



Universidad
Norbert Wiener

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA**

Tesis

Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de
una Institución Educativa Pública de Lima Sur, 2025

Para optar el Título Profesional de
Licenciada en Psicología con mención en Psicología Clínica

Presentado por:

Autora: Lume Ancalle, Tania


Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7177-5782>

Asesor: Dr. Caller Luna, Juan Bautista

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6623-246X>

Lima – Perú

2026

 Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01	FECHA: 02/02/2026

Tania Lume Ancalle

Yo,.....
 egresado de la Facultad de **Ciencias de la Salud** y Escuela Académica Profesional de **Psicología** de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que el trabajo de investigación “ **Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025**” Asesorado por el docente: Dr. Caller Luna, Juan Bautista DNI 07143496 ORCID:0000-0001-6623-246X tiene un índice de similitud de **16 (dieciséis) %** con código 14912:546716089 verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el turnitin de la universidad y,
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



.....
 Firma de autor
 Nombres y apellidos del Egresado
 Tania Lume Ancalle
 DNI: ...46273160.....



.....
 Firma
 Nombres y apellidos del Asesor
 Dr. Caller Luna, Jaun Bautista
 DNI: 07143496

Lima, ...02...de Febrero..... de... 2026.....

Dedicatoria

A mis apreciados padres, por brindarme gran ayuda en mi desarrollo académico.

A mi esposo, por animarme a no rendirme.

A mis hijos Brianna y Arthur, por ser mi fortaleza y motivación para finalizar mi tesis.

Agradecimiento

A mi Padre Celestial, por brindarme su guía espiritual y por responder mis oraciones. A mis padres, porque los amo y son mis mayores ejemplos de superación.

A mi esposo, por estar a mi lado en todo este camino.

A mis hijos, porque me alegran la vida y me dan esperanza de un mundo mejor.

A mi asesor Dr. Caller, por su gran paciencia y asesoramiento en mi tesis.

A mis queridos profesores de la universidad, que sembraron en mí el deseo de seguir aprendiendo constantemente y servir con mi profesión.

Índice

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice	v
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstrac	ix
Introducción	x
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
11	
1.1 Planteamiento del problema	
11	
1.2 Formulación del problema	12
1.2.1 Problema general	12
1.2.2 Problemas específicos	12
1.3 Objetivos de investigación	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos	14
1.4 Justificación	15
1.4.1 Teórica	15
1.4.2 Metodológica	15
1.4.3 Práctica	15
1.5 Limitaciones de la investigación	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	16
2.1 Antecedentes de la investigación	16
2.2 Bases teóricas	22
2.2.1 Adicción a los videojuegos es una dependencia	22
2.2.2. Procrastinación académica	30
2.3 Formulación de hipótesis	36

2.3.1 Hipótesis general	36
2.3.2 Hipótesis específicas	36
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	38
3.1 Método de investigación	38
3.2 Enfoque de investigación	38
3.3 Tipo de investigación	38
3.4 Diseño de investigación	38
3.5 Población, muestra y muestreo	39
3.6 Variables y operacionalización	44
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
3.7.1. Técnica	46
3.7.2. Descripción de instrumentos	46
3.7.3. Validación	47
3.7.4. Confiabilidad	49
3.8 Procesamiento y análisis de datos	50
3.9 Aspectos éticos	51
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	52
4.1. Análisis descriptivos de resultados	52
4.2. Prueba de hipótesis	59
4.3. Discusión de resultados	64
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
5.1. Conclusiones	70
5.2. Recomendaciones	72
REFERENCIAS	73
ANEXOS	86

Índice de tablas

Tabla 1: Participantes en relación al Sexo	39
Tabla 2: Participantes en relación a la edad	39
Tabla 3: Distribución de participantes por grado	40
Tabla 4: Distribución de participantes por grado y sección	40
Tabla 5: Operacionalización de la variable dependencia a los videojuegos	42
Tabla 6: Operacionalización de la variable procrastinación académica	43
Tabla 7: Nivel y significancia de relación	49
Tabla 8: Nivel de la Dependencia a los videojuegos	51
Tabla 9: Nivel de la dimensión Abstinencia	51
Tabla 10: Nivel de la dimensión Abuso y Tolerancia	52
Tabla 11: Nivel de la dimensión Problemas Asociados	52
Tabla 12: Nivel de la dimensión Control	53
Tabla 13: Nivel de Procrastinación académica	53
Tabla 14: Nivel de la dimensión Postergación de Actividades	54
Tabla 15: Nivel de la dimensión Autorregulación Académica	54
Tabla 16: Tiempo de uso de videojuegos	55
Tabla 17: Tiempo de uso de videojuegos según el sexo	55
Tabla 18: La Prueba de normalidad	56
Tabla 19: La Correlación entre la dependencia a los videojuegos y la Procrastinación académica	57
Tabla 20: Correlación entre la dimensión Abstinencia y la PA	58
Tabla 21: Correlación entre la dimensión Abuso y Tolerancia, y la Procrastinación académica	59
Tabla 22: Correlación entre la dimensión Problemas asociado y la Procrastinación académica	60
Tabla 23: Correlación entre la dimensión dificultades en el Control y la Procrastinación académica	61

Resumen

Este estudio tuvo como objetivo principal determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur. La población estuvo conformada por 1221, la muestra fue 293 adolescentes de ambos sexos de tercero a quinto grado de secundaria, la cual fue elegida a través del muestreo no probabilístico por conveniencia considerando criterios de inclusión y exclusión. El estudio empleó un método hipotético deductivo con un enfoque de investigación cuantitativo, tipo básica, de diseño no experimental y alcance descriptivo – correlacional. La obtención de datos se llevó a cabo mediante la aplicación del instrumento de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Choliz y Marco y el test de Procrastinación Académica (EPA) de Busto. Los hallazgos encontrados fueron que, existe relación inversa, de grado débil y estadísticamente significativa ($Rho = -0.303$, $p=0.001$) entre la dependencia de videojuegos y la procrastinación académica, asimismo, los resultados de las dimensiones abstinencia ($Rho = -0.279$, $p = 0.001$), abuso-tolerancia ($Rho = -0.301$, $p = 0.001$), problemas asociados ($Rho = -0.241$, $p = 0.001$) y control ($Rho = -0.253$, $p = 0.001$) se relacionan de manera negativa, débil y estadísticamente significativa. Además, los resultados descriptivos evidenciaron un nivel bajo (48.8%) de dependencia de videojuegos y un nivel medio (67.2%) de procrastinación académica en los estudiantes. Se concluye que existe relación inversa, débil y estadísticamente significativa entre la dependencia de videojuegos y procrastinación académica.

Palabras claves: Dependencia de videojuegos, procrastinación académica, estudiantes.

Abstract

The central purpose objective of this study was to determine the relationship between video game addiction and academic procrastination in students attending a public school in southern Lima. The sample consisted of 1,221 adolescents of both sexes from third to fifth grade of secondary school. The sample was selected through non-probability convenience sampling, considering inclusion and exclusion criteria. The research method was hypothetical-deductive, with a quantitative perspective, The research approach was hypothetical- deductive, with a quantitative approach, a basic approach, a non-experimental design, and a descriptive-correlational scope. Data collection was carried out using the Cholz and Marco Video Game Addiction Instrument (VDT) also the Busto Academic Procrastination Scale (APS). The findings were that there is an inverse, weak, and statistically significant relationship ($Rho = -0.303$, $p = 0.001$) between video game addiction and academic procrastination. Likewise, the results of the dimensions of abstinence ($Rho = -0.279$, $p = 0.001$), abuse-tolerance ($Rho = -0.301$, $p = 0.001$), associated problems ($Rho = -0.241$, $p = 0.001$), and control ($Rho = -0.253$, $p = 0.001$) are negatively related, weakly, and statistically significantly. Furthermore, the descriptive results showed a low level (48.8%) of video game addiction and a medium level (67.2%) of academic procrastination among students. It is concluded that there is an inverse, weak, and statistically significant relationship between video game addiction and academic procrastination.

Keywords: Video game addiction, academic procrastination, students.

Introducción

La dependencia a videojuegos y la procrastinación en escolares representan problemáticas de creciente preocupación debido a su impacto negativo en el rendimiento académico. Esta relación se observa cuando los estudiantes emplean los juegos en línea como un mecanismo de escape de sus deberes escolares, presentando así comportamientos de procrastinación que comprometen su desarrollo educativo. La magnitud del problema es mundial; la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2024) señala que el 12% de los adolescentes en Europa está en riesgo de uso problemático de videojuegos, siendo los hombres (16%) los más afectados. Por ello, esta presente investigación está determinada a encontrar la relación entre las variables dependencia a video juegos con la variable procrastinación académicas en adolescentes de una institución educativa publica del sur de Lima, y presenta a continuación la siguiente estructura :

esta investigación busca determinar la relación entre la dependencia de videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública al Sur de Lima, y presenta la siguiente estructura:

En el capítulo I: se plantea la situación del problema de las variables, formulando las preguntas, los objetivos, la justificación y limitaciones del estudio.

En el capítulo II: abarca los antecedentes nacionales e internacionales, las bases teóricas que se sustenta la investigación y las hipótesis.

En el capítulo III: se ubica el procedimiento metodológico (enfoque, estrategia metodológica, clase de estudio y modelo de estudio), descripción del universo de estudio, grupo representativo y procedimiento de selección, operacionalización de variables, procesamiento de datos y los correspondientes aspectos éticos.

En el presente capítulo IV: Se analiza e interpreta los resultados obtenidos, tanto descriptivos y correlacionales, contrastación de hipótesis y la valoración de los resultados.

En el capítulo V: se presenta las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

Comprender como el problema de la dependencia a videojuegos podría estar relacionado con la conducta de procrastinación en escolares es muy importante ya que se

ha visto como ambas problemáticas afectan el rendimiento académico, puesto que se ha observado que algunos estudiantes juegan juegos en línea para escapar de las actividades escolares, fomentando comportamientos procrastinadores a corto y largo plazo afectan el desarrollo educativo.

De acuerdo con la OMS (2024) el 12% de los adolescentes en Europa tienen riesgo de uso problemático hacia los videojuegos, siendo de mayor riesgo en los hombres (16%) en comparación a las mujeres (7%). Algunos datos estadísticos propuestos por parte de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2021) indican que a nivel mundial existen alrededor de 18 millones de jugadores y que EE. UU. es el país en donde existen mayores usuarios con un 46%, seguido de Francia con un 41%. La Asociación de Software de Entretenimiento en Estados Unidos ha reportado que aproximadamente 227 millones de estadounidenses hacen uso de videojuegos. En total, de los jugadores 45% fueron mujeres y 55% hombres (Asociación de software de Entretenimiento, 2021).

En el contexto peruano, el Ministerio de Salud (MINSA, 2021) afirma que durante y después de la pandemia hubo un aumento del uso desmesurado de los juegos de videos en los niños y pubescentes a nivel nacional. Roca (2022) indican que las cifras son aún mayores en Lima Metropolitana, encontrándose una prevalencia del 32% de adolescentes con dependencia al uso de los videojuegos, siendo en la mayoría de los casos los varones (65%) los que presentan más esta problemática a comparación de las mujeres (35%). En Chiclayo, Pizarro y Santillán (2024) encontraron que el 6.7 % de adolescentes presentaban adicción al uso de los videojuegos, con mayor presencia en las mujeres (58.8%). A nivel local, en el distrito de Villa María del Triunfo, Huisa (2023) encontró que alrededor del 55.22% de estudiantes de un colegio público presentaban adicción a los videojuegos en niveles moderados.

Malo-Cerrato et al. (2023) consideran que el desarrollo de la adolescencia en la persona es importante, ya que los cambios físicos y psicológicos, consolidan los patrones de sexualidad, la moral y la ética que van a regir a la persona en su vida adulta, así mismo recomiendan que tanto la familia como la escuela puedan trabajar unidas para la orientación del uso racional y controlado de la tecnología en los adolescentes.

