882 determinada por el coeficiente Alfa de Cronbach; además fue validado por expertos, quienes revisaron la claridad, coherencia y relevancia del instrumento para ser aplicada a nuestra realidad.

Además, se realizó un piloto en campo con 20 estudiantes de una IE cercana al sitio del estudio, con la finalidad de evaluar la aplicabilidad, el tiempo de duración y la comprensión de los ítems de la encuesta integrada (cuestionarios en mención más el de mi autoría) por los estudiantes; no evidenciándose dificultades en la comprensión y el tiempo estimado de la encuesta que fue de 30 minutos. Por último, también se realizó un análisis de confiabilidad de los ítems de la encuesta integrada mediante la prueba de alfa de Cronbach, obteniéndose un coeficiente general de 0.900 ( $> 0.70$ ).

## **2.8 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO**

### **2.8.1. Estadística Descriptiva**

Para el procesamiento y análisis de los datos se usó el paquete Estadístico IBM SPSS Statistics 25. Donde las variables cualitativas se presentaron en tablas simples y cruzadas con frecuencias absolutas y porcentuales; además, los resultados de las variables cuantitativas se presentaron con media y desviaciones estándar.

### **2.8.2. Estadística Analítica**

Para determinar la asociación entre las variables principales se usó la prueba de Odds Ratio y la Correlación de Spearman; así mismo, para analizar la asociación entre las variables intervinientes y la ludopatía de videojuegos se utilizó la prueba de Chi Cuadrado, asumiendo que si el  $p$ -valor  $\leq 0,05$  existe una dependencia estadística.

## 2.9 CONSIDERACIONES ÉTICAS

El estudio fue planteado con los principios éticos descritos en el artículo 9º, 25º, 26º y 28º por la Declaración de Helsinki, que preserva aspectos relacionados a la dignidad, la integridad, la intimidad, la confidencialidad de datos personales e incluyendo el consentimiento informado(40).

Se incluyó también el artículo 48º del Código de ética del colegio médico del Perú, que indica que la información recogida y publicada no debe tener indicios de falsificación o plagio y además de no incurrir en conflictos de intereses(41).

## III. RESULTADOS

**Tabla 1.** *Características sociodemográficas de los estudiantes en la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.*

<b>Características</b>	<b>n (257)</b>	<b>%</b>
<b>Sexo</b>		
Masculino	148	57,6
Femenino	109	42,4
<b>Edad</b>		
12	16	6,2
13	65	25,3
14	66	25,7
15	45	17,5
16	53	20,6
17	12	4,7
<b>Tipo de videojuegos</b>		
Ninguno	4	1,7
Sin conexión a internet	46	17,9
Conexión a internet	149	57,9
Ambos	58	22,6
<b>Otros juegos de apuestas</b>		
Ninguno	95	37,0
Tragamonedas	10	3,9
Casino	22	8,6
Apuesta en deportes	99	38,5
Dos de estos juegos	26	10,1
Los tres juegos	5	1,9



**Accesibilidad al juego**

En casa	59	23,0
Salas de juego	70	27,2
Celular	86	33,5
Otros	42	16,3

**Otras adicciones**

Ninguna	237	92,2
Alcohol	6	2,3
Drogas	1	0,4
Tabaco	3	1,2
Sedantes	3	1,2
Dos adicciones	5	1,9
Más de dos adicciones	2	0,8

**Comorbilidad psiquiátrica**

Ninguno	212	82,5
Depresión	28	10,9
Trastorno bipolaridad	3	1,2
Trastornos de personalidad	3	1,2
Ansiedad social	7	2,7
Más de 1	4	1,7

**Familiares relacionados al juego de apuestas**

No	241	93,8
Si	16	6,2

**Tipo familiar**

Otro familiar	19	7,4
Monoparental	61	23,7
Biparental	177	68,9

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes de la IEE "Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019. Elaboración propia.

En la tabla 1 se evidenció que el 57.6% del total de estudiantes eran varones, entre los cuales predominaron los que tenían entre 13 y 14 años; además 57.9% de los estudiantes optaron por los videojuegos con conexión a internet, siendo el medio de acceso preferido en un 33,5% a través del celular. También, más del 80% de estudiantes no presentaron ninguna comorbilidad psiquiátrica ni adicción; el 68.9% de los mismos tenía familia biparental y 6.2% familiares relacionados a los juegos de apuesta.

**Tabla 2.** Evaluación de la asociación de las variables intervinientes con la ludopatía por videojuegos.

VARIABLES INTERVINIENTES		Ludopatía por videojuegos		
		Ausencia <b>252 (98,1%)</b>	Presencia <b>5 (1,9%)</b>	P-valor
<b>Edad</b>	en años	14,35±1,35	14,60±1,34	0,676*
<b>Sexo</b>	Masculino	144 (97.3%)	4 (2.7%)	0,306
	Femenino	108 (99.1%)	1 (0.9%)	
<b>Tipo familiar</b>	Otro familiar	18 (94.7%)	1 (5.3%)	0,553
	Monoparental	60 (98.4%)	1 (1.6%)	
	Biparental	174 (98.3%)	3 (1.7%)	
<b>Familiares relacionados al juego de apuestas</b>	No	238 (98.8%)	3 (1.2%)	0,002
	Si	14 (87.5%)	2 (12.5%)	
<b>Comorbilidad psiquiátrica</b>	Ninguno	209 (98.6%)	3 (1.4%)	0,006
	Depresión	27 (96.4%)	1 (3.6%)	
	Trastorno bipolaridad	3 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Trastornos de personalidad	2 (66.7%)	1 (33.3%)	
	Ansiedad social	7 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Más de 1	4 (100.0%)	0 (0.0%)	
<b>Otras adicciones</b>	Ninguna	234 (98.7%)	3 (1.3%)	0,000
	Alcohol	6 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Drogas	1 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Tabaco	2 (66.7%)	1 (33.3%)	
	Sedantes	3 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Dos adicciones	4 (80.0%)	1 (20.0%)	
	Más de dos adicciones	2 (100.0%)	0 (0.0%)	
<b>Tipo de videojuegos</b>	Ninguno	4 (100.0%)	0 (0.0%)	0,698
	Sin conexión a internet	46 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Conexión a internet	145 (97.3%)	4 (2.7%)	
	Ambos	57 (98.3%)	1 (1.7%)	
<b>Otros juegos de apuestas</b>	Ninguno	94 (98.9%)	1 (1.1%)	0,816
	Tragamonedas	10 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Casino	22 (100.0%)	0 (0.0%)	
	Apuesta en deportes	96 (97.0%)	3 (3.0%)	
	Dos de estos juegos	25 (96.2%)	1 (3.8%)	
	Los tres juegos	5 (100.0%)	0 (0.0%)	

La edad se muestra en promedio ± desviación estándar.

\*Prueba de T-Student para grupos independientes

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes de la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019. Elaboración propia.

En la tabla 2, se observa que los estudiantes con familiares relacionados a los juegos de apuesta, comorbilidades psiquiátricas y otras adicciones presentan asociación o dependencia a la ludopatía por videojuegos.

**Tabla 3.** *Análisis de la asociación de la ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de los estudiantes en la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.*

		Grado de dificultad en las relaciones interpersonales			Correlación de Spearman
		Alto	Bajo	Total	
<b>Ludopatía por videojuegos</b>	<b>Presencia</b>	3 (8.8.0%)	2 (0.9%)	5 (1.9%)	0.194
	<b>Ausencia</b>	31 (91.2%)	221 (99.1%)	252 (98.1%)	<b>0.002</b>
	<b>Total</b>	34 (13.2%)	223 (86.8%)	257 (100.0%)	

OR=10.69, IC= [1.72-66.55]

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes de la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019. Elaboración propia.

En la tabla 3, el 8.8% y el 91.2% de estudiantes que tienen presencia y ausencia de ludopatía por videojuegos respectivamente; también presentan un alto grado de dificultad en las relaciones interpersonales. Además, se ilustra la existencia de una asociación significativa y directa baja entre las variables.

#### IV. DISCUSIÓN

En la actualidad, el juego se ha convertido en una de las conductas adictivas más frecuentes, debido al incremento de su accesibilidad y disponibilidad por adolescentes y jóvenes; resultando así también una mayor prevalencia del juego patológico dentro de los mismos (31).

En tal sentido, nuestra investigación encontró que existe una prevalencia del 1.9.% de adolescentes que presentan ludopatía por videojuegos, en una muestra conformada por 257 estudiantes de una Institución Educativa; estos hallazgos refuerzan los estudios realizados por Calado F, et al. (42) que indican que, entre el 0.2% de adolescentes y el 12.3 % de jóvenes cumplen con criterios de juego patológico en cinco continentes y el 20.6% en adolescentes españoles por Pérez A, et al. (43), que a pesar de las diferencias entre los instrumentos de medición y características demográficas se demostró así que este grupo poblacional es vulnerable para el desarrollo de problemas de juego patológico generando muchos costos sociales.

Otro dato epidemiológico importante en el juego patológico es que existe una proporción de 2 a 1 entre varón y mujer jugadora (15); hecho que se refleja también en nuestro estudio, donde el 2.7% son del sexo masculino y un 0.9% son del femenino. Así mismo, análisis realizados por Baggio S, et al. (44) y Tani F, et al.(45) indican que los hombres juegan con más frecuencia, gastan y presentan más problemas relacionados con el juego que las mujeres; este último en ascenso, y en donde, ambos van a mostrar daños específicos y comportamientos de juego diferentes según el género.

Los determinantes principales hacia el desarrollo del juego problemático son aquellos adolescentes vulnerables conductualmente, emocionalmente y biológicamente (46) . En este último, también se identifica una transmisión de problemas con el juego de padres a hijos; incrementando así el riesgo de ludopatía en sus hijos con una probabilidad de 1,91% y 2,01 % para las duplas madre-hijo y padre-hija respectivamente a medida que estos alcancen la edad

adulto (47); por tanto existiría un mayor riesgo en el 12.5% de nuestros estudiantes adolescentes que tienen padres con problemas de juego a diferencia del 87.5% que no los tienen.

En el componente emocional, según los hallazgos de nuestro estudio, podemos evidenciar una asociación positiva entre el juego patológico y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de estudiantes adolescentes por un p-valor de 0.002, rho de Spearman de 0.194 y un OD de 10.69. Además, que el 8.8% de adolescentes con sospecha diagnóstica de ludopatía manifiestan un alto grado de dificultad para relacionarse a comparación del 0.9% que denotan un bajo grado de dificultad. Por consiguiente, nuestros resultados se asemejan a los encontrados por Quispe M. (35) en la cual encuentra asociación ( $p= 0.002$ ) con el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de adolescentes; y además por Kenny R, et al.(24), que señalan que altos niveles de satisfacción en las relaciones interpersonales cursan con bajos niveles de angustia emocional, mayor actividad e incapacidad para evitar la recurrencia en el juego para ignorar la realidad, que aquellos que sí cursan con dificultades para vincularse con su entorno.

Asimismo se ha visto que, dificultades en las relaciones familiares y su funcionalidad tienen implicancia negativa en la ludopatía como lo sustentan Barreto E. et al. (32) al encontrar un  $p= 0.045$ , Mamani R. (33) con un  $p= 0,009$  en sus investigaciones para la asociación entre dichas variables, y en donde las dimensiones de disfunción y violencia familiar son las más prevalentes; a diferencia del estudio realizado por Delgado I. et al (34) que no encuentra asociación con un  $p>0,05$ . En contraste con los estudios en mención y nuestra investigación, podemos agregar un refuerzo positivo a la no asociación entre variables, con un p-valor=0.55 y en donde, el 1.7% de estudiantes ludópatas presentan familia biparental, hecho que puede explicarse en la existencia de un nivel de funcionamiento familiar bueno pero el deterioro de la adaptabilidad y la delimitación entre subsistemas parental y filial según Fernández Mg, et al. (48); mientras que el 6,9% de adolescentes con familia monoparental, que conviven

con otros familiares o padres no biológicos, representan un factor importante, que va a incrementar el riesgo de convertirse en un jugador patológico en línea, señalado por Canal N, et al (49).

En el componente conductual podemos encontrar que el juego patológico en adolescentes tiene una relación clara con otros trastornos u comorbilidades en comparación a los adultos (50). Lo cual también fue detectado en estudiantes de la muestra con un  $p$ -valor=0,006, con similitudes para ambos géneros; donde el trastorno depresivo representa un mayor porcentaje, del 10.9%, seguido del trastorno de ansiedad con un 2.7% y en un menor medida los trastornos de personalidad y bipolaridad, que según los hallazgos de Mann K, et al.(14) son con mayor prevalencia en varones; mientras que trastornos afectivos, en mujeres. Así también, Quilty LC, et al. (51) proporciona evidencia de que estados afectivos impactan en el deseo de apostar; aquellos con trastorno depresivo optan por el juego para mejorar el afecto positivo o por razones sociales; mientras que participantes con trastorno bipolar respaldan el juego con mayor frecuencia para afrontar el afecto negativo. No obstante, también los trastornos por abuso de alcohol, drogas u otras sustancias mostraron asociación a la ludopatía y se identificaron en nuestra muestra con un porcentaje de 2.3% para el alcohol, un 1.2% al tabaco y 0.4% a drogas ; donde, éstos pueden preceder o suceder al juego patológico para regular emociones negativas, y en consecuencia, problemas en el autocontrol (52)

Finalmente tanto las vías de acceso como las actividades de juego influyen significativamente en la gravedad de la ludopatía; donde los resultados encontrados por González RA, et al. (53) revelan que el 2,3% de los jugadores fuera de línea eran jugadores problemáticos, el 10,2% eran jugadores de modo mixto y el resto, con mayor frecuencia jugadores en línea problemáticos; en éstos últimos, los juegos de azar tienen diferentes modos de acceso que aumenta la accesibilidad a múltiples actividades de apuestas en el anonimato y extensión de las sesiones, conduciéndolos a perder el control de forma más rápida. En contraste con los resultados de nuestro estudio, se hace énfasis en

que existe una mayor prevalencia del acceso a videojuegos por internet con un 58%, el incremento de modo de juego mixto en un 22.6% y un 17.9% que solo acude a juegos de apuestas sin conexión a internet; todo lo hallado y sustentado en esta investigación, evidencia que la ludopatía tiene un incremento progresivo y silencioso en la población adolescente.

## **V. LIMITACIONES**

Este estudio a pesar de su utilidad no está exenta de limitaciones, ya que para la medición de ambas variables utilizamos instrumentos que están formulados para obtener una auto información del encuestado, por ende, los resultados obtenidos pudieron haber estado sujetos a sesgo de memoria, deseabilidad social y honestidad; comprometiendo así la confiabilidad de los mismos.

Por otro lado, al ser un estudio donde la muestra no es clínica sino humana, y los instrumentos de medición brindan resultados en base a una calificación; la cual es proporcionada en base al screening de ludopatía con alta probabilidad, más no el diagnóstico absoluto. Del mismo modo ocurre con nuestra variable dificultad en las relaciones interpersonales, en donde se establece la presencia de un alto u bajo grado según el score total.

## VI. CONCLUSIONES

- En esta investigación se evidenció que más de la mitad de estudiantes eran varones que mujeres, entre los cuales predominaron los que tenían 13 y 14 años; además 57.9% de los estudiantes optaron por videojuegos con conexión a internet, siendo el medio de acceso preferido en un 33,5% a través del celular. También más del 80% de estudiantes no presentaron ninguna comorbilidad psiquiátrica ni adicción; el 68.9% de los mismos tenía familia biparental y 6.2% familiares relacionados a los juegos de apuesta.
- De las variables intervinientes, se encontró que los familiares relacionados a los juegos de apuesta, comorbilidades psiquiátricas y otras adicciones se asocian a la ludopatía por videojuegos.
- 9 de cada 100 estudiantes ludópatas por videojuegos presentaron un alto grado de dificultad en las relaciones interpersonales.
- 91 de cada 100 estudiantes no ludópatas por videojuegos presentaron un alto grado de dificultad en las relaciones interpersonales.
- Se puede afirmar con un nivel de confianza del 95%, la existencia de una asociación directa baja entre la ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales en los estudiantes de la I.E.