Por otro lado, Alarcón y Callejas (2020) indican que los videojuegos son definidos como programas informáticos que permiten al usuario interactuar en diversos escenarios lúdicos, siendo una práctica recreativa de tipo digital, brindando la posibilidad de tener acceso a ello durante todo el día gracias a que se pueden encontrar en dispositivos como laptops o celulares.

Mientras que Aranda y Jordi (2013) han observado que cuando su uso se da de manera desmedida ello puede provocar cambios conductuales donde se presentan esquemas desadaptativos generando una desconexión de la realidad y el tiempo, como también una pérdida de control del hábito normal de juego. Es por ello por lo que Cisamolo et al. (2021) indican que el estado de ánimo, como las relaciones de tipo social y familiar se ven afectados, puesto que se evidencia un aislamiento social debido al incremento de las horas de uso de los videojuegos, acompañado de problemas de sueño, irritabilidad y poco control, corriendo el riesgo para que se genere una dependencia.

Chóliz y Marco (2011) explican la adicción o dependencia conductual a aquel comportamiento que no puede explicarse por causas biológicas o bioquímicas, sino por factores psicológicos. También, Argandar (2021) y López et al. (2021) señalan que el uso desorbitado de las videoconsolas está relacionado con complicaciones en la salud física y psicológica generando la presencia de comportamientos agresivos, sentimientos de ira y desensibilización o poca empatía (Medeiros et al., 2020), como también conducta antisocial.

García-Martínez et al. (2019) afirman que los videojuegos se relacionan de manera directa con la procrastinación afectando el desarrollo del rendimiento escolar en los adolescentes, resaltando el riesgo de presentar una dependencia en esta población debido a sus características atractivas y grado de satisfacción que genera el uso de los videojuegos. Hidalgo-Fuentes et al. (2022) comentan que, si bien es cierto que la procrastinación académica no es considerada un trastorno conductual, esta es descrita como el hábito de posponer las actividades relevantes como trabajos académicos, tareas, exposiciones, estudiar para un examen, pudiendo generar un grado de estrés, culpabilidad y ansiedad. Esta problemática tiene el potencial de poder afectar el rendimiento académica y el aprendizaje cuando se manifiesta en los colegios.

Para Cívico et al. (2021) y Bueno (2021) señalan que durante la pandemia por la Covid19 y las mediadas de aislamiento social generó un uso excesivo de las TIC, potencializando el uso excesivo de los videojuegos en los escolares como una manera de ocio y socialización, viéndose también un descenso en el compromiso académico en los adolescentes. Por todo lo referido se propone la siguiente pregunta de estudio.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera se relacionan la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa publica de Lima Sur, 2025?

1.2.2 Problemas específicos

Problema específico 01

¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?

Problema específico 02

¿Cuáles son los niveles de procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?

Problema específico 03

¿De qué manera se relaciona la dimensión de abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?

Problema específico 04

¿De qué manera se relaciona la dimensión de abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?

Problema específico 05

¿Cuál es la relación entre la dimensión de problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur?

Problema específico 06

¿De qué manera se relaciona la dimensión de dificultades en el control y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?

1.3 Objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo general

Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 01

Hallar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Objetivo específico 02

Hallar el nivel de la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Objetivo específico 03

Establecer la relación entre la dimensión de abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Objetivo específico 04

Establecer la relación entre la dimensión de abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Objetivo específico 05

Demostrar la relación de la dimensión de problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Objetivo específico 06

Analizar la asociación de la dimensión dificultades en el control y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

1.4 Justificación

1.4.1 Teórica

A nivel teórico, el estudio permite aportar mayor conocimiento sobre cómo se puede relacionar las propuestas teóricas de procrastinación académica de Busko (1998) y la propuesta de dependencia a los videojuegos tomando en cuenta los criterios del DSM IV considerados por Choliz y Marco (2011) en un contexto escolar. Ello es de gran aporte tanto para los psicólogos educativos como clínicos, quienes podrán tener evidencia científica de como ambas problemáticas se relacionan. También el estudio puede ser considerado por futuros investigadores como un antecedente de estudio, que podrían incluir en sus trabajos académicos.

1.4.2 Metodológica

El método correlacional es relevante puesto que permite estimar la asociación de los constructos. Favorece la mejor comprensión de comportamientos relacionado a dos o más variables. Si bien es correcto afirmar que el método correlacional no prueba la causalidad, brinda información importante para comprender mejor los distintos factores o variables que pueden estar relacionados a una problemática que se desea estudiar. Asimismo, se empleará la prueba de

Dependencia a los Videojuegos (TDV) y la escala de Procrastinación Académica (EPA) como instrumento para evaluar las variables planteadas en el estudio.

1.4.3 Práctica

En el ámbito práctico, los hallazgos serán de ayuda justificando la ejecución de las medidas de intervención a través de talleres o programas para abordar el uso excesivo de los videojuegos, incluyendo sesión de trabajo en donde se aborde también el problema de aquellos estudiantes que suelen posponer con mucha frecuencia la realización de sus actividades escolares.

1.5 Limitaciones de la investigación

Las limitaciones que presentó este estudio fueron:

La restricción del alcance muestral, por la aplicación de instrumentos se limitó a algunos grados de secundaria por factores institucionales, lo que limitó la participación de toda la población prevista inicialmente.

Asimismo, durante la recolección de datos existió retrasos por motivos ajenos al investigador, como los horarios reducidos de tutoría y los paros escolares.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nacionales

En Arequipa, Ramos y Cyran (2023) asociaron el uso excesivo de los videojuegos con el problema de la procrastinación académica, evaluando a 256 adolescentes de ambos sexos entre los 12 a 17 años de un colegio público. El estudio realizado fue de alcance asociativo, no experimental y cuantitativo. Para la

recolección de los datos aplicaron el material de Experiencias Relacionadas con los Juegos en líneas y la Escala de Procrastinación Académica. De acuerdo con la data analizada se encontraron una relación directa y positiva de grado bajo ($\rho=0.190$; $p<0.05$), con respecto a las horas al día que juega videojuegos mencionaron que el 66.3% dedican de 1 a 6 horas al día. Asimismo, el nivel de uso excesivo de los videojuegos esta población se ubica en un nivel moderado con el 71.5% y en la variable de procrastinación académica mostró un nivel bajo. Concluyeron que, a mayor uso problemático de videojuegos, mayor procrastinación académica.

En Lima, Navarro (2023) relacionó las variables de adicción a internet y procrastinación, utilizando un diseño no experimental de alcance correlacional, la muestra fue de 200 estudiantes de 1ero a 5to grado de secundaria en un colegio de Lima Sur. Para la obtención de datos utilizó la Escala de Adicción a Internet y el cuestionario de Procrastinación Académica. Se obtuvieron los siguientes resultados: la adicción a internet y la procrastinación académica se relacionan positivamente ($\rho=0.162$, $p<0.05$), asimismo identificó la asociación entre la adicción a internet y la autorregulación académica $\rho = -0.250$ y con la dimensión postergación de actividades $\rho = 0.242$. Como resultados descriptivos, en la adicción a internet los estudiantes se encuentran en el nivel medio con el 50.5% y en procrastinación académica también se encuentra en el nivel medio (53%). Se llegó a la conclusión que a medida que se presenta mayor adicción a internet mayor presencia de procrastinar en el ámbito escolar.

En San Martín, Muñoz (2024) estudió la relación de la dependencia a los videojuegos con el problema de la procrastinación académica, para ello buscaron la participación de 164 estudiantes de 15 a 18 años. La tesis fue de alcance asociativo, estudio observacional y de diseño transeccional. El autor utilizó la Escala de

postergación y el material de Dependencia a los Juegos en línea para la recolección de datos de las variables de estudio. Los resultados indicaron que ambos constructos se asocian significativamente ($p=0.002 - p<0.05$) entre sus categorías. También que el 59.15% juegan 1 hora al día, el 46.95% de los estudiantes se encuentran en el nivel leve adicción de dependencia, la dimensión abstinencia el 41.46 es de uso normal, abuso y tolerancia con 50.61% el uso es normal, los problemas asociados a los videojuegos el 34.15% es de nivel de uso normal y la dificultad de control se ubica en el nivel leve adicción con 43.29%. por otro lado, el nivel de procrastinación académica el 48.17% los estudiantes presentan bajo nivel, el indicador de autorregulación académica es de nivel alto el 67.68% y en la dimensión de postergación de actividades el más alto porcentaje se ubica en bajo (51.83). Concluyó que, a mayor nivel de procrastinación académica, la dependencia a los videojuegos en los participantes encuestados se incrementará.

En Lima, Peña (2025) realizó una investigación para determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en una muestra de 494 estudiantes de 2do y 4to grado de secundaria. El estudio fue tipo básico, no experimental y alcance correlacional. Para la recolección de datos se utilizó el instrumento de Dependencia de Juegos en internet y la Escala de Procrastinación Académica. Como resultados obtuvo que las dos variables de estudio se correlacionan de manera positiva y estadísticamente significativa ($Rho = 0.141 / p=0.141$), además evidenció que la dependencia se asocia con la dimensión de postergación de actividad ($Rho=0.214 / p=0.000$), dependencia a los videojuegos con autorregulación académica ($Rho=0.08 / p=0.070$). En los resultados descriptivos el nivel de dependencia a los videojuegos fue medio con 48% y en procrastinación

académica se ubican en el nivel medio (40.5%). Finaliza, que el uso es descontrolado de los videojuegos relacionándolo con la procrastinación en los adolescentes.

En Arequipa, Carbajal (2025) buscó determinar la asociación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en 200 estudiantes de secundaria del distrito de Cocharcas. La metodología fue de enfoque cuantitativo, con diseño correlacional. Los instrumentos empleados para la recopilación de información fueron los siguientes instrumentos de Dependencia a los Juegos en internet y la Escala de Postergación Académica. Los resultados fueron que existe relación entre las variables de estudio, con un Rho de Spearman de 0.740 y un $p=0.001$, con relación a la dimensión autorregulación académica con la abstinencia existe una relación inversa (Rho = -0.386 / $p=0.000$), con abuso y tolerancia con la autorregulación (Rho = -0.544 / $p=0.000$), con problemas asociados por los videojuegos (Rho= -0.361 / $p=0.001$) y con dificultad de control (Rho = -0.494 / $p=0.000$). Por otro lado, la dimensión postergación de actividades, se correlaciona de manera directa o positiva y es estadísticamente significativa ($p=0.000$) con las dimensiones de la variable 1 (abstinencia Rho= 0.491, abuso y tolerancia Rho=0.487, problemas asociados por los juegos en línea Rho= 0.335 y dificultad de control Rho = 0.476). Los resultados descriptivos obtenidos por la autora fueron, el nivel identificado en dependencia a los videojuegos fue alto con 40% (80) y en procrastinación académica el mayor porcentaje 61% se ubican en el nivel medio. Concluyó que, a mayor grado de dependencia a los videojuegos, mayor aumento de procrastinación académica.

Internacionales

En Turquía, Zeliha y Gülден (2020) realizaron un estudio sobre procrastinación académica, ansiedad social y adicción al internet (en parte por el uso

de videojuegos) en 599 adolescentes. La tesis se desarrolló con un alcance correlacional y de diseño no experimental. La muestra de los autores indicó que la adicción al internet se relaciona de forma directa con la postergación educativa ($\rho=0.46$; $p<0.01$) y la ansiedad social ($\rho=0.21$; $p<0.01$). Se concluyó que, a mayor adicción al internet, mayor conducta de procrastinar y mayor experiencia de ansiedad social.

En Colombia, Zabala (2021) realizó un estudio con la finalidad de establecer la relación entre la ansiedad, procrastinación y los síntomas de adicción a las redes sociales. La muestra estuvo conformada por 75 adolescentes de ambos sexos (femenino 47 y 28 masculino) de colegios públicos de Villavicencio. La metodología de esta investigación fue cuantitativa, no experimental, descriptivo y correlacional. Para la recolección de datos utilizó el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales y la Escala de Procrastinación Académica. Como resultado obtuvo una relación inversa y estadísticamente significativa entre a autorregulación académica y la adicción a las redes sociales ($r = -0.365$, $p = 0.001$), por otro lado, esta variable con el aplazamiento de actividades la relación fue directa ($r = 0.109$, $p=0.352$). Asimismo, el uso excesivo de las redes sociales con la autorregulación académica se relaciona de manera inversa ($r = -0.337$) y muy significativa ($p=0.003$) y de manera positiva con la dimensión relacionada a la postergación de actividades ($r=0.074$, $p=0.526$). Por ende, finalizó que cuando hay un aumento a la adicción a los medios sociales, los adolescentes disminuyen las actividades escolares.

Skripkauskaite y Fasel (2022), publicaron un estudio sobre el “Tiempo dedicado a los videojuegos, tipo de dispositivo, niveles de adicción y bienestar en adolescentes ingleses que juegan videojuegos en la encuesta OxWell”. La población estuvo conformada por 12 725 adolescentes entre las edades de 12 a 18 años. Para la

recolección de datos aplicaron la Escala de Adicción al Videojuego y la Escala de Bienestar Mental de Warwick-Edimburgo. Los resultados obtenidos fueron que el 31.2% de estudiantes juega durante 3 a 5 horas al día, el tiempo dedicado a los videojuegos y el bienestar general la correlación no significativa $p=0.41$. El tiempo prolongado dedicado a los juegos móviles podría ser un indicador de un rendimiento académico más bajo, especialmente entre las mujeres.

En Ecuador, García y Roque (2023) analizaron la relación de la procrastinación y los videojuegos en 91 adolescentes de 10 a 13 años de un colegio público, de los cuales el 53% eran varones y el 47% eran mujeres. La tesis se desarrolló con un alcance correlacional y de diseño no experimental. La obtención de la información se llevó a cabo mediante la Escala de Procrastinación en adolescentes y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos. A través de los resultados corroboraron que ambos constructos no se correlacionan significativamente ($\rho=0.052$; $p<0.001$), llegando a la conclusión que existe evidencia estadísticamente significativa que indica que las variables se relacionen.

En Indonesia, Alvia et al. (2024) estudiaron la relación de adicción a las redes sociales, soledad y procrastinación académica en 247 adolescentes de ambos sexos. La investigación es considerada no experimental y asociativa. La data arrojó que la conducta adictiva a las redes virtuales se relaciona de forma directa con la soledad ($\rho=0.767$; $p<0.01$) y la procrastinación ($\rho=0.849$; $p<0.01$). Los autores determinaron que a medida que crezca el uso excesivo de las redes sociales, la sensación de soledad y la procrastinación aumentaran.

En India, Sushanya et al. (2024) estudiaron la asociación del uso desmedido al internet y procrastinación en 140 estudiantes de secundaria, de los cuales el 62.1% eran mujeres y el 37.9% eran hombres. La tesis presento un alcance

correlacional y no experimental. Los resultados indicaron que ambas componentes se correlacionan de forma directa y de nivel bajo ($\rho=0.399$; $p<0.01$), llegando a la conclusión que la adicción al internet incrementa la procrastinación en los participantes.

Kaya y Sarpkaya (2025), publicaron un artículo sobre el “Exceso de juegos que agota, buscando conocer la relación indirecta con la procrastinación académica entre la gravedad de la adicción a los juegos digitales y el agotamiento escolar entre los adolescentes”. Este estudio fue transversal. La muestra estuvo conformada por 313 adolescentes entre los 11 a 14 años y se encontraban cursando el año académico. Los resultados obtenidos por los autores fueron que existen relación directa entre la adicción a los juegos digitales en la procrastinación académica ($\beta = 0.77 / p<0.01$) y en el agotamiento escolar ($\beta = 0.53 / p<0.01$). Un hallazgo importante fue la confirmación del rol indirecto que desempeña la procrastinación académica al mediar la conexión entre la gravedad de la adicción a los juegos digitales y el desgaste escolar.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Adicción a los videojuegos es una dependencia

2.2.1 Definiciones

Para comprender más la tesis se debe tener claro que los videojuegos son aplicativos o programas informáticos de interacción que fomentan el uso de entretenimiento digital, sin embargo, el constante uso de ello puede generar hábitos adictivos para el individuo (Chiluisa & Gaibor, 2022). Cabe mencionar que la dependencia a los videojuegos no es clasificada específicamente como un trastorno, pero el Manual de Diagnóstico Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V)

consideró a la adicción a los videojuegos (AV) un trastorno de juego por internet (IGD) definido por conductas recurrentes que causa deterioro o malestar significativo, este debe estar presente al menos 12 meses (Asociación Psiquiátrica Americana [APA], 2013).

Asimismo, Choliz y Marco (2017), la dependencia a los videojuegos es la una participación excesiva y obsesiva que lleva al usuario a tener dificultades para dejar de jugar, basándose en mecanismos motivacionales y afectivos similares a otras drogodependencias. La dificultad para ejercer un control sobre el juego es un rasgo central de este patrón conductual persistente. A esto se suma la tolerancia, que se evidencia en la creciente urgencia de apostar o jugar más para obtener la satisfacción previa, y la abstinencia, que se manifiesta como irritabilidad o malestar cuando la persona no puede acceder a la actividad. Los criterios diagnósticos de esta dependencia incluyen el deseo persistente de reducir o cesar el juego sin lograrlo, la inversión de tiempo excesivo en la actividad, el abandono de otras responsabilidades o intereses por jugar, y la continuación del juego a pesar de conocer sus consecuencias perjudiciales.

Un estudio reciente realizado por Mora-Salgueiro et al. (2022) señaló que la introducción de la adicción a los videojuegos en los manuales ha sido fundamental para poder diferenciar entre un mero uso intensivo y el diagnóstico, lo que ayuda a identificar con mayor precisión la problemática y a poder ser tratado por los seguros de salud. En ese contexto, Lujan-Barrera et al. (2024) explicaron que la adicción a los videojuegos comparte similitudes con la adicción a las sustancias psicoactivas, por ello la AV es considerado una dependencia a los videojuegos. Por lo que la dependencia a los videojuegos se considera un patrón de conducta caracterizado por

un escaso control que toda persona tiene al realizar la actividad (Luján-Barrera et al., 2024; Estrada et al., 2023).

2.2.1.2. Modelos teóricos

Dependencia a los Videojuegos según el DSM-IV

Luján-Barrera et al. (2024) conceptualizan la variable de acuerdo a los criterios del DSM-IV, donde se afirma que esta problemática es una perturbación clínica que se encuentra dentro de los trastornos de adicción, dimensionada en: a) Abstinencia: (realizar la actividad de juego para sentirse mejor debido al malestar que genera la no realización del juego); b) Abuso y tolerancia: (aumento constante de su uso al punto de ser elevado o excesivo); c) Problemas asociados: (consecuencias psicosociales por el exceso de uso); d) Factor de control: (escaso o bajo manejo para evitar jugar en momentos inapropiados o dejar el comportamiento). Está perturbación va a generar un deterioro del manejo de uso de los videojuegos, haciendo que la persona tenga una conducta persistente de dejar de lado sus actividades primordiales por pasar más tiempo de ocio perjudicando así las esferas familiares, educativo, sociales e incluso laboral.

Teoría de Componentes de la Adicción

Fue propuesto por Griffiths (2005) en donde explica que toda conducta dependiente o adictiva se puede explicar por medio de seis componentes esenciales, las cuales son; a) Saliencia, la cual se describe como el grado de relevancia que le otorga el usuario a la actividad de jugar, b) Modificación del estado de ánimo, en donde la persona podría utilizar la actividad de jugar de forma excesiva como una manera de hacer frente a sus problemas emocionales, c) Tolerancia, el individuo suele aumentar el tiempo de juego para sentir el mismo efecto, emoción o placer, d)

Asistencia, en donde la persona experimenta síntomas de ansiedad, tristeza o irritabilidad cuando se le niega la posibilidad de jugar, e) Conflicto, siendo una característica relevante en donde se evidencia que el uso excesivo repercute en las relaciones sociales (amigos, familiares y compañeros de clase) y en los estudios (bajo rendimiento académico), f) Recaída, después de que la persona se esfuerza por reducir o dejar de jugar, puede correrse el riesgo de que estas conductas vuelvan a presentarse con la misma o más intensidad y frecuencia que antes. Se podría decir que este modelo es muy útil para poder señalar cuando una persona está presentando un problema significativo relacionado al uso de los videojuegos.

Perspectiva conductual de Skinner

Pascual (2012) indica que, aunque Skinner no habló particularmente sobre la dependencia a los videojuegos puesto que sus investigaciones se desarrollaron en gran parte antes del auge de los videojuegos. Sin embargo, su propuesta teórica del condicionamiento operante es relevante para comprender cómo los videojuegos pueden generar conductas dependientes, en donde la conducta de jugar se va reforzando por las consecuencias placenteras recibidas, lo que podría llevar a un uso excesivo de los videojuegos en el caso de que las recompensas tienen mayor frecuencia e intensidad. De igual manera el autor indica que las principales recompensas o reforzadores son los puntos, aumento de niveles, reconocimiento de los compañeros, los cuales para aumentar su efectividad aparecen de forma aleatoria, este tipo de refuerzo presenta una alta potencia para generar conductas o hábitos que son persistentes y difícilmente se pueden eliminar.

En la última década, estudios han señalado que existe una prevalencia de dependencia a los videojuegos en los adolescentes varones, por lo que pasar más tiempo jugando podría generar dependencia, además de asociarse a características de

personalidad narcisista, agresividad, neuroticismo, hostilidad, evitación, búsqueda de sensaciones, introversión, baja autoestima y aislamiento social (Estrada et al., 2023).

Para que una persona pueda llegar a un juego patológico pasa por un proceso o fases que se desarrollan hasta llegar a la pérdida de control o dependencia (Vásquez, 2011).

a) Fase de ganancia: La persona invierte pocas cantidades de tiempo en el juego y logra conseguir recompensas. Aquí la ganancia se vuelve un refuerzo que se vuelve excitación, todo esto hace que se incremente la frecuencia en el juego, b) Fase de pérdida: En esta fase la persona considera que solo puede recuperar lo perdido jugando más. El jugador entra en el optimismo irracional con respecto al ganar, c) Fase de desesperación: El individuo mejora sus habilidades de juego centrándolo como una necesidad prioritaria que llega a generarle problemas de apetito, descanso y sueño, d) Fase de Desesperanza y abandono: la persona abandona la idea de poder dejar el juego, resultándole imposible dejarlo porque busca la excitación que le produce a pesar de saber que perderá.

Modelo teórico de Choliz y Marco

Las adicciones tecnológicas no se encontraban clasificadas en el DSM-IV ni en el CIE-10. En el 2007 la APA realizó una declaración donde mencionaba que los videojuegos no estaban considerados como un trastorno mental. Del mismo modo los juegos al azar, entendiéndose este como un juego patológico que se encuentra clasificado dentro del trastorno del control de impulso. Con referencia a la dependencia de los videojuegos lo más parecido en la clasificación se encuentran los trastornos de dependencia de sustancia.