## VII. RECOMENDACIONES

- Que el siguiente estudio, sea una señal de alarma para la Institución Educativa “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” en la ciudad de Huaraz, para intervenir oportunamente en programas de educación y prevención del juego patológico en sus estudiantes a través de videos y charlas que mostraron ser estrategias eficaces en diversos países; asimismo orientar a la plana docente y padres de familia, para detectar factores o conductas de riesgo frente a esta problemática, que va sigilosamente en aumento dentro de la población adolescente.
- Otra de las alternativas para reducir el impacto de factores de riesgo, sería acudir a instituciones municipales o locales que pudieran regular el acceso de estudiantes a las cabinas de internet para entretenimientos en línea.
- Así también, las horas de tutoría podrían estar a cargo de un profesional de las ciencias de la salud mental, para que éste pueda generar un vínculo diferente al del docente, y de ese modo poder llegar al estudiante abiertamente y sin represiones. De ese modo, se incorporarían temas puntuales y concisos acerca del uso adecuado del internet para juegos online u otro; además de abordar múltiples trastornos u comorbilidades psiquiátricas asociadas que también se vieron expuestas dentro del estudio con resultados significativos y prevenir recaídas.
- Por otro lado, se debería encontrar estrategias para fortalecer la comunicación asertiva en los hogares de los estudiantes y dentro de las mismas aulas, para promover mejores resultados en la forma de interrelacionarnos con el entorno y generar refuerzos positivos en el estado emocional de los adolescentes.
- En el caso de encontrar sospechas de juego patológico en los estudiantes, acudir tempranamente a especialistas de la salud mental; de manera que puedan iniciar con tratamiento psicológico, aunque raras veces el adolescente reconoce el juego excesivo como un problema y solicite la ayuda del profesional.

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

1. OMS. Clasificación de la CIE-10 de los trastornos mentales y del comportamiento en niños y adolescentes [Internet]. 2da edición. Madrid: Médica Panamericana; 2007. 337 p. Disponible en: [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42326/8479034920\\_spa.pdf;jsessionid=EE13189D048C52D6F072F0B0E56EAC95?sequence=%201](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42326/8479034920_spa.pdf;jsessionid=EE13189D048C52D6F072F0B0E56EAC95?sequence=%201)
2. Association AP. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). American Psychiatric Pub; 2013. 1520 p.
3. Gutiérrez AE, Fernández DH, Gonzalvo IS, Bilbao PJ. El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*. 1 de diciembre de 2014;26(4):282-90.
4. Petit A, Karila L, Lejoyeux M. [Adolescent pathological gambling]. *Arch Pediatr Organe Off Soc Francaise Pediatr*. mayo de 2015;22(5):564-8.
5. Brezing C, Derevensky JL, Potenza MN. Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic Internet use. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am*. julio de 2010;19(3):625-41.
6. Rogier G, Velotti P. Conceptualizing gambling disorder with the process model of emotion regulation. *J Behav Addict*. 1 de junio de 2018;7(2):239-51.
7. Hubert P, Griffiths MD. A Comparison of Online Versus Offline Gambling Harm in Portuguese Pathological Gamblers: An Empirical Study. *Int J Ment Health Addict*. octubre de 2018;16(5):1219-37.
8. Hing N, Russell AM, Browne M. Risk Factors for Gambling Problems on Online Electronic Gaming Machines, Race Betting and Sports Betting. *Front Psychol*. 15 de mayo de 2017; 8:779.
9. Go 1. Bonett DC, Aguilar AS, de Estadística S, Calderón RR. 1.1 Evolución del acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares. INEI. 2021;49.
10. Pérez GAC, Vallejo GAC. Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín. *Salud y drogas*. 2016;16(2):135-45

11. De Luigi N, Gibertoni D, Randon E, Scorcu AE. Patterns of Gambling Activities and Gambling Problems Among Italian High School Students: Results from a Latent Class Analysis. *J Gambl Stud.* junio de 2018;34(2):339-59.
12. Goldstein AL, Vilhena-Churchill N, Stewart SH, Hoaken PNS, Flett GL. Mood, motives, and money: An examination of factors that differentiate online and non-online young adult gamblers. *J Behav Addict.* marzo de 2016;5(1):68-76.
13. Verdura E. Juego patológico, adicción sin sustancia. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. 2014.
14. Mann K, Lemenager T, Zois E, Hoffmann S, Nakovics H, Beutel M, et al. Comorbidity, family history and personality traits in pathological gamblers compared with healthy controls. *Eur Psychiatry.* 2017; 42:120–8.
15. Ibáñez A, Blanco C, Moreryra P, Sáiz-Ruiz J. Gender differences in pathological gambling. *J Clin Psychiatry. Rev Patol Dual.* 2014;64(3):295-301
16. Garza M. Aportaciones de las ciencias sociales al estudio de la comunicación interpersonal. Universidad Autónoma de Nuevo León, Chile. 2012
17. Müller-Pinzler L, Krach S, Krämer UM, Paulus FM. The Social Neuroscience of Interpersonal Emotions. En: Wöhr M, Krach S, editores. *Social Behavior from Rodents to Humans* [Internet]. Cham: Springer International Publishing; 2016 [citado 23 de agosto de 2019]. p. 241-56. Disponible en: [http://link.springer.com/10.1007/7854\\_2016\\_437](http://link.springer.com/10.1007/7854_2016_437)
18. McCall C. Mapping Social Interactions: The Science of Proxemics. En: Wöhr M, Krach S, editores. *Social Behavior from Rodents to Humans* [Internet]. Cham: Springer International Publishing; 2015 [citado 23 de agosto de 2019]. p. 295-308. Disponible en: [http://link.springer.com/10.1007/7854\\_2015\\_431](http://link.springer.com/10.1007/7854_2015_431)
19. Walker DM, Bell MR, Flores C, Gulley JM, Willing J, Paul MJ. Adolescence and Reward: Making Sense of Neural and Behavioral Changes Amid the Chaos. *J Neurosci.* 8 de noviembre de 2017;37(45):10855-66.
20. Bisquerra R. Deulofeu M. Morillas M. Et al. Educación emocional en la escuela: Actividades para el aula, dirigidas a niños de 10 a 11 años. 2013; Tomo 4. México. Editorial Alfaomega.

21. Wagner F, Pereira A, Oliveira M. Intervención sobre las dimensiones de la ansiedad social por medio de un programa de entrenamiento en habilidades sociales. *Behavioral Psychology/ Psicología conductual*. 2014. 22(3); 423-440.
22. López F. Adolescencia: Necesidades y problemas. Implicaciones para la intervención Adolescente. 2015.3(2); 9-17.
23. Fokkema M, Alterman V, Liu Q, Zhang B, Gao Q. Adolescent interpersonal relationships, social support and loneliness in high schools: Mediation effect and gender differences. *Soc Sci Res [Internet]*. 2015; 53:104–17. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.ssresearch.2015.05.003>.
24. Kenny R, Dooley B, Fitzgerald A. Interpersonal relationships and emotional distress in adolescence. *J Adolesc [Internet]*. 2013;36(2):351–60. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.12.005>
25. Paul Poteat V, Mereish EH, Birkett M. The negative effects of prejudice on interpersonal relationships within adolescent peer groups. *Dev Psychol*. 2015;51(4):544–53.
26. Girard JM, Wright AGC, Beeney JE, Lazarus SA, Scott LN, Stepp SD, et al. Interpersonal problems across levels of the psychopathology hierarchy. *Compr Psychiatry [Internet]*. 2017; 79:53–69. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.comppsy.2017.06.014>
27. Sylie W, Catherine S y Emily D. Interpersonal Dysfunction in Personality Disorders: A Meta- Analytic Review Sylie. HHS Public Access. 2017;143(7):677–734. Available from: doi:10.1037/bul0000101.
28. Edgerton JD, Keough MT, Roberts LW. Co-development of problem gambling and depression symptoms in emerging adults: A parallel-process latent class growth model. *J Gambli Stud [Internet]*. 2018;34(3). Available from: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9760-4>
29. Challet-Bouju G, Bruneau M, Victorri-Vigneau C, Grall-Bronnec M. Cognitive remediation interventions for gambling disorder: A systematic review. *Front Psychol*. 2017;8(DEC):1–18.
30. Inglés CJ, Méndez FX, Hidalgo MD. Cuestionario de Evaluación de Dificultades Interpersonales en la Adolescencia [Internet]. España: American Psychological

- Association; 2017 ago [citado 11 de julio de 2021]. Disponible en: <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/t03602-000>
31. Estévez A, Jauregui P, Macía L, Martín-Pérez C. Alexithymia and Emotion Regulation Strategies in Adolescent Gamblers with and Without At-Risk Profiles. *J Gambli Stud.* 2021 Jul 11 26(4): 282... doi: 10.1007/s10899-021-10057-8. Epub ahead of print. PMID: 34250551.
  32. Barreto Oyola EK, López Ayala, Guadalupe Patricia Navarro Pérez ME. Relacion entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 A 17 años de un colegio público. 2018;1–51. Tesis. Lima. DOI: 10.22201/fq.18708404e.2004.3.66178
  33. Mamani Yucra DR, Riquez SGC. Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Gran I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016. Tesis.2017;3:1–85. Disponible en: [http://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/683/Joel\\_Tesis\\_bachiller\\_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/683/Joel_Tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
  34. Larraín BD, Pilar I Del, Bravo BG. Dificultades interpersonales y socialización parental en estudiantes de secundaria de una institución educativa 2017. Tesis. 2017; 1-90
  35. Quispe Pfoccori MA. El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca-San Roman 2016. Tesis.2016;1–68.
  36. Astoray E. Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf-República de Bolivia” Villa El Salvador. 2014;1–154. Tesis. Lima. Disponible en: <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/3511>
  37. Mosbys. Diccionario Mosby Pocket de medicina, enfermería y ciencias de la salud. Madrid. Editorial Elsevier.2010.
  38. Castaño Pérez, GA, Calderon Vallejo, GA, Restrepo Escobar, SM. Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Salud y drogas [Internet].* 2016;16(2):135-145. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83946520007>

39. Aja M. Apuntes familias monoparentales. Navarra; Escuela Vasco Navarra de Terapia Familiar. 2014
40. Asociación Médica Mundial. Declaración de Helsinki de AMM. Principios éticos para investigaciones médicas en seres humanos. Brasil. 2013
41. Colegio Médico del Perú. Código de ética y deontología. Lima. Colegio Médico del Perú; 2009.
42. Calado F, Alexandre J, Griffiths MD. Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. *J Gambl Stud.* junio de 2017;33(2):397-424.
43. Pérez-Albéniz A, Gil M, Díez-Gómez A, Martín-Seoane G, Lucas-Molina B. Gambling in Spanish Adolescents: Prevalence and Association with Mental Health Indicators. *IJERPH.* 23 de diciembre de 2021;19(1):13.
44. Baggio S, Gainsbury SM, Starcevic V, Richard J-B, Beck F, Billieux J. Gender differences in gambling preferences and problem gambling: a network-level analysis. *International Gambling Studies.* 2018;1-14.
45. Tani F, Ponti L, Ghinassi S. Gambling Behaviors in Adolescent Male and Female Regular and Non-Regular Gamblers: A Study of Central Italian Adolescents. *J Gambl Stud.* septiembre de 2021;37(3):1-17.
46. Allami Y, Vitaro F, Brendgen M, Carbonneau R, Lacourse É, Tremblay RE. A Longitudinal Empirical Investigation of the Pathways Model of Problem Gambling. *J Gambl Stud.* diciembre de 2017;33(4):1153-67.
47. Forrest D, McHale IG. Transmission of Problem Gambling Between Adjacent Generations. *J Gambl Stud.* 2021;37(2):711-22.
48. Fernández Mg. antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos gambling antecedents and evaluation of family system of a sample of young pathological gamblers. 2017;17(2):12.
49. Canale N, Griffiths MD, Vieno A, Siciliano V, Molinaro S. Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey. *Computers in Human Behavior.* abril de 2016; 57:99-106.

50. Sideli L, Barbera DL, Montana S, Rachele C, Seminerio F, Corso M, et al. Pathological gambling in adolescence: a narrative review. 2018; VOL 6(N.1):40. Available from: <https://cab.unime.it/journals/index.php/MJCP/article/view/1738/pdf>
51. Quilty LC, Watson C, Toneatto T, Bagby RM. A Prospective Investigation of Affect, the Desire to Gamble, Gambling Motivations and Gambling Behavior in the Mood Disorders. *J Gambl Stud.* marzo de 2017;33(1):115-29.
52. Jauregui P, Estévez A, Urbiola I. Pathological Gambling and Associated Drug and Alcohol Abuse, Emotion Regulation, and Anxious-Depressive Symptomatology. *J Behav Addict.* junio de 2016;5(2):251-60.
53. González-Roz A, Fernández-Hermida JR, Weidberg S, Martínez-Loredo V, Secades-Villa R. Prevalence of Problem Gambling Among Adolescents: A Comparison Across Modes of Access, Gambling Activities, and Levels of Severity. *J Gambl Stud.* 2017;33(2):371-82.

## IX. ANEXOS

### Anexo 1:

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: ....., identificado(a) con el DNI:

....., soy el padre u apoderado del menor identificado con el DNI: ..... Acepto que mi menor hijo(a) participe voluntariamente en esta investigación que tiene como nombre "Asociación entre Ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares", el cual se le realizará de manera ANÓNIMA por medio de una encuesta.

Teniendo como conocimiento que la información que se brinde será estrictamente confidencial y no será usada con ningún otro propósito fuera de lo establecido en este estudio, sin mi consentimiento. A la vez entiendo que puedo solicitar la información sobre los resultados de este estudio cuando esté haya concluido.



**Anexo 2:**

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL “GRAN UNIDAD ESCOLAR**  
**MARISCAL TORIBIO DE LUZURIAGA”**  
**HUARAZ**  
**“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”**

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA ENCUESTAS**

Señor director:

**PRESENTE**

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para saludarlo y hacer de su conocimiento que la siguiente investigación denominada “Asociación de Ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad entre las relaciones interpersonales de adolescentes escolares”, está dirigido a los alumnos del nivel secundario de su institución. Se pretende con esta investigación alcanzar resultados reconfortables y considero que es conveniente tratar de persuadir a los adolescentes para lograr el objetivo de este trabajo, que se realizará con su debido consentimiento.

Todo lo prescrito anteriormente será bajo la coordinación de las fechas y horas que más convenga, considerando su aprobación.

Atentamente,

Thalía A. Flores Huerta  
DNI: 71963027

**Anexo 3:**

**FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**PRESENTACIÓN**

Hola, mi nombre es Thalía Flores Huerta y soy estudiante de la Universidad Privada Antenor Orrego; me dirijo a todos ustedes para solicitar su participación en el desarrollo del siguiente cuestionario con fines de investigación. **La información que nos brindes será confidencial y anónima**, de manera que puedas responder con sinceridad a todas las preguntas.

**INSTRUCCIONES:**

Lea detenidamente y responda a cada una de las preguntas según a lo que consideras.

**A. DATOS GENERALES**

GÉNERO: Femenino ( ) Masculino ( )

EDAD: ( ) años DNI:

GRADO DE N. SECUNDARIO: 1º ( ) 2º ( ) 3º ( ) 4º ( ) 5º ( )

**B. CON RESPECTO A SU PARTICIPACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS**

**1. Indica cuál es tu juego favorito (Puedes marcar más de uno):**

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>MARCA (X)</b>
Videojuegos con conexión a internet	
Videojuegos sin conexión a internet	
Tragamonedas o máquinas recreativas	
Juegos de cartas o casino por apuesta	
Deportes por apuestas	

**2. Juegas apostando dinero con amigos o desconocidos en los juegos antes mencionados:**

SI ( ) NO ( )

**3. ¿En dónde juega mayormente estos juegos?**

- a) En casa (Computadora)
- b) En cabinas de internet o salas de juego.
- c) En casa de un amigo o conocido
- d) Por el celular
- e) Otros (especificar)  
-----

**4. ¿Qué edad tenías cuando tuviste contacto con estos juegos de apuesta? .....**

**5. ¿Cuántas horas juegas al día aproximadamente?**

- a) 1 a 2 horas/ día
- b) 4 a 6 horas/ día
- c) 6 a 8 horas/ día
- d) Más de 8 horas/ día

**6. Tu necesidad de jugar es:**

- a) Muy grande
- b) Grande
- c) Moderada
- d) Poca

**7. ¿Con qué frecuencia juegas?**

- a) 4 a 6 veces por semana
- b) Una vez a la semana
- c) 2 a 3 veces a la semana
- d) Nunca

**8. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has gastado por jugar en un día?**

- a) Más de treinta soles
- b) De veinte a treinta soles
- c) De diez a quince soles
- d) Menos de 5 soles

**9. Consideras que la frecuencia con la que participas en estos juegos es:**

- a) Muy alta
- b) Alta
- c) Moderada
- d) Baja

Responde las siguientes preguntas teniendo en cuenta:

S..... siempre  
 MV..... Muchas Veces  
 AV..... A veces  
 N..... Nunca

ITEMS	S	MV	AV	N
10. ¿Cuándo participas en estos videojuegos gastas todo el dinero de tus propinas hasta el punto de quedarte con deudas?				
11. ¿Cuándo participas de estos videojuegos has gastado más dinero de lo que tenías pensado?				
12. ¿Has intentado alguna vez dejar de participar en estos juegos en línea y/o fuera de línea; y no has sido capaz de hacerlo?				
13. ¿Te has sentido nervioso o irritado por no haber podido participar en estos juegos?				
14. ¿Te has sentido irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una tarea escolar o que hacer en casa?				
15. ¿Juegas para demostrar tu capacidad o destreza a los demás?				
16. ¿Juegas para serenarte antes de realizar las tareas escolares o las actividades en casa?				
17. ¿Con qué frecuencia <b>no puedes</b> concentrarte en tus estudios por pensar en los videojuegos?				
18. Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tu dinero perdido?				
19. ¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?				
20. ¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego, aunque hayas perdido?				
21. ¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin de participar en estos juegos?				
22. ¿En cierta ocasión has perdido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos?				
23. ¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar dichos juegos?				

**24. En este año ¿Has consumido alguna de estas sustancias? Sobre todo, sí lo haces antes de iniciar, durante o después de una partida de juego:**

- |   |        |        |
|---|--------|--------|
| a) Fumar cigarrillos                    | SI ( ) | NO ( ) |
| b) Alcohol                              | SI ( ) | NO ( ) |
| c) Drogas (Alucinógenos, cocaína, etc.) | SI ( ) | NO ( ) |
| d) Sedantes sin indicación médica       | SI ( ) | NO ( ) |

**25. Recibes tratamiento médico para alguno de estos problemas de salud mental (puedes marcar más de una opción):**

- a) Depresión
- b) Trastornos de personalidad
- c) Trastorno bipolar
- d) Ansiedad Social
- e) Otros(especificar): -----

**26. ¿Usted tiene algún miembro en su familia que acudan con frecuencia a los juegos de apuestas?**

- |                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| a) SI (Padre, madre o hermanos) | b) NO |
|---------------------------------|-------|

**C. CON RESPECTO A SU DIFICULTAD EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES:**

**27. ¿Con quién vives en casa?**

- a) Con mi padre y madre biológicos
- b) Sólo con uno de mis padres biológicos
- c) Con mi padrastro / madrastra y uno de mis padres biológicos
- d) Con otros familiares
- e) Otros(especificar): -----

**28. ¿Cuál es el estado civil de tus padres?**

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| a) Casados      | c) Separados |
| b) Convivientes | d) Viudo(a)  |

**29. Responde de acuerdo al grado de dificultad que te generaría actualmente cada una de las situaciones que se describen a continuación, colocando sólo un aspa (X) por cada una de ellas.**

***RECUERDE QUE ESTÁ INFORMACIÓN SERÁ ANÓNMA***

<b>Nº</b>	<b>¿Tienes dificultad para ...</b>	<b>Ninguna</b>	<b>Poca</b>	<b>Mediana</b>	<b>Bastante</b>	<b>Máxima</b>
1	... reclamar a la cajera del supermercado o de la tienda que te ha devuelto 50 céntimos de menos?					
2	... hacer cumplidos (elogios, piropos, etc.) a una persona del sexo opuesto por la que te interesas?					
3	... exponer en clase un trabajo que has realizado?					
4	... pedir al señor(a) que atiende en el cafetín que te atienda primero(a) porque tú estabas antes?					
5	... expresar tu opinión en una asamblea o grupo de estudiantes cuando no estás de acuerdo con lo que dicen?					
6	... decirle a alguien que intenta colarse en la cola que guarde su turno?					
7	... preguntar al profesor en clase cuando no entiendes algo de lo que ha explicado?					
8	... decirle a un amigo(a) que ha dicho algo que te molestó?					
9	... iniciar una conversación con un desconocido mientras esperas el autobús?					
10	... opinar en contra, sí no estás de acuerdo con tus padres?					
11	... quejarte cuando el señor(a) que atiende en el cafetín te sirve comida o bebida en mal estado?					
12	... decirle a una persona que acaban de presentarte lo					

	mucho que te gusta cómo viste?					
13	... dar las gracias a tus amigos(as) cuando salen a tu defensa?					
14	... pedir a un desconocido que apague su cigarrillo porque te molesta?					
15	... trabajar o vender cualquier producto por la calle para que puedas ir al viaje de estudios?					
16	...pedir información del menú a un(a) mesero(a) cuando tienes dudas?					
17	...salir de voluntario a la pizarra a pesar de que no has estudiado o comprendido el tema?					
18	... preguntar a un desconocido una dirección, cuando te pierdes en un barrio que no conoces?					
19	...preguntar al dueño de una tienda que parece enojado, los precios de sus productos?					
20	... decirle a un familiar (abuelos, tíos, primos, etc.) que te molestan sus bromas pesadas?					
21	... expresar tu punto de vista ante tus compañeros de clase?					
22	... invitar a alguien del otro sexo ir al cine o a otro lugar?					
23	...pedir disculpas a tu madre por no asistir a una comida familiar?					
24	...dar las gracias a un amigo(a) que te ayuda en las tareas escolares?					
25	... defenderte cuando tus padres te culpan de algo que no has hecho?					
26	...decirle a un vecino que no te deja estudiar con el ruido que está haciendo?					
27	...defenderte cuando tu hermano(a) te acusa de haberle					

	estropeado algo suyo (libro, ropas, etc.)?					
28	... acercarte y presentarte a alguien del otro sexo que te gusta?					
29	...felicitar al brigadier de clase por haber conseguido más tiempo para dar el examen?					
30	... disculparte con un compañero(a) con quién te pasaste discutiendo?					
31	... devolver un objeto defectuoso a la tienda donde lo compraste?					
32	... decir que NO a un amigo(a) que te pide prestado algún objeto valioso?					
33	... defender a un amigo(a) tuyo(a) cuando está siendo criticado por otros?					
34	... quejarte con tus padres cuando no te dejan ir a la excursión que ha organizado tu colegio?					
35	... iniciar una conversación con una persona del otro sexo que te atrae?					
36	... decir que NO a un mendigo que te pide dinero?					
37	...dar las gracias a tu madre por haberte hecho una comida especial el día de tu cumpleaños?					
38	... dar las gracias a un desconocido, sí te ayuda cuando te caes por algún motivo?					
39	... pedir al señor(a) que atiende en la tienda que te cambie la bebida que te ha dado por el que habías pedido?					

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**Anexo 4:**

**CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS)  
MODIFICADO**

- 1. ¿A qué edad comenzaste a jugar juegos por apuesta?**
- 2. ¿Cuántas horas juegas al día?**
  - a) 1 a 2 horas/ día (1punto)
  - b) 4 a 6 horas/ día (2puntos)
  - c) 6 a 8 horas/ día (3puntos)
  - d) Más de 8 horas/ día (4 puntos)
- 3. Tu necesidad de jugar es:**
  - a) Muy grande (4 puntos)
  - b) Grande (3 puntos)
  - c) Moderada (2 puntos)
  - d) Poca (1punto)
- 4. ¿Con qué frecuencia juegas?**
  - a) 4 a 6 veces por semana (4 puntos)
  - b) Una vez a la semana (2 puntos)
  - c) 2 a 3 veces a la semana (3 puntos)
  - d) Nunca (1punto)
- 5. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has gastado por jugar en un día?**
  - a) Más de treinta soles (4 puntos)
  - b) De veinte a treinta soles (3 puntos)
  - c) De diez a quince soles (2 puntos)
  - d) Menos de 5 soles (1 punto)
- 6. Consideras que la frecuencia con la que participas en estos juegos es:**
  - a) Muy alta (4 puntos)
  - b) Alta (3 puntos)
  - c) Moderada (2 puntos)
  - d) Baja (1 punto)