Dimensiones de la dependencia de videojuegos

El DSM-V clasifica a la adicción a los videojuegos dentro del Trastorno por Juego en Internet (TIG), el cual causa deterioro o malestar en muchos factores de la vida de las personas. Choliz y Marco para este marco teórico consideraron las siguientes dimensiones:

- a) **Abstinencia:** es el malestar que se presenta mediante síntomas emocionales, cognitivos y conductuales que experimenta el individuo cuando reduce o interrumpe su tiempo de juego. Estos síntomas generan ansiedad, irritabilidad, inquietud, dificultad para concentrarse y necesidad de volver a jugar. Esta dimensión es la principal para el desarrollo de la dependencia debido a que evita el malestar emocional y este alivio actúa como un refuerzo negativo asociado al hábito de jugar (Choliz y Marco, 2011).
- b) **Abuso y tolerancia:** El abuso se define como la utilización desmedida y sin control de los videojuegos, en la que el sujeto invierte un tiempo excesivo en el juego, lo cual se traduce en perjuicios o consecuencias adversas en su vida. Por otro lado, la tolerancia describe el fenómeno de habituación donde el individuo se ve obligado a incrementar progresivamente la duración o la intensidad de su actividad lúdica para replicar la sensación de gratificación que inicialmente obtenía con menor esfuerzo (Choliz y Marco, 2011).
- c) **Problemas derivados del consumo excesivo:** los problemas más resaltantes son referente a las relaciones interpersonales generando aislamiento, conflictos familiares; además problemas físicos como fatiga, trastornos de sueño, problemas psicológicos, ansiedad, dependencia e irritabilidad (Choliz y Marco, 2011).

- d) Dificultad en el control: Se refiere a la incapacidad para limitar o regular el tiempo y la frecuencia de juego, aun cuando la persona es consciente de las consecuencias negativas. Esto implica perder el control sobre cuándo comenzar o detenerse, priorizando el videojuego sobre otras actividades importantes como el estudio, el trabajo o las relaciones sociales.

2.2.1.3. Factores de riesgo relacionados a la Dependencia a los videojuegos

El estudio de Chóliz (2011) señaló que los videojuegos poseen situaciones o escenarios que logran captar la atención de las personas, además de personalizar las acciones del jugador y modificarlas de acuerdo con la necesidad. En la mayoría de los videojuegos se desarrollan fases que el jugador tiene que pasar, lo que refuerza de manera gradual la sensación de competencia impulsando el deseo de jugar cada vez más (Corrales, 2019).

Un estudio reciente realizado por Valle (2022) indicó que las personas más vulnerables a desarrollar adicción son los hombres y las personas con trastornos mentales como la ansiedad, depresión, así mismo personas con poca escolaridad, personas procrastinadoras y gente con poca capacidad económica. Otro factor a considerarse es la edad, puesto que menores de 16 años suelen frecuentar los videojuegos como medio de diversión, especialmente los varones, ya que usualmente los desarrolladores de los juegos suelen ser varones y están más diseñados para la población masculina, además dentro de los juegos se desarrolla más las habilidades que destacan los varones y son reforzados socialmente a diferencia de las mujeres que no obtienen los mismos elogios o aceptación (Valle, 2022).

Por otra parte, Toaza (2023) indica que el riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos aumenta significativamente en los menores que solo tienen uno de

los dos padres. Este tipo de estructura familiar se caracteriza por contar con recursos limitados y por la escasez de tiempo disponible para la vigilancia adecuada de los menores y en relación a sus responsabilidades académicas.

De esta manera, la vigilancia proporcionada por el educador en casa es un factor predictivo en relación con la habilidad de manejo que tiene la población infantojuvenil. La relevancia de aprender a controlar un comportamiento lo ayudará a enfrentar diversas situaciones de diferentes contextos, en el cual las características sean similares al problema.

2.2.1.4. Consecuencias de la dependencia a los videojuegos

Cabe mencionar que existen muchas esferas que se perjudican por la dependencia, San Miguel (2020) las clasifica en: a) El cambio de una vida socialmente adaptable, ya que al pasar más tiempos en los videojuegos deja de lado las interacciones presenciales con otras personas generando en muchas ocasiones aislamiento, b) Mal uso de las herramientas digitales, esto hace que las personas al inicio lo utilicen por facilidad o satisfacer una necesidad y luego se vuelvan una necesidad, c) Las actividades de interacción físicas son relegadas, y cuando el cuerpo se acostumbra a no realizarlas no organismo no podrá desarrollarse de manera óptima generando graves problemas de forma progresiva, d) El rendimiento escolar en los estudiantes se ve perjudicado, ya que reemplazan las horas de estudio por tiempo de juego lo que hace que muchos escolares repitan de año, e) Otro estudio como el de Muñoz (2022) determinó que la baja habilidad de autorregulación predispone a la abstinencia, ya que la falta de resistencia ante la tentación de jugar puede conducir a una mala administración del tiempo y consecuentemente a la postergación académica. Asimismo, el área familiar es otra de las afectadas ya que los adolescentes

prefieren pasar más tiempo en línea con sus amistades que con los propios integrantes del grupo familiar (Rodríguez-Rodríguez & García-Padilla, 2021).

El área social es una de los más controversiales en los estudios, puesto que algunas investigaciones demuestran que las habilidades sociales se merman en los jugadores patológicos, sin embargo otros estudios refieren que los jugadores con dependencia se forman porque muchos de los videojuegos necesitan de otras personas, donde la habilidad de comunicación es necesaria para poder pasar los niveles, sin embargo cuando estas habilidades de comunicación son llevadas fuera del mundo virtual no demuestran efectividad (Valle, 2022).

Cabe destacar que en la actualidad existen numerosos videojuegos gratuitos, que dentro de sus funciones tienen la posibilidad de acceder a compras en línea con dinero real, ello predispone a que los jugadores que deseen incorporar nuevas formas de juegos, acceder a personajes inéditos, equipamiento de mejora a los personajes, entre otros, tengan la necesidad de explorar más el juego y logran pasar más horas en el juego.

2.2.2 Procrastinación académica

2.2.2.1 Definiciones

Históricamente, la postergación de tareas ha sido percibida de manera ambivalente. En tiempos de guerra, por ejemplo, se consideraba una estrategia útil, ya que la espera y los descansos eran vitales para la supervivencia y el bienestar. En este contexto, el aplazamiento de ciertas actividades podía interpretarse como un acto de prudencia y reflexión. Sin embargo, con el tiempo, la procrastinación comenzó a ser vista de manera negativa, asociándose con la pereza y la falta de voluntad, convirtiéndose así en un "pecado" a evitar en la vida cotidiana (Atalaya & García,

2019). Este cambio en la percepción de la procrastinación ha llevado a una creciente preocupación sobre sus implicaciones en la productividad y el bienestar personal.

Para Trujillo y Noe (2020) la procrastinación académica es la tendencia en postergar las tareas académicas para después, generando una sensación de ansiedad por el incumplimiento de dichos deberes.

Para Contreras (2019) la procrastinación académica es una serie de conductas postergadoras que la persona considera importante pero que le genera una alteración emocional. Otros autores refieren que la tipología del procrastinador se divide en ocasional y cotidiano, refiriéndose al procrastinador ocasional como un comportamiento procrastinador dinámico que depende de la interacción con el ambiente y la actividad en específico, en cambio el cotidiano se relaciona con un rasgo o patrón regular de conducta postergadora frente a diferentes situaciones que pueden ser actividades propias o tareas (Dominguez et al., 2014).

Autores como Haycock et al. (1998) refirieron que la procrastinación es la acción de retrasar una tarea para evitar una responsabilidad o trabajo académico. Alegre (2014) también señala que la procrastinación académica es una deficiencia en la autorregulación del estudiante, manifestada por el aplazamiento deliberado de tareas. Este comportamiento persiste a pesar de que el individuo es plenamente consciente que trae consecuencias desfavorables. Mientras que para Busko (1998) la procrastinación académica es la preferencia constante de postergar las tareas académicas.

2.2.2.2. Modelos teóricos

Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1985)

Este modelo teórico indica que la procrastinación académica puede ser explicada por medio del aprendizaje por observación, es decir, que los estudiantes van adquiriendo la conducta de dejar para el último momento la realización de las tareas, trabajos o cualquier otra actividad académica siendo observadores de modelos de conducta en sus compañeros, amigos o familiares. Por lo tanto, si un estudiante aprecia que su compañero de clase evita o no realiza los trabajos escolares sin recibir ninguna consecuencia negativa al respecto, la persona puede interpretar este comportamiento como algo normal o aceptable, replicándolo en su propia conducta. Bandura (1985) resaltaba la importancia que tienen los modelos sociales y las consecuencias que se presentan cuando son observadas por los estudiantes, siendo factores que van a determinar en la elección de realizar conductas de procrastinación, no solo en el ámbito académico, sino también en el ámbito personal y más adelante a nivel laboral.

Perspectiva Cognitiva Conductual de Cerquin y Hoyos (2022)

Los autores señalan que una de las primeras teorías que manejaron la variable fue la cognitiva conductual, la cual sostuvo que tanto los procesos cognitivos como el comportamiento estaban relacionados entre sí, coincidiendo con lo planteado por Busko (1998). Por lo tanto, si el pensamiento y la interpretación de las circunstancias de una persona son poco racionales o carecen de fundamento empírico, puede resultar difícil alcanzar los objetivos que se ha propuesto, dado que su razonamiento ineficaz obstaculiza el camino hacia el éxito, es decir, cuando las personas no cuentan con pensamientos claros sobre los objetivos que desean alcanzar, es probable que muestren falta de compromiso, reflejándose en la realización de actividades ajenas o pocas provechosas.

Modelo de la Procrastinación Académica de Busko (1998)

En la cual su investigación se centró en la intención de evitar la culpa, sugiriendo que muchas personas procrastinan como una forma de eludir la responsabilidad y las consecuencias emocionales de no cumplir con sus deberes. Es importante reconocer que la procrastinación puede tener diferentes causas y manifestaciones. Mientras que algunas personas pueden posponer tareas debido a la falta de interés o motivación, otras pueden hacerlo como un mecanismo de afrontamiento para evitar el estrés o la ansiedad asociados con ciertas actividades (Busko, 1998; Nuñez, 2021).

Dimensiones de Procrastinación Académica

Esta comprensión más matizada de la procrastinación invita a considerar no solo las consecuencias negativas que puede acarrear, sino también los contextos en los que puede ser funcional o incluso beneficiosa. Busko (1998) conceptualizó la variable en dos factores, la primera dimensión fue:

- a) La autorregulación académica: que se refirió a la capacidad de los estudiantes para controlar sus pensamientos, organizarse y regularse emocionalmente para lograr sus objetivos y metas.
- b) La postergación de tareas: es el proceso de posponer tareas por la cantidad de tiempo que uno decidiera, lo que condujo a resultados como terminar las tareas fuera de tiempo.

2.2.2.3. Factores de riesgo relacionados a la Procrastinación académica

De acuerdo con los resultados propuestos por Eerde (2003) existe un elevado índice de alumnos jóvenes que tienen mayor predisposición a tener procrastinación académica, en cambio las personas con mayor edad tienden a

presentar menos problemas de procrastinación, lo que respalda la explicación neuropsicológica de la maduración cerebral.

Otro factor determinante para la procrastinación es el género, aunque este último tiene diferentes resultados puesto que en algunas investigaciones los varones presentan mayor procrastinación, mientras que en otras las mujeres suelen tener mayor presencia procrastinadora (Eerde, 2003).

VARIABLES COMO EL AUTOCONTROL HAN DEMOSTRADO SER DETERMINANTES PARA UNA DISMINUCIÓN EN LA PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA, YA QUE LAS PERSONAS AL NO TENER UN ADECUADO MANEJO TIENDEN A MEDIR MEJOR LAS CONSECUENCIAS (QUANT & SÁNCHEZ, 2012). EL ESTUDIO DE MUÑOZ (2022) TAMBIÉN SEÑALA QUE LA PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA PUEDE SER UN FACTOR QUE EXPLIQUE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, YA QUE AMBAS VARIABLES SE RELACIONAN Y MANEJAN PATRONES COGNITIVOS CONDUCTUALES.

De acuerdo con lo analizado, hay pruebas que señalan que, a mediano y largo plazo, la procrastinación impacta en la vida académica de los individuos, siendo el inicio de otros problemas académicos como fallos en el proceso de regulación del comportamiento académico (Clariana et al., 2011). Esto se debe a que, al estar vinculada a estrategias de aprendizaje menos efectivas, puede impactar en la educación académica y posteriormente en el rendimiento (Chan, 2011).