**DATOS ESPECÍFICOS**

**S..... siempre**  
**MV..... Muchas Veces**

**AV..... A veces**  
**N..... Nunca**

ITEMS	S	MV	AV	N
7. ¿Cuándo participas en estos videojuegos gastas todo el dinero de tus propinas hasta el punto de quedarte con deudas?	4	3	2	1
8. ¿Cuándo participas de estos videojuegos has gastado más dinero de lo que tenías pensado?	4	3	2	1
9. ¿Has intentado alguna vez dejar de participar en estos juegos en línea y/o fuera de línea; y no has sido capaz de hacerlo?	4	3	2	1
10. ¿Te has sentido nervioso o irritado por no haber podido participar en estos juegos?	4	3	2	1
11. ¿Te has sentido irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una tarea escolar o que hacer en casa?	4	3	2	1
12. ¿Juegas para demostrar tu capacidad o destreza a los demás?	4	3	2	1
13. ¿Juegas para serenarte antes de realizar las tareas escolares o las actividades en casa?	4	3	2	1
14. ¿Con qué frecuencia no puedes concentrarte en tus estudios por pensar en los videojuegos?	4	3	2	1
15. Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible, a jugar para recuperar tu dinero perdido?	4	3	2	1
16. ¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?	4	3	2	1
17. ¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego, aunque hayas perdido?	4	3	2	1
18. ¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin de participar en estos juegos?	4	3	2	1
19. ¿En cierta ocasión has perdido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos?	4	3	2	1
20. ¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar dichos juegos?	4	3	2	1

### **CALIFICACIÓN FINAL:**

- Ausencia de Ludopatía: 19 -47 puntos
- Ludopatía: 48 – 76 puntos

**Anexo 5:**

**CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE DIFICULTADES  
INTERPERSONALES EN LA ADOLESCENTES  
(CEDIA)**

<b>Nº</b>	<b>¿Tienes dificultad para ...</b>	<b>Ninguna (0)</b>	<b>Poca (1)</b>	<b>Mediana (2)</b>	<b>Bastante (3)</b>	<b>Máxima (4)</b>
1	... reclamar a la cajera del supermercado o de la tienda que te ha devuelto 50 céntimos de menos?	0	1	2	3	4
2	... hacer cumplidos (elogios, piropos, etc.) a una persona del sexo opuesto por la que te interesas?	0	1	2	3	4
3	... exponer en clase un trabajo que has realizado?	0	1	2	3	4
4	... pedir a un camarero(a) que te atienda primero(a) porque tú estabas antes?	0	1	2	3	4
5	... expresar tu opinión en una asamblea o grupo de estudiantes cuando no estás de acuerdo con lo que dicen?	0	1	2	3	4
6	... decirle a alguien que intenta colarse en la cola que guarde su turno?	0	1	2	3	4
7	... preguntar al profesor en clase cuando no entiendes algo de lo que ha explicado?	0	1	2	3	4
8	... decirle a un amigo(a) que ha dicho algo que te molestó?	0	1	2	3	4
9	... iniciar una conversación con un desconocido mientras esperas el autobús?	0	1	2	3	4
10	... opinar en contra, sí no estás de acuerdo con tus padres?	0	1	2	3	4
11	... quejarte a un camarero cuando te sirve comida o bebida en mal estado?	0	1	2	3	4
12	... decirle a una persona que acaban de presentarte lo mucho que te gusta cómo viste?	0	1	2	3	4

13	... dar las gracias a tus amigos(as) cuando salen a tu defensa?	0	1	2	3	4
14	... pedir a un desconocido que apague su cigarrillo porque te molesta?	0	1	2	3	4
15	... trabajar o vender cualquier producto por la calle para que puedas ir al viaje de estudios?	0	1	2	3	4
16	...pedir información del menú a un(a) mesero(a) cuando tienes dudas?	0	1	2	3	4
17	...salir de voluntario a la pizarra a pesar de que no has estudiado o comprendido el tema?	0	1	2	3	4
18	... preguntar a un desconocido una dirección, ¿cuándo te pierdes en un barrio que no conoces?	0	1	2	3	4
19	...preguntar al dueño de una tienda que parece enojado, los precios de sus productos?	0	1	2	3	4
20	... decirle a un familiar (abuelos, tíos, primos, etc.) que te molestan sus bromas pesadas?	0	1	2	3	4
21	... expresar tu punto de vista ante tus compañeros de clase?	0	1	2	3	4
22	... invitar a alguien del otro sexo ir al cine u otro lugar?	0	1	2	3	4
23	...pedir disculpas a tu madre por no asistir a una comida familiar?	0	1	2	3	4
24	...dar las gracias a un amigo(a) que te ayuda en las tareas escolares?	0	1	2	3	4
25	... defenderte cuando tus padres te culpan de algo que no has hecho?	0	1	2	3	4
26	...decirle a un vecino que no te deja estudiar con el ruido que está haciendo?	0	1	2	3	4
27	...defenderte cuando tu hermano(a) te acusa de haberle estropeado algo suyo (libro, ropas, etc.)?	0	1	2	3	4

28	... acercarte y presentarte a alguien del otro sexo que te gusta?	0	1	2	3	4
29	...felicitar al brigadier de clase por haber conseguido más tiempo para dar el examen?	0	1	2	3	4
30	... disculparte con un compañero(a) con quién te pasaste discutiendo?	0	1	2	3	4
31	... devolver un objeto defectuoso a la tienda donde lo compraste?	0	1	2	3	4
32	... decir que NO a un amigo(a) que te pide prestada tu bicicleta o la moto?	0	1	2	3	4
33	... defender a un amigo(a) tuyo(a) cuando está siendo criticado por otros?	0	1	2	3	4
34	... quejarte con tus padres cuando no te dejan ir a la excursión que ha organizado tu colegio?	0	1	2	3	4
35	... iniciar una conversación con una persona del otro sexo que te atrae?	0	1	2	3	4
36	... decir que NO a un mendigo que te pide dinero?	0	1	2	3	4
37	...dar las gracias a tu madre por haberte hecho una comida especial el día de tu cumpleaños?	0	1	2	3	4
38	... dar las gracias a un desconocido, sí te ayuda cuando te caes de la bicicleta o moto?	0	1	2	3	4
39	... pedir al camarero que te cambie la bebida que te ha dado por el que habías pedido?	0	1	2	3	4

### **CALIFICACIÓN FINAL:**

- Bajo grado de dificultad en las relaciones interpersonales: 0 - 77 puntos
- Alto grado de dificultad en las relaciones interpersonales: 78 - 156 puntos

**Anexo 6:**

**CUESTIONARIO AGREGADO POR LA AUTORA PARA EL REFORZAMIENTO DE LA MEDICIÓN DE VARIABLES DENTRO DEL ESTUDIO**

**A. CON RESPECTO A SU PARTICIPACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS**

**1. Indica cuál es tu juego favorito (Puedes marcar más de uno):**

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<b>MARCA (X)</b>
Videojuegos con conexión a internet	
Videojuegos sin conexión a internet	
Tragamonedas o máquinas recreativas	
Juegos de cartas o casino	
Deportes por apuestas	

**2. Juegas apostando dinero con amigos u desconocidos en los juegos antes mencionados:**

SI ( ) NO ( )

**3. ¿En dónde juega mayormente estos juegos?**

- a. En casa (Computadora)
- b. En cabinas de internet o salas de juego.
- c. En casa de un amigo o conocido.
- d. Por el celular
- e. Otros (especificar) -----

**4. En este año ¿Has consumido alguna de estas sustancias? Sobre todo, sí lo haces antes de iniciar, durante o después de una partida de juego:**

- a) Fumar cigarrillos SI ( ) NO ( )
- b) Alcohol SI ( ) NO ( )
- c) Drogas (Alucinógenos, cocaína, etc.) SI ( ) NO ( )
- d) Sedantes sin indicación médica SI ( ) NO ( )

**5. Recibes tratamiento médico para alguno de estos problemas de salud mental (puedes marcar más de una opción):**

- a) Depresión
- b) Trastornos de personalidad
- c) Trastorno bipolar
- d) Ansiedad Social
- e) Otros(especificar): -----

**6. ¿Usted tiene algún miembro en su familia que acudan con frecuencia a los juegos de apuestas?**

- a) SI (Padre, madre o hermanos)
- b) NO

**B. CON RESPECTO A SU DIFICULTAD EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES:**

**7. ¿Con quién vives en casa?**

- a) Con mi padre y madre biológicos
- b) Sólo con uno de mis padres biológicos
- c) Con mi padrastro / madrastra y uno de mis padres biológicos
- d) Con otros familiares
- e) Otros(especificar): -----

**8. ¿Cuál es el estado civil de tus padres?**

- a) Casados
- b) Convivientes
- c) Separados
- d) Viudo(a)

**Anexo 7:****HORARIOS DEL CURSO DE TUTORÍA POR CADA SECCIÓN Y GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL “GRAN UNIDAD ESCOLAR MARISCAL TORIBIO DE LUZURIAGA”**

<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	<b>DÍA</b>	<b>HORAS (Hs)</b>	<b>DOCENTE</b>
<b>1 “A”</b>	Viernes	1era- 2da	PROF. Noemi Pitman Euscategui
<b>1 “B”</b>	Miércoles	6ta – 7 ma Hs	PROF. Telma Garcia Jara
<b>1 “C”</b>	Martes	5ta - 6ta Hs	PROF. Juan Quiñones Alba
<b>1 “D”</b>	Martes	7ma Hs	PROF. Juan Quiñones Alba
<b>1 “E”</b>	Miércoles	5ta - 6ta Hs	PROF. Macario Menacho Solis
<b>2 “A”</b>	Martes	7ma Hs	PROF. Verónica Rurush
<b>2 “B”</b>	Jueves	7ma Hs	PROF. Guillermo Huaman Figueres
<b>2 “C”</b>	Miércoles	3era – 4ta Hs	PROF. Jaime de la Cruz
<b>2 “D”</b>	Jueves	3era – 4ta Hs	PROF. Vanesa Palacios Andrade
<b>2 “E”</b>	Jueves	3era – 4ta Hs	PROF. Judith Rivas Broncano
<b>3 “A”</b>	Viernes	1era – 2da Hs	PROF. PROF. Efraín Lugo Camacho
<b>3 “B”</b>	Martes	6ta - 7ma Hs	PROF. Alicia Chinchay
<b>3 “C”</b>	Viernes	1era – 2da Hs	PROF. Juan Toledo Flores
<b>3 “D”</b>	Jueves	3era – 4ta Hs	PROF. Jorge Luis Pampani
<b>3 “E”</b>	Martes	6ta - 7ma Hs	PROF. Efraín Lugo Camacho



<b>4 "A"</b>	Viernes	4ta – 5ta Hs	PROF. Nilton Rodriguez Soto
<b>4 "B"</b>	Jueves	5ta - 6ta Hs	PROF. Susana Moquillaza Torres
<b>4 "C"</b>	Martes	1era – 2da Hs	PROF. Dalia Asencios Parada
<b>4 "D"</b>	Viernes	1era – 2da Hs	PROF. Grimalda Velásquez Caballero
<b>4 "E"</b>	Viernes	5ta - 6ta Hs	PROF. Alberto Jamanca Díaz
<b>5 "A"</b>	Martes	1era – 2da Hs	PROF. Ana Bernuy Andrade
<b>5 "B"</b>	Jueves	6ta – 7ma Hs	PROF. Juber Lozada Quintanilla
<b>5 "C"</b>	Viernes	1era – 2da Hs	PROF. Mario Carrion Leyva
<b>5 "D"</b>	Martes	6ta – 7ma Hs	PROF. César García Figueroa
<b>5 "E"</b>	Viernes	6ta – 7ma Hs	PROF. Mario Carrion Leyva
<b>5 "F"</b>	Jueves	1era – 2da Hs	PROF. Yeni Lazaro

<b>HORA</b>	<b>HORA REAL</b>
<b>PRIMERA (1era)</b>	12:40 PM – 1:25 PM
<b>SEGUNDA (2da)</b>	1:25 PM – 2:10 PM
<b>TERCERA (3era)</b>	2:10 PM – 2:55 PM
<b>CUARTA (4ta)</b>	2:55 PM – 3:40 PM
<b>QUINTA (5ta)</b>	4:00 PM – 4:45 PM
<b>SEXTA (6ta)</b>	4:45 PM – 5.30 PM
<b>SÉPTIMA (7ma)</b>	5.30 PM – 6: 15 PM

## Anexo 9:

### CONTRASTE DE HIPÓTESIS

La ludopatía por videojuegos se asocia al grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.

#### i. Formulación de la hipótesis:

**H<sub>0</sub>:** La ludopatía por videojuegos no se asocia al grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.

**H<sub>1</sub>:** La ludopatía por videojuegos se asocia al grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.

#### ii. Nivel de significancia:

$$\alpha = 0.05$$

#### iii. Estadística de prueba:

Para el contraste de la hipótesis, se utilizó la prueba de Correlación de Spearman (Tabla 4).

$-1 \leq Rho < 0.5$ , entre las variables existe una relación indirecta alta.

$-0.5 \leq Rho < 0$ , entre las variables existe una relación indirecta baja.

$0 = Rho$ , entre las variables no existe una relación.

$0 < Rho \leq 0.5$ , entre las variables existe una relación directa baja.

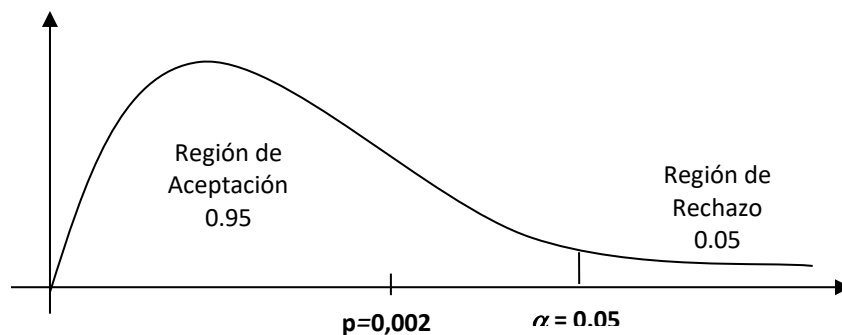
$0.5 < Rho \leq 1$ , entre las variables existe una relación directa alta.

**Tabla 4.** Prueba de correlación de Spearman en la asociación de la Ludopatía por videojuegos en el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes en la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga” – Huaraz, 2019.

		Correlaciones		
			Ludopatía por videojuegos	Grado de dificultad en las relaciones interpersonales
Rho de Spearman	Ludopatía por videojuegos	Coeficiente de correlación	1	,194**
		Sig. (bilateral)		<b>0,002</b>
		N	257	257
	Grado de dificultad en las relaciones interpersonales	Coeficiente de correlación	,194**	1
		Sig. (bilateral)	<b>0,002</b>	
		N	257	257

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

**iv. Región crítica:**



**v. Decisión:**

P – valor  $\leq 0.05$  , se rechaza la  $H_0$ .

P – valor  $> 0.05$  , se acepta la  $H_0$ .

**vi. Conclusión:**

En la tabla 4, se observa el valor de 0.194 de la prueba de correlación de Spearman y su p-valor de 0.002, lo que indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, que entre ambas variables existe una asociación baja.

## Anexo10: CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO

Muestra piloto de los Datos generales y la Ludopatía por videojuegos

ID	Datos generales												Ludopatía por videojuegos																					
	Sexo	Edad	Grado	PG1.1	PG1.2	PG2	PG3	PG24	PG25	PG26	PG27	PG28	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	VI	
1	2	4	1	1	4	1	3	0	0	1	2	2	4	1	2	3	1	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	1	
2	1	2	1	2	0	2	1	0	1	1	2	3	3	1	1	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	
3	1	2	2	2	0	2	2	0	0	1	2	2	4	1	1	2	1	3	1	2	2	1	1	4	2	1	4	1	3	3	2	1	1	
4	2	4	2	3	0	2	3	0	0	1	2	2	4	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
5	2	3	3	2	3	2	4	0	0	1	2	2	3	1	1	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	
6	2	3	3	2	3	2	4	0	0	1	2	3	3	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	3	3	2	0	1	2	0	0	1	2	3	3	1	2	2	1	3	2	1	3	2	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	
8	1	3	3	3	2	1	2	0	4	1	0	3	4	1	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	
9	1	3	3	1	0	1	3	1	0	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	1	4	4	2	0	2	2	0	0	1	2	3	3	1	2	3	1	2	1	2	4	2	2	4	4	2	2	4	1	2	1	1	1	
11	2	3	4	2	1	2	2	0	0	1	1	1	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	1	1	1	1	
12	1	4	4	2	3	2	1	0	0	1	1	2	4	1	2	3	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	4	4	2	3	2	3	0	0	1	2	3	2	4	3	4	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
14	1	4	4	2	3	2	2	0	0	1	2	3	3	1	4	3	1	2	1	1	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	2	2	1	1
15	2	4	4	2	1	1	3	0	0	1	2	3	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	5	5	2	0	2	2	0	0	1	2	2	4	1	2	3	2	2	1	2	3	2	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	
17	1	6	5	2	0	2	2	0	0	1	1	1	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	5	5	2	3	1	4	0	0	1	0	4	1	1	4	4	1	2	1	1	2	2	2	4	2	1	2	2	1	2	1	1	1	
19	1	5	5	2	0	1	1	0	0	1	2	3	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	1	6	5	2	2	1	1	0	5	1	2	3	4	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	