2.2.2.4. Consecuencias de la Procrastinación académica en estudiantes

Una de las más usuales es el efecto que genera en el estado de ánimo de las personas, ya que la procrastinación genera un grado de satisfacción inmediata, que luego los lleva a un sentimiento de arrepentimiento, esto quiere decir que los estudiantes sufren de mayores pensamientos de arrepentimiento en el área educativa y financiera que los que no presentan procrastinación (Álvarez, 2018).

Hay diversos tipos de personas que procrastinan, además de múltiples motivos por los que las personas lo hacen. Los determinantes de esta conducta abarcan una serie de variables intrínsecas. Entre ellas figuran la ansiedad ligada al rendimiento (ya sea por miedo a fallar o a triunfar) y una limitada resistencia a la frustración, entre otros aspectos. Cualquiera de las diversas formas de la procrastinación genera graves problemas de pérdida de tiempo y dinero para el individuo y su grupo de apoyo (Steel & Klingsieck, 2016).

Esta problemática suele desarrollarse por que los escolares prefieren aplazar sus actividades por las que les genera resultados placenteros a corto plazo, no midiendo que los de largo plazo les favorecerá en efectos positivos (Quant & Sánchez, 2012).

El alumno que procrastina experimenta efectos significativos, entre las repercusiones académicas más habituales se encuentran el bajo rendimiento, asistencia irregular a clases, la mayor incidencia de reprobación y las tasas de deserción escolar más elevadas (Atalaya & Lupe, 2019). En ese sentido, los alumnos que procrastinan muestran los niveles de estrés más elevados y muestran una mayor incidencia de enfermedades orgánicas. Asimismo, la procrastinación en los estudios provoca importantes repercusiones emocionales como la inadecuación personal, el autodesprecio, la vergüenza, la culpa, la frustración y la ansiedad.

Además, gran parte de las repercusiones emocionales de la procrastinación se fundamentan en el surgimiento de pensamientos que pueden llevar al auto empoderamiento a poner en duda las capacidades propias. Esto puede llevar a realizar proyecciones catastróficas, dudas, desconfianza, un sentimiento de inutilidad, más desconfianza y más postergación, lo que puede llevar a generar sensaciones de impotencia, frustración, inquietud persistente, hostilidad y depresión, en otras

palabras, es posible fomentar y consolidar el ciclo dañino de la procrastinación (Dryden, 2012).

En este contexto, el alumno se encuentra en circunstancias que requieren un uso inmediato de recursos, como su adaptación a las nuevas demandas, además de los horarios, tareas, evaluaciones, entre otros. A menudo, estas tareas y responsabilidades académicas pueden ser aplazadas, lo que dificulta su realización inmediata generando problemas tanto a nivel personal como académico (Atalaya & Lupe, 2019).

Esta problemática puede convertirse en una severa complicación mental para un estudiante, ya que podría terminar culpándose por las cosas que no pudo conseguir por postergar o no priorizar las actividades, generando altos índices de ansiedad general progresivamente (Rothblum et al., 1986). Además, los estudiantes que manifiesten un nivel elevado de procrastinación podrían presentar índices elevados de ansiedad al momento de rendir los exámenes hasta volverse una ansiedad general a lo largo del tiempo (Rothblum et al., 1986).

2.3 Formulación de hipótesis

2.3.1 Hipótesis general

Hi : Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

2.3.2 Hipótesis específicas

Hipótesis específica 01

Existe relación entre la dimensión abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Hipótesis específica 02

Existe relación entre la dimensión abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Hipótesis específica 03

Existe relación entre la dimensión problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

Hipótesis específica 04

Existe relación entre la dimensión dificultades en el control y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Método de investigación

Para la presente tesis se usó el método hipotético-deductivo. Según Popper (2008) es aquel proceso científico en donde se busca establecer la comprobación de una hipótesis por parte de la investigadora por medio de la contrastación empírica (observaciones o experimentos). Por ello que en el estudio se propone como hipótesis a comprobar que existe relación entre ambos constructos planteados en el trabajo.

3.2 Enfoque de investigación

Se usó el enfoque cuantitativo, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este enfoque se caracteriza por la medición de variables a partir del uso de datos o información de tipo numérico. Es por ello que para el estudio se recopiló información o datos numéricos a partir de los instrumentos de medición.

3.3 Tipo de investigación

El estudio se enmarca dentro del enfoque de investigación básica. Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este tipo de estudio tiene como propósito comprender o ampliar el conocimiento sobre un determinado tema. Es por ello que el estudio tendrá como fin conocer la correlación existente entre las variables de estudio.

3.4 Diseño de investigación

Se empleo un diseño no experimental de tipo transversal. Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este modelo de diseño se caracteriza por la recopilación de información de una variable sin manipularla de forma intencional y en donde la medición se realiza en un solo momento. Por lo tanto, para la investigación se realizó

una sola evaluación utilizando dos encuestas psicométricas, sin influir de forma intencional en las variables de estudio.

El alcance es descriptivo – correlacional. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de investigación describe y examina el vínculo existente entre dos variables. Por consiguiente, el propósito central de esta investigación es establecer la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación en el ámbito educativo.

3.5 Población, muestra y muestreo

En cuanto a la población, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la definen como un grupo de casos o personas que comparte un conjunto de características similares, esta puede ser finita o infinita. La tesis estará conformada por 1221 alumnos de secundaria de un colegio público de Lima Sur.

En cuanto a la muestra, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) la definen como una parte representativa de la población de estudio. Para la investigación la muestra estará conformada por 293 estudiantes de secundaria, la cual fue calculada usando una fórmula estadística para muestras finitas, con un margen de error del 5% y un nivel de confianza del 95%.

$$n = \frac{NZ^2PQ}{E^2(N-1) + Z^2PQ}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población (1221)

Z = Nivel de confianza 95%

E = Margen de error del 5%

p = Porción de la población deseada

q = Porción de la población no deseada

El resultado obtenido de la fórmula aplicada es: $n=293$

En relación con la manera de seleccionar a los participantes, se usó el muestreo no probabilístico por conveniencia, para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este tipo de muestreo se caracteriza debido a que los participantes son seleccionados en función al criterio del investigador. Para ello se planteó los siguientes criterios de selección:

Criterios de inclusión: Ser estudiante de tercero a quinto año de nivel secundaria y debidamente matriculado en la institución educativa participante, firmar el asentimiento informado, que los padres o apoderados firmen el consentimiento informado y que las encuestas estén contestadas de manera correcta.

Criterios de exclusión: Ser estudiante de primero a segundo año de nivel secundaria, dejar en blanco alguna pregunta de los cuestionarios, no firmar el asentimiento informado, no presentar el consentimiento informado con la firma de los padres o apoderados, además alumnos que no realicen estas actividades (videojuegos).

Tabla 1

Participantes por sexo

Sexo	<i>f</i>	%
Femenino	140	47.8%
Masculino	153	52.2%

Nota: *f*= frecuencia; %=porcentaje

Como se aprecia en la tabla 1, se observa la muestra de acuerdo con el sexo, donde del total (293), el 52.2% (153) está representada por el sexo masculino y el 47.8% (140) de los evaluados son del sexo femenino.

Tabla 2

Participantes por edad

Edad	<i>f</i>	%
14	37	12.6%
15	107	36.5%
16	97	33.1%
17	52	17.7%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la Tabla 2 se muestran las edades de los alumnos que participaron en la evaluación, de los cuales el mayor porcentaje con 36.5% (107 estudiantes) tienen 15 años, seguido de los evaluados de 16 años (33.1% - 97 estudiantes), luego se encuentra los de 17 años con 17.7% (52 estudiantes) y los con menor porcentaje 12.6% (37 estudiantes) tienen 14 años.

Tabla 3

Distribución de participantes por grado

Grado	<i>f</i>	%
3er	98	33.4%
4to	86	29.4%
5to	109	37.2%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

La tabla 3 muestra la distribución de los participantes por grado, donde el mayor porcentaje de alumnos evaluados pertenecen a 5to grado con el 37.2% (109), seguido del 3er grado con 98 alumnos (33.4%) y del 4to grado fueron 86 (29.4%) estudiantes.

Tabla 4*Distribución de participantes por grado y sección*

Grado	Sección	<i>f</i>	%
3er	A	20	6.8%
	E	17	5.8%
	F	13	4.4%
	G	11	3.8%
	H	19	6.5%
4to	I	18	6.1%
	A	23	7.8%
	C	22	7.5%
	E	21	7.2%
5to	I	20	6.8%
	A	25	8.5%
	B	22	7.5%
	C	26	8.9%
	L	36	12.3%

En la tabla 4 muestra las secciones por grado de los participantes donde, en 3er grado se aplicaron las evaluaciones a la sección A, E, F, G, H y I siendo la sección A con mayor porcentaje 6.8% (20 estudiantes); en 4to grado la sección A, C, E y I se consideraron para este estudio, siendo la sección A la de mayor numero (23 estudiantes) y en 5to grado la sección L fue la que presentó mayor porcentaje (12.3%) de alumnos.

3.6 Variables y operacionalización

Tabla 5 Operacionalización de la variable dependencia a los videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Dependencia a los videojuegos	Choliz y Marco (2017), la dependencia a los videojuegos es la una participación excesiva y obsesiva que lleva al usuario a tener dificultades para dejar de jugar, basándose en mecanismos motivacionales y afectivos similares a otras drogodependencias. Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia a videojuegos en el adolescencia. <i>Anales de Psicología</i> , 27(2), 418-426. https://www.lib.uwo.ca/cgiinfanci	Se medirá a través de la aplicación del “ <i>Test de Dependencia a Videojuegos TDV</i> ” de Chóliz y Marco, y según las puntuaciones obtenidas por cada participante se cuantificará la variable dependencia a los videojuegos.	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Ordinal
			Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12	
			Problemas asociados	16, 17, 19 y 23	
			Dificultad en el Control	2, 15, 18, 20, 22 y 24	

Tabla 6*Operacionalización de la variable procrastinación académica*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala
Procrastinación académica	Busko (1998) define la procrastinación académica como el hábito de postergar las actividades académicas para el último momento.	Se medirá a través de la aplicación del “ <i>Escala de Procrastinación Académica EPA de Busko</i> ” y según las puntuaciones obtenidas por cada participante se cuantificará la variable procrastinación académica.	Autorregulación académica	2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16	Ordinal
			Postergación de tareas	1, 4, 8 y 9	

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1 Técnica

La técnica empleada fue la encuesta, la cual según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) se define como un grupo de preguntas de opciones de respuesta cerradas o abiertas, las cuales se aplican a los participantes de la muestra o población de estudio, con el objetivo de poder recoger información específica sobre una variable o tema.

3.7.2. Descripción de instrumentos

Test de Dependencia a Videojuegos - TDV

El presente instrumento fue elaborado por Choliz y Marco (2011) con el propósito de medir el problema de la dependencia a videojuegos en adolescentes de 11 a 16 años, está compuesto por 25 preguntas con respuesta de tipo Likert que van desde 0 a 4 puntos. Su aplicación puede realizarse de manera individual como también de manera grupal y tiene un tiempo aproximado de aplicación de 10 a 15 minutos. Salas-Blas et al. (2017) realizó la adaptación al contexto peruano en 467 adolescentes de 1er a 5to de secundaria en Lima, analizaron las cuatro dimensiones consideradas por el autor, abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. Las respuestas están basadas en la escala de Likert desde 0 totalmente en desacuerdo hasta 4 totalmente de acuerdo, la aplicación puede ser para el ámbito educativo, clínico y social. En el 2025, Castillo y Cuichap analizaron las propiedades psicométricas del TDV en una muestra de 568 adolescentes entre 12 a 17 años que se encontraban matriculados del 1er a 5to grado de secundaria de una institución educativa en Lambayeque. Consideró las cuatro dimensiones, abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), abuso y tolerancia (ítems 1, 5, 8, 9 y 12), problemas ocasionados por videojuegos (ítems 16, 17, 19 y

23), y la dimensión dificultad en el control (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24). Los baremos que consideraron fueron: bajo (0 a 6), moderado (7 a 24) y alto (25 a 88).

Escala de Procrastinación Académica - EPA

Este instrumento fue elaborado por Busko (1998) con el propósito de medir el grado de procrastinación académica en 112 jóvenes estudiantes canadienses, cuenta con 16 preguntas con opciones de respuesta de tipo Likert, su aplicación puede ser de manera individual y colectiva y tiene un tiempo de duración de 10 a 15 minutos. Álvarez en el 2010 adaptó este instrumento de la versión original de Busko del inglés al español, lo realizó en 235 estudiantes de secundaria de instituciones estatales de Lima Metropolitana, consideró los 16 ítems, 5 respuestas de tipo Likert. En el 2023, Condori y Padilla adaptaron este instrumento a población peruana (300 adolescentes de 11 a 17 años) con la finalidad de “evaluar la procrastinación académica en adolescentes, considera dos dimensiones, autorregulación académica (ítems 2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16), y la postergación de actividades (ítems 1, 4, 8 y 9)”. La medición es de tipo ordinal considerando N (1) nunca, CN (2) casi nunca, A (3) a veces, CS (4) casi siempre y S (5) siempre.

3.7.3 Validación

El instrumento de Dependencia a videojuegos - TDV

La estructura interna del instrumento fue validada por Choliz y Marco (2011) a través de un Análisis Factorial Confirmatorio (AFC). Este procedimiento arrojó la existencia de cuatro componentes que, en conjunto, daban cuenta del 40.43\% de la varianza total (con un índice KMO de 0.93). Adicionalmente, se constató que todos los ítems registraron cargas factoriales superiores a 0.40., por lo tanto, la prueba quedó constituida por las dimensiones Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas asociados y Control.

En la adaptación peruana realizada por Salas-Blas et al (2017), emplearon un juicio de tres expertos para garantizar la validez de contenido del mismo. A través del análisis factorial confirmatorio corroboraron que presentaba una estructura bifactorial ($S-B\chi^2(275)=524.386$; $\chi^2/gf=1.878$; $CFI=.992$; $RMSEA=.05$; $SRMR=.048$).

Castillo y Cuichap (2025), realizaron la validez de contenido utilizando el criterio de cinco expertos. Los resultados demostraron una adecuación del instrumento, dado que el valor general del Coeficiente V de Aiken excedió de 0.80. Además, a través de la validez de constructo corroboraron un ajuste absoluto $RMSEA=0.06$, $SRMR=0.046$ y los índices de ajuste incremental $TLI=0.90$, $CFI=0.90$, encontrándose en un ajuste adecuado.

Escala de Procrastinación Académica – EPA

Busto (1998) revisó la validez de constructo por medio del Análisis Factorial Exploratorio en donde encontró que la prueba presentó una sola dimensión con una varianza explicada del 60.7% ($KMO=0.91$).

Álvarez (2010) mediante la validez de constructo – análisis factorial exploratorio el muestreo de Kaiser-Meyer-Olkin llega a 0.80 un valor adecuado, al mismo tiempo el test de esfericidad de Bartlett alcanzó un nivel significativo Chi cuadrado = 701.95 y $p<0.05$ lo que indica buena correlación entre los ítems.

Condori y Padilla (2023) realizaron la validez de contenido con 5 jueces expertos donde el V de Aiken fue 1, es decir todos los ítems cumplieron los criterios considerados por los jueces. Además, llevo a cabo la validez de constructo, a través del análisis confirmatorio, este modelo fue adecuado obtenido el $RMSEA=0.016$, $SRMR=0.050$, $CFI=99$ y $TLI=99$ siendo el rango adecuado.

3.7.4. Confiabilidad

Test de Dependencia a Videojuegos - TDV

Choliz y Marco (2011) en este instrumento la confiabilidad reportó un valor alfa de Cronbach de 0.94.

Salas-Salas et al (2017) en la adaptación peruana encontraron una fiabilidad de 0.96 alfa de Cronbach y 0.96 omega.

Castillo y Cuichap (2025) al analizar la fiabilidad identificaron un Alfa de Cronbach de 0.94 de la escala en general, la dimensión de abstinencia reportó un 0.87, abuso y tolerancia 0.79, problemas ocasionados por videojuegos 0.80 y dificultad en el control 0.76 de alfa; estos valores son superiores a 0.70 que indican que son aceptables.

Escala de Procrastinación Académica - EPA

Busto analizó la fiabilidad a través de la consistencia interna empleando el coeficiente de Alfa de Cronbach obteniendo un valor en el rango de 0.90 a 0.94, siendo excelente.

Álvarez (2010) obtuvo la fiabilidad a través del coeficiente de consistencia interna de Alfa de Cronbach de 0.80.

Condori y Padilla (2023) la fiabilidad la obtuvieron mediante el Alfa de Cronbach con un valor de 0.85 y Omega de McDonald's 0.87, siendo superior a 0.70 que es considerado un valor adecuado.

3.8 Procesamiento y análisis de datos

Para el proceso de recolección de datos se inició solicitando el permiso al director de la institución educativa participante, en donde se le explicó el objetivo de la investigación, seguidamente se coordinó la fecha de evaluación para ingresar a las aulas, las cuales se realizaron en el horario de tutoría. Se entregó a cada estudiante los documentos de consentimiento y asentimiento informado, los cuales serán firmados por sus apoderados y los mismos estudiantes. En dicho documento se dio a conocer la información de la investigación como también los datos de la investigadora, también se incluyó los principios éticos que resguardan la seguridad de los participantes durante la investigación. Se les brindó una semana a los estudiantes para que puedan presentar los documentos firmados a la investigadora, posteriormente se volvió a ingresar a las aulas para la entrega de los cuestionarios en físico, en donde se les explicó cómo deben contestarlos.

En cuanto al análisis de datos, las respuestas de los estudiantes fueron digitalizadas en una data utilizando el software estadístico SPSS versión 24, para luego realizar los siguientes procesos estadísticos según lo recomendado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018):

Estadística descriptiva: Consistió en analizar las tablas de frecuencia y porcentajes, así como las medidas de tendencia central o dispersión.

Prueba de normalidad: Consistirá en calcular la distribución de los datos de ambas variables, para ello se utilizó la prueba de Kolmogorov Smirnov.

Estadística inferencial: Consistió en contrastar la información para corroborar las hipótesis de acuerdo con los estadísticos paramétricos o no paramétricos que arroje la muestra. Además, se consideró los niveles de relación de Ñaupas et al. (2018) para el coeficiente de Spearman o de Pearson.

Tabla 7*Nivel y significancia de relación*

R	Relación	Correlación
R=0	No existe	Ninguna
0.00<r<0.20	Muy débil	Insignificante
0.20<r <0.40	Débil	Baja
0.40<r<0.60	Moderada	Moderada
0.60<r<0.80	Fuerte	Alta
0.80<r<1.00	Muy fuerte	Muy alta

Nota: Obtenido de Ñaupas et al. (2018)

3.9 Aspectos éticos

En cuanto a las consideraciones éticas se tomó en cuenta el “Reglamento de ética de la investigación” de la Universidad Privada Norbert Wiener (2020) en la cual se recomienda la autorización de los padres o apoderado de los menores de edad para su participación, así mismo informar a los participantes sobre el objetivo y procedimiento del estudio, como también los riesgos y beneficios, y el derecho a los participantes de poder retirarse o negarse a responder los cuestionarios cuando lo deseen.

De igual manera el “Código de Ética y Deontología” del Colegio de Psicólogos del Perú (2024) en donde se señala las recomendaciones para estudios con seres humanos. Recomendados también la autorización de los padres de los estudiantes por medio de los documentos de consentimiento informado, como también la autorización voluntaria de los alumnos por medio del asentimiento informado. En dichos documentos se detalló el título de la investigación, sus objetivos y los datos de la investigadora, también se informó que los resultados obtenidos se utilizaron solo

para fines académicos, protegiendo el anonimato de los participantes. También se garantizó que el estudio no generó algún daño o efecto negativo en los alumnos, por lo tanto, se garantizará su total integridad.

En cuanto a los aspectos éticos propuestos por la American Psychological Association (APA, 2020) se consideró el consentimiento informado para garantizar que los participantes comprendan la naturaleza de la investigación, así mismo se tomará las medidas necesarias para proteger la privacidad de cualquier dato personal de los participantes. También se tomó en cuenta la obligación de minimizar o eliminar los riesgos o posibles daños que pudiera estar expuesto los participantes en el estudio, como también se brindó la información de que los participantes pueden retirar del estudio cuando lo deseen oportuno sin recibir alguna penalización.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivos de resultados

Tabla 8

Nivel de la Dependencia a los videojuegos

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	143	48.8%
Medio	116	39.6%
Alto	34	11.6%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 8 se visualiza que el mayor porcentaje 48.8% (143) de alumnos se ubican en el nivel bajo de dependencia de videojuegos, el 39.6% (116) se encuentran en el nivel medio y el menor porcentaje con 11.6% (34) de estudiantes están en el nivel alto.

Tabla 9

Nivel de la dimensión Abstinencia

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	141	48.1%
Medio	115	39.2%
Alto	37	12.6%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

La tabla 9 menciona el nivel de la dimensión abstinencia, la mayor parte de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo con el 48.1% (141), seguido del nivel medio con 39.2% (115), y solo el 12.6% (37) reporta un nivel alto de abstinencia.

Tabla 10

Nivel del componente Abuso y Tolerancia

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	150	51.2%
Medio	97	33.1%
Alto	46	15.7%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 10 se visualiza el nivel de la dimensión de abuso y tolerancia a la dependencia de videojuegos, el mayor porcentaje de los evaluados se encuentran en el nivel bajo con el 51.2% (150), seguido del nivel medio con 33.1% (97) y el 15.7% (46) de los estudiantes se ubican en el nivel alto.

Tabla 11

Nivel de la dimensión Problemas Asociados

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	109	37.2%

Nivel de la dimensión Problemas Asociados

Nivel	<i>f</i>	%
Medio	133	45.4%
Alto	51	17.4%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 11 se aprecia al mayor porcentaje con 45.4% (133) de los estudiantes se encuentran en el nivel medio de la dimensión de problemas asociados a la dependencia de videojuegos, seguido del nivel bajo con 37.2% (109) y el menor porcentaje se ubican en el nivel alto con 17.4% (51) de estudiantes.

Tabla 12

Nivel de la dimensión dificultad en el Control

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	156	53.2%
Medio	120	41.0%
Alto	17	5.8%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 12 se aprecia que el mayor porcentaje de evaluados con 53.2% (156) se ubican en el nivel bajo de la dimensión control de la dependencia de videojuegos, seguido del nivel medio con 41% (120) y el nivel alto presenta menor porcentaje 5.8% (17) en los estudiantes.

Tabla 13

Nivel de Procrastinación académica

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	44	15.0%
Medio	197	67.2%
Alto	52	17.7%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

La tabla 13 muestra el nivel de procrastinación académica, donde el mayor porcentaje se ubica en el nivel medio con 67.2% (197 estudiantes), seguido del nivel alto con 17.7% (52) y el nivel bajo es el de menor frecuencia con 44 (15%) estudiantes.

Tabla 14

Nivel de la categoría Postergación de Actividades

Nivel	<i>f</i>	%
Medio	188	64.2%
Alto	71	24.2%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

La Tabla 14 evidencia la distribución por niveles de la dimensión postergación de actividades en la muestra estudiantil. Se observa al mayor porcentaje ubicado en el nivel medio con 64.2% de los alumnos (n=188). Los niveles alto y bajo representan el 24.2% (n=71) y el 11.6%(n=34) de los evaluados, respectivamente.