## Muestra piloto de Grado de dificultad en las Relaciones Interpersonales

Grado de dificultad en las Relaciones Interpersonales																																										
ID	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	VD		
1	0	0	2	1	3	2	1	4	0	3	4	0	4	1	0	0	1	3	3	2	4	0	4	4	4	3	4	2	2	4	3	1	4	4	2	1	4	2	1	2		
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
3	1	0	1	0	3	2	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	2	4	2	0	0	1	0	0	4	0	0	0	2	0	1	0	0	0	3	4	0	2	0	1		
4	1	3	0	3	2	4	1	0	1	2	4	1	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	3	2	1	3	2	1	2	3	1	2	2	1	1	1	1		
5	1	0	3	1	2	1	3	3	1	2	3	1	3	1	0	3	3	2	3	3	3	0	2	3	3	1	3	0	0	2	2	3	3	1	1	0	3	3	3	1		
6	0	1	3	0	3	0	4	1	1	0	0	0	2	0	0	2	1	0	0	0	2	1	2	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	2	1	0	1		
7	0	0	3	0	3	2	2	3	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	2	0	2	0	4	2	1	0	0	0	0	2	2	4	2	4	1	0	4	3	3	1		
8	2	1	3	1	2	1	1	2	0	1	1	0	2	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	3	3	2	1	0	0	3	2	2	2	1	0	0	3	2	2	1		
9	2	1	3	1	1	0	2	2	3	1	0	0	1	3	0	0	3	0	0	0	1	2	0	2	0	4	4	4	0	0	0	0	0	1	4	4	0	0	0	1		
10	1	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	1	0	3	0	4	2	1	1	0	2	1	1	3	3	0	1	1	3	2	1	2	0	0	3	2	0	1		
11	0	2	1	0	0	0	0	3	1	2	0	3	4	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4	3	0	0	3	0	1	0	1	4	1	3	0	4	1	0	1		
12	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1		
13	1	0	4	4	4	1	1	3	0	4	0	3	3	3	3	3	0	3	3	0	0	4	4	4	4	0	0	4	4	4	3	3	2	0	0	4	3	0	2			
14	3	0	2	1	1	1	1	0	3	2	1	2	0	0	3	0	2	1	2	1	2	1	0	0	2	1	1	3	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	1		
15	1	1	1	0	1	2	1	1	2	0	1	1	0	2	2	1	1	1	1	2	1	2	0	0	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	1	
16	0	2	4	2	3	1	3	0	4	2	2	4	1	3	0	1	3	1	2	0	3	3	2	1	0	1	0	4	2	3	2	0	0	0	4	4	0	2	0	1		
17	0	0	1	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1		
18	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	
19	1	1	0	0	0	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4	0	1	1
20	0	1	2	1	2	0	2	1	1	3	3	1	2	2	3	1	1	2	0	1	2	1	1	3	2	2	1	1	0	2	1	1	2	2	1	1	0	1	1	2	1	

**Tabla 5.** Análisis total de confiabilidad de Alfa de Cronbach del cuestionario aplicado a los estudiantes de la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019.

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	73

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019. Elaboración propia.

En la tabla 5, se observa el valor total del coeficiente de Alfa de Cronbach de 90.0% con 73 elementos siendo mayor al 70.0% que está dentro del rango de aceptación del cuestionario a medir.

**Tabla 6.** Análisis por ítem de la confiabilidad de Alfa de Cronbach del cuestionario aplicado a los estudiantes de la IEE “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019.

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
<b>Datos Generales</b>				
Sexo	102,20	732,484	,272	,900
Edad	99,65	739,503	-,019	,902
Grado	100,00	750,947	-,185	,904
PG1.1	101,50	741,000	-,063	,901
PG1.2	102,10	717,674	,252	,900
PG2	101,90	739,147	,008	,901
PG3	101,15	722,450	,305	,899
PG24	103,45	740,892	-,108	,901
PG25	103,00	736,632	,014	,903
PG26	102,50	739,632	0,000	,900
PG27	101,85	728,239	,302	,899
PG28	101,05	740,892	-,043	,902
<b>Ludopatía por videojuegos</b>	<b>102,50</b>	<b>739,632</b>	<b>0,000</b>	<b>,900</b>
VIP4	100,20	734,063	,103	,901
VIP5	102,30	730,011	,243	,900

VIP6	101,50	733,526	,115	,901
VIP7	100,70	746,116	-,169	,902
VIP8	102,25	744,303	-,201	,901
VIP9	101,50	726,158	,331	,899
VIP10	102,20	741,853	-,095	,901
VIP11	102,05	741,839	-,089	,901
VIP12	101,55	738,261	,015	,901
VIP13	101,70	734,116	,118	,900
VIP14	101,90	737,779	,046	,901
VIP15	101,40	740,253	-,031	,902
VIP16	101,50	728,789	,188	,900
VIP17	101,95	735,313	,121	,900
VIP18	101,90	733,358	,106	,901
VIP19	101,85	730,029	,173	,900
VIP20	102,20	737,221	,067	,901
VIP21	102,05	735,208	,106	,900
VIP22	102,30	742,747	-,147	,901
VIP23	102,35	738,976	,026	,901

---

<b>Grado de dificultad en las Relaciones Interpersonales</b>	<b>102,40</b>	<b>730,253</b>	<b>,558</b>	<b>,899</b>
--	---------------	----------------	-------------	-------------

---

VDP1	102,80	731,221	,164	,900
VDP2	102,70	740,853	-,042	,902
VDP3	101,70	695,063	,614	,896
VDP4	102,60	701,411	,624	,896
VDP5	101,75	703,355	,566	,897
VDP6	102,55	709,103	,501	,897
VDP7	102,30	710,958	,427	,898
VDP8	102,15	695,292	,580	,896
VDP9	102,35	743,608	-,083	,903
VDP10	102,30	687,695	,775	,894
VDP11	102,15	694,134	,579	,896
VDP12	102,40	710,463	,413	,898
VDP13	102,05	683,418	,686	,894
VDP14	102,55	712,892	,435	,898
VDP15	102,80	725,537	,211	,900
VDP16	102,60	706,674	,533	,897
VDP17	102,50	718,158	,336	,899
VDP18	102,25	690,934	,649	,895
VDP19	102,35	692,239	,771	,895

VDP20	102,80	724,274	,314	,899
VDP21	102,35	697,818	,622	,896
VDP22	102,80	741,747	-,061	,902
VDP23	102,20	679,958	,739	,894
VDP24	102,05	685,839	,638	,895
VDP25	101,95	685,945	,653	,895
VDP26	102,10	699,147	,524	,897
VDP27	102,45	706,471	,421	,898
VDP28	102,35	728,976	,112	,902
VDP29	102,60	705,200	,534	,897
VDP30	102,10	685,568	,761	,894
VDP31	102,25	691,250	,768	,894
VDP32	102,40	702,568	,535	,897
VDP33	102,05	698,366	,533	,897
VDP34	102,50	702,579	,553	,897
VDP35	102,25	725,987	,159	,901
VDP36	102,40	749,095	-,138	,905
VDP37	102,05	682,576	,610	,895
VDP38	102,25	697,987	,716	,895
VDP39	102,65	723,082	,277	,899

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Estatal “Gran Unidad Escolar Mariscal Toribio de Luzuriaga – Huaraz, 2019. Elaboración propia.

En la tabla 6, se observa la consistencia interna de los valores del Alfa de Cronbach por Ítems o preguntas, con la finalidad de suprimir un elemento y mejorar el valor total (0,900) del coeficiente total; sin embargo, los valores por ítem obtenidos, son mayores a 0.70 y por ende no se llegará a suprimir ningún elemento, por lo que, se decide continuar con el cuestionario, el cual es **CONFIABLE**.