Tabla 15

Nivel de la dimensión Autorregulación Académica

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	28	9.6%
Medio	179	61.1%
Alto	86	29.4%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 15 se aprecia el nivel de la dimensión autorregulación académica en estudiantes, ubicándose el nivel medio con el más alto porcentaje 61.1% (179), seguido del nivel medio 29.6% (86) y el mejor porcentaje se ubican en el nivel bajo 9.6% (28) evaluados.

Tabla 16

Tiempo de uso de videojuegos

Tiempo	<i>f</i>	%
1 a 2 horas	178	60.8%
3 a 4 horas	69	23.5%
5 a 6 horas	21	7.2%
6 horas a más	25	8.5%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 16 se visualiza el tiempo de uso de videojuegos de los estudiantes, la mayor frecuencia 178 (60.8%) de los evaluados dedican 1 a 2 horas diarias a esta actividad, el 23.5% (69 evaluados) juegan entre 3 a 4 horas, el 8.5% ocupan de 6 horas a más a los videojuegos y la menor parte 7.2% (21 evaluados) juegan entre 5 a 6 horas al día.

Tabla 17

Tiempo de uso de videojuegos según el sexo

Tiempo	Sexo	<i>f</i>	%
1 a 2 horas	Femenino	88	30.0%
	Masculino	90	30.7%
3 a 4 horas	Femenino	30	10.2%
	Masculino	39	13.3%
5 a 6 horas	Femenino	9	3.1%
	Masculino	12	4.1%
6 horas a más	Femenino	13	4.4%
	Masculino	12	4.1%

Nota: *f*=frecuencia; %=porcentaje

En la tabla 17 se aprecia el tiempo de uso de los videojuegos según sexo, los estudiantes masculinos son los más frecuentes 90 (30.7%) seguido de las femeninas con una frecuencia de 88 (30%) a realizar esta actividad entre 1 a 2 horas diarias. Asimismo, los jóvenes juegan entre 3 a 4 horas, los varones con mayor frecuencia 39 (13.3%) y las mujeres su frecuencia es mejor 30 (10%). Por otro lado, de 5 a 6 horas las mujeres juegan en menor frecuencia con 9 (3.1%), que los varones con 12 (4.1%) estudiantes.

Tabla 18

Prueba de normalidad

Variable/Dimensión	K-S	Sig.
V1: Dependencia a los Videojuegos	0.07	.001
D. Abstinencia	0.09	.001
D. Abuso y Tolerancia	0.08	.001
D. Problemas Asociados	0.07	.001
D. Dificultades en el Control	0.07	.001
V2: Procrastinación Académica	0.03	.676
D. Postergación de Actividades	0.06	.001
D. Autorregulación Académica	0.04	.11

Nota: K-S= Kolmogorov-Smirnov; sig=significancia

Se observa en la Tabla 18, al aplicar el test de Kolmogorov-Smirnov, se confirma que la variable dependencia a los videojuegos y cada una de sus dimensiones no siguen una distribución normal. La significancia obtenida ($p < 0.05$) respalda la necesidad de emplear métodos de análisis no paramétricos., por otro lado, la variable procrastinación académica y la dimensión autorregulación académica muestran una distribución normal Sig. $>.05$. En resultados bivariados el tipo de método correlacional son los no paramétricos (Rho de Spearman).

4.2. Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

Hi: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Nivel de significancia 0.05

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la H_0 .

Si $p > 0.05$ entonces no se rechaza la H_0 .

Tabla 19

Correlación entre la Dependencia a los videojuegos y la Procrastinación académica

Variable	Rho	<i>p</i>
Dependencia a los Videojuegos	-0.303***	0.001
Procrastinación Académica		

Nota: Rho= Coeficiente de Spearman, $p < .05$

Se aprecia en la Tabla 19, el análisis correlacional no paramétrico (empleando el coeficiente Rho de Spearman) reveló un vínculo estadísticamente significativo entre la adicción de videojuegos y postergación académica ($p=0.001$). No obstante, esta relación fue de naturaleza débil e inversamente proporcional (Rho = -0.303), lo que implica que un incremento en la dependencia a videojuegos se asocia con una disminución en la postergación de tareas académicas, y viceversa. De esta manera se rechaza la hipótesis nula, indicando que existe relación entre las dos variables de estudio.

Hipótesis específica 1:

Hi: Existe relación entre la dimensión abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Ho: No existe relación entre la dimensión abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Presenta Nivel de significancia 0.05

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la H_0 .

Si $p > 0.05$ entonces no se rechaza la H_0 .

Tabla 20

Correlación entre la dimensión Abstinencia y la Procrastinación académica

Dimensión / Variable	Rho	<i>p</i>
Abstinencia	-0.279***	0.001
Procrastinación Académica		

Nota: *Rho*= Coeficiente de Spearman, $p < .05$

De acuerdo con los resultados mostrados en la Tabla 20, se identificó una correlación negativa, débil y estadísticamente significativa entre la dimensión de abstinencia y la procrastinación académica (Rho de Spearman = -0.279, $p = 0.001$). Con base en esto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, confirmando la existencia de una relación inversa entre ambos constructos. Esto indica que, a mayor dificultad para abstenerse de jugar videojuegos (mayor puntuación en abstinencia), menor es el nivel de procrastinación académica y viceversa.

Hipótesis específica 2:

Hi: Existe relación entre la dimensión abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Ho: No existe relación entre la dimensión abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Nivel de significancia 0.05

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la H_0 .

Si $p > 0.05$ entonces no se rechaza la H_0 .

Tabla 21

Correlación entre la dimensión Abuso y Tolerancia, y la Procrastinación académica

Dimensión / Variable	Rho	p
Abuso y tolerancia	-0.301***	0.001
Procrastinación Académica		

Nota: $Rho =$ Coeficiente de Spearman, $p < .05$

Se evidencia en la Tabla 21, se constató una asociación estadísticamente relevante entre la dimensión abuso y tolerancia del juego y la procrastinación académica. La correlación de Rho de Spearman ($Rho = -0.301$, $p = 0.001$), resultó ser negativa y de grado débil. Entonces, se descartó la hipótesis nula y se validó la alternativa, confirmando la relación inversa entre ambos constructos. Esto quiere decir que a niveles más elevados de abuso y tolerancia en los videojuegos están relacionados a una menor tendencia a la dilación de responsabilidades escolares y viceversa.

Hipótesis específica 3:

H_1 : Existe relación entre la dimensión problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

H_0 : No existe relación entre la dimensión problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima sur, 2025.

Nivel de significancia 0.05

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la H_0 .

Si $p > 0.05$ entonces no se rechaza la H_0 .

Tabla 22

Correlación entre la dimensión Problemas asociados y la Procrastinación académica

Dimensión / Variable	Rho	p
Problemas asociados	-0.241***	0.001
Procrastinación académica		

Nota: $Rho =$ Coeficiente de Spearman, $p < .05$

Según los resultados presentados en la tabla 22, se identificó una relación negativa o inversa, débil y estadísticamente significativa entre la dimensión problemas asociados y la procrastinación académica ($Rho = -0.241$, $p = 0.001$). De manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, confirmando que existe relación inversa entre la dimensión y la variable de estudio. Esto se interpreta que, a mayor presencia de problemas asociados a los videojuegos, menor es el nivel de procrastinación académica y viceversa.

Hipótesis específica 4:

H_1 : Existe relación entre la dimensión control y la procrastinación académica en estudiantes de un centro educativo público de Lima sur, 2025.

H_0 : No existe relación entre la dimensión control y la procrastinación académica en estudiantes de un centro educativo público de Lima sur, 2025.

Nivel de significancia 0.05

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ entonces se rechaza la H_0 .

Si $p > 0.05$ entonces no se rechaza la H_0 .

Tabla 23

Correlación entre la dimensión dificultad en el Control y la Procrastinación académica

Dimensión / Variable	Rho	<i>p</i>
Control	-0.253***	0.001
Procrastinación académica		

Nota: *Rho= Coeficiente de Spearman, $p < .05$*

De acuerdo con los resultados mostrados en la tabla 23, el vínculo de la dimensión dificultad en el control y la procrastinación académica resultó estadísticamente significativo ($p=0.001$). El coeficiente Rho de Spearman (Rho= -0.253) demostró que esta es una relación inversa y de grado débil. Por ello, la hipótesis nula es rechazada y se confirma la hipótesis alterna, lo cual establece que un mayor nivel de control sobre los videojuegos se asocia con una menor procrastinación de las tareas escolares y viceversa.

4.3. Discusión de resultados

A continuación, se discuten los resultados de acuerdo con los antecedentes y marco teórico propuesto en este estudio.

Este estudio tuvo como objetivo general determinar la asociación entre la dependencia a videojuegos y la procrastinación académica en 293 adolescentes de ambos sexos de tercero a quinto de secundaria de una institución educativa pública de Lima Sur. Según los resultados obtenidos, se encontró una relación inversa, de grado débil y estadísticamente significativa entre estas dos variables (Rho = -0.303, $p = 0.001$), es decir a menor dependencia de videojuegos en estudiantes, mayor tendencia de procrastinación académica.

Estos hallazgos se contrastan con estudios nacionales como el de Ramos y Cyran (2023) en Arequipa donde encontraron correlaciones positivas, de grado bajo y significativas ($Rho = 0.190, p=0.05$) entre el uso excesivo de videojuegos y la procrastinación académica en adolescentes. Asimismo, Navarro (2023) en Lima halló una relación positiva, de nivel débil y significativa ($Rho 0.162, p<0.05$) entre estas variables. Como también Muñoz (2024) en San Martín evidenció asociaciones significativamente ($p=0.002$), además Carbajal en Arequipa en su estudio reportó una relación positiva, nivel fuerte y significativa ($Rho = 0.740, p= 0.001$) en relación a la dependencia a los videojuegos con la procrastinación académica, finalmente Peña (2025) en Lima demostró que existe relación entre las variables de estudio en adolescentes de 2do a 4to grado de secundaria con un $Rho 0.141$ de nivel bajo.

A nivel internacional, García y Roque (2023) en su investigación evidenciaron una correlación positiva, moderada y significativa ($rho=0.052; p>0.05$) entre la procrastinación académica y los videojuegos en adolescentes en Ecuador. Zeliha y Gülden (2020) en Turquía evidenciaron una relación directa, moderada y significativa ($Rho = 0.21, p=0.01$) entre la procrastinación académica y la adicción al internet en adolescentes. Asimismo, Kaya y Sarpkaya (2025) encontraron correlación positiva, fuerte y significativa ($\beta = 0.77 / p<0.01$) entre la adicción a los juegos digitales en la procrastinación académica en adolescentes.

A nivel teórico estos resultados se respaldan en la Teoría de Componentes de la Adicción de Griffiths (2005) que respaldan la relación positiva donde el "Conflicto" generado por el uso excesivo de videojuegos conlleva al bajo rendimiento académico. Sin embargo, este resultado es inverso podría estar relacionado con la conceptualización de la procrastinación, que menciona que la dimensión de Autorregulación Académica que se correlaciona negativamente con dimensiones de la dependencia a los videojuegos.

Asimismo, la Teoría de Skinner sobre el acondicionamiento operante menciona que la conducta se ve reforzar por una recompensa inmediata y motivante (jugar videojuegos). De esta manera, los estudiantes podrían estar utilizando el juego como un incentivo a la finalización de sus tareas académicas, postergando menos para acceder antes a su actividad preferida (videojuegos). Esto se relaciona con la dimensión de autorregulación académica de Busko (1998).

Con relación al primer objetivo específico, que consiste en hallar el nivel de dependencia de videojuegos en adolescentes, los resultados obtenidos reportaron que la mayoría de los estudiantes se ubican en el nivel bajo (48.8%) de dependencia. Este hallazgo se contrasta con el estudio de Muñoz (2024) que identificó un nivel leve (46.95%) de dependencia. Por otro lado, existen resultados que difieren de autores como Ramos y Cyran (2023) identificó un nivel moderado (71.5%), Navarro (2023) reportó un nivel medio con el 50.5%, asimismo Peña (2025) en su estudio encontró que el mayor porcentaje (48%) de adolescentes se encuentran en el nivel medio. De la misma forma, Carbajal (2025) difiere en los resultados, en su estudio obtuvo que el 40% de adolescentes se ubican en el nivel alto de dependencia a videojuegos. La teoría de Skinner se relaciona a este resultado basado en que la conducta se va reforzando por consecuencias placenteras.

Además, se identificó los niveles de las dimensiones de dependencia a videojuegos, evidenciando que en la dimensión abstinencia el mayor porcentaje es el nivel bajo (48.1%), abuso y tolerancia, el nivel bajo predomina con el 51.2%, en los problemas asociados el nivel medio presenta mayor porcentaje (45.4%) y en la dimensión control el nivel bajo (53.2%) predomina. De manera similar, Muñoz (2024) en su estudio en San Martín encontró que el 48.46% de los adolescentes se encuentran en nivel medio, así como en la dimensión abuso y tolerancia el 50.61% y problemas asociados (34.15) se

ubican en el mismo nivel; pero en la dimensión de dificultad de control de dependencia a videojuegos coincide con los hallazgos, mencionado que la mayor parte de estudiantes (43.29%) se encuentran en el nivel bajo. Estos resultados son relevantes, ya que las dimensiones de abstinencia, abuso/tolerancia y dificultad de control constituyen el núcleo de la dependencia, caracterizada por la dificultad para cesar el juego y la inversión de tiempo excesivo, según la clasificación del DSM-V y el modelo de Choliz y Marco.

En cuanto al segundo objetivo específico descriptivo, busca hallar el nivel de procrastinación académica en adolescentes, logrando evidenciar que el mayor porcentaje (67.2%) de estudiantes se ubican en el nivel medio. Estos resultados coinciden con los estudios a nivel nacional, como de Navarro (2023) en Lima encontró que los adolescentes se encuentran en el nivel medio (53%) de procrastinación académica. De igual manera, Carbajal (2025) en Arequipa reportó que el mayor porcentaje (61%) se ubicó en el nivel medio. Además, Peña (2025) en Lima también evidenció que los adolescentes considerados para su estudio se encontraban en el nivel medio (40.5%). La postergación, definida como la acción de aplazar tareas académicas, se convierte en un riesgo, pues la baja autorregulación consciente genera consecuencias desfavorables (Quant & Sánchez, 2012).

Según sus dimensiones, reportaron que la dimensión de postergación de actividades y la dimensión de autorregulación académica los mayores porcentajes de los adolescentes se encuentran en el nivel medio (64.2%, 61.1%) respectivamente. Estos hallazgos se asemejan a la investigación de Navarro (2023), Peña (2025) y Carbajal (2025), quienes también reportaron niveles medios predominantes de procrastinación. Pero difiere del estudio de Muñoz (2024), que reportó un nivel alto en postergación de actividades y autorregulación académica. El nivel medio de autorregulación, la capacidad

para controlar pensamientos y organizarse se considera bajo o inadecuado para la tarea, de esta manera define Alegre (2014) sobre la procrastinación como baja autorregulación.

Con respecto al tercer objetivo específico que busca identificar la relación entre la dimensión abstinencia y procrastinación académica en adolescentes, los resultados obtenidos indican que existe relación inversa, de nivel débil y estadísticamente significativa ($Rho=-0.279$, $p=0.001$) entre las variables. Esto implica que a mayor nivel de abstinencia a los videojuegos menor será el nivel de procrastinación académica y viceversa. Este hallazgo contrasta con el estudio de Peña (2025) que logró identificar que la dependencia se asocia positiva, de grado débil y significativa con la categoría de postergación de actividades ($Rho=0.214$ / $p=0.000$), y autorregulación académica ($Rho=0.08$ / $p=0.070$). Además, Carbajal (2025) encontró una relación inversa, grado bajo y estadísticamente muy significativa ($Rho = -0.386$ / $p=0.000$) entre la dimensión autorregulación académica con la abstinencia en adolescentes de Arequipa. Se sustenta teóricamente en el concepto de Autorregulación Académica, según Alegre (2014) y Busko (1998), es el factor que define la procrastinación. La abstinencia es el malestar (ansiedad, irritabilidad) que experimenta la persona al reducir el juego, es la principal dimensión para el desarrollo de la dependencia (Choliz y Marco, 2011); el mal manejo de esta incomodidad se relaciona con la falta de autocontrol; por ello, la investigación de Muñoz (2022) determinó que la baja habilidad de autorregulación predispone a la abstinencia.

Con relación al cuatro objetivo específico, conocer la relación de la dimensión de abuso y tolerancia con la procrastinación académica en estudiantes, los resultados demuestran que existe una relación inversa, grado débil y estadísticamente significativo ($Rho = -0.301$, $p=0.001$) en los adolescentes. Este hallazgo se asocia con una mayor procrastinación, como lo encontró Carbajal (2025) con una relación directa ($Rho=0.487$). Este resultado inverso se sustenta en el marco teórico de la autorregulación académica

(Busko, 1998; Alegre, 2014), ya que la procrastinación es principalmente una baja autorregulación; entonces una menor procrastinación académica genera mejor capacidad de autocontrol, y así reduce la probabilidad de que el estudiante pierda el control sobre su tiempo de juego, atenuando así el desarrollo del abuso y tolerancia. Asimismo, Carbajal (2025) evidenció una relación inversa, grado moderado y estadísticamente significativa ($Rho = -0.544 / p=0.000$) entre el abuso y tolerancia con la autorregulación académica en adolescentes.

En cuanto al quinto objetivo específico, que busca demostrar la relación de los problemas asociados con la procrastinación académica en estudiantes, donde se demostró que sí existe relación negativa, de grado débil y estadísticamente significativa ($Rho = -.241, p = 0.001$). Este resultado lo contrasta Carbajal (2025) que evidenció que la dimensión problemas asociados a la dependencia de videojuegos se relaciona de manera negativa, grado débil y estadísticamente significativa con la autorregulación académica y la postergación de actividades ($Rho = -0.361 / Rho = 0.335, p=0.001$) respectivamente. Teóricamente esta relación inversa se sustenta en la autorregulación académica (Busko, 1998; Alegre, 2014), ya que una menor Procrastinación implica una mejor autorregulación, y esta capacidad de control se relaciona inversamente con el desarrollo de problemas asociados ($Rho = -0.361$ en Carbajal, 2025).

Finalmente, el sexto objetivo específico busca identificar relación entre la dimensión dificultad en el control y la procrastinación académica en estudiantes, se demostró que, si existe relación inversa, de grado débil y estadísticamente significativa en los estudiantes ($Rho = -0.253, p = 0.001$). El estudio de Carbajal (2025) se asemeja a los resultados obtenidos, este autor evidenció que la dimensión autorregulación académica se relaciona de manera inversa con la dificultad de control ($Rho = -0.494 / p=0.000$), además la dimensión postergación de actividades se relaciona directa con la

dificultad de control con un Rho 0.0476. Asimismo, Peña (2025) no encontró una relación significativa entre la dimensión autorregulación académica y la dependencia, sin embargo, sí encontró una relación positiva con la postergación de actividad (Rho =0.214), que es el resultado conductual de la falta de control. También, Zabala (2021) en Colombia encontró un resultado similar, evidenció una relación inversa y significativa ($r=-0.35$) entre la autorregulación académica (una forma de control) y la adicción a las redes sociales., esto refiere que el control es un predictor negativo del aplazamiento y, por lo tanto, de la procrastinación.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. En el presente estudio se encontró que existe relación inversa, de grado débil y estadísticamente significativa (Rho = -0.303, $p=0.001$) entre dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes, es decir a mayor dependencia a videojuegos, menor procrastinación académica se presentara en los adolescentes, y viceversa.

2. Se identificó que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo (48.8%) de la dependencia de videojuegos y en sus dimensiones como abstinencia nivel bajo con 48.1%, abuso y tolerancia nivel bajo con 51.2%, problemas asociados reporta mayor

porcentaje en el nivel medio 45.4% y la dimensión dificultad de control que predomina le nivel bajo con el 53.2%. Esto evidencia en un bajo nivel de dependencia de videojuegos en los estudiantes evaluados.

3. Se encontró que los estudiantes presentan un nivel medio de procrastinación académica representada por el 67.2%, del mismo modo se evidenció con el mayor porcentaje el nivel medio en sus dimensiones, postergación de actividades (64.2%) y autorregulación académica (61.1%).

4. Se evidenció que existe relación inversa, grado débil y estadísticamente significativa (Rho de Spearman = -0.279, $p = 0.001$) respecto a la dimensión abstinencia y la procrastinación académica en los estudiantes. Esto significa que, a mayor presencia de abstinencia, la procrastinación académica será menor, y viceversa.

5. Se logró hallar que existe relación inversa, grado débil y estadísticamente significativa (Rho de Spearman = -0.301, $p = 0.001$) con relación a la dimensión abuso-tolerancia y la procrastinación académica en los estudiantes. Esto indica que los estudiantes que tienen mayor abuso-tolerancia (o que perciben esta característica) tienden a mostrar ligeramente menos procrastinación académica.

6. Se corroboró que existe relación inversa, grado débil y estadísticamente significativa ($Rho = -0.241$, $p = 0.001$) entre la dimensión problemas asociados y la procrastinación académica, es decir los estudiantes con mayores problemas asociados a la dependencia de videojuegos tienden a procrastinar académicamente un poco menos, y viceversa.

7. Finalmente, se encontró que existe relación inversa, grado débil y estadísticamente significativa entre la dimensión dificultad en el control y la procrastinación académica. Por tanto, tienden a mostrar ligeramente menor procrastinación académica.

5.2. Recomendaciones

1. Diseñar e implementar talleres de gestión del tiempo y autorregulación académica, promoviendo el uso equilibrado de actividades recreativas como los videojuegos, de modo que estas no interfieran con las responsabilidades académicas, sino que se integren de forma saludable en la rutina diaria del estudiante.
2. Diseñar estrategias pedagógicas que incorporen principios de gamificación (metas, niveles, recompensas, retroalimentación inmediata), aprovechando que las dinámicas propias de los videojuegos se asocian a una menor postergación de las tareas académicas.
3. Promover el uso planificado y estructurado del tiempo de ocio digital, enseñando a los estudiantes a integrar actividades recreativas como los videojuegos dentro de una rutina equilibrada que incluya tiempos definidos para el estudio, el descanso y el entretenimiento.
4. Implementar intervenciones focalizadas en estudiantes que presenten mayores indicadores de abstinencia, orientadas a fortalecer estrategias de afrontamiento y regulación emocional, promoviendo un equilibrio entre el uso de videojuegos y las actividades académicas.
5. Desarrollar intervenciones preventivas orientadas a mantener niveles bajos de dependencia, no desde una perspectiva de prohibición, sino desde el fortalecimiento del autocontrol, la toma de decisiones y la autorregulación emocional.
6. Capacitar a docentes y tutores para que reconozcan que el uso de videojuegos puede formar parte de los estilos de afrontamiento y motivación de los estudiantes, promoviendo su uso equilibrado sin asumir automáticamente efectos negativos sobre el desempeño académico.

7. Fomentar programas de acompañamiento académico que ayuden a los estudiantes a transferir las habilidades de persistencia, enfoque y resolución de problemas presentes en los videojuegos hacia las tareas académicas, reduciendo así la postergación y fortaleciendo la conducta de estudio.

REFERENCIAS

Alarcón, A., & Callejas, M. (2020). *Metodología para el desarrollo colaborativo de videojuegos (UPTC)*. Elibro.

Alegre, A. (2014). Autoeficacia y procrastinación académica en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. *Revista de Educación y Psicología de la USIL*, 1(2), 57-82. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.29>

Álvarez Blas, Ó. R. (2010). Procrastinación general y académica en una muestra de estudiantes de secundaria de Lima metropolitana. *Persona: Revista de la Facultad de Psicología*, (13), 159-177. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147118212009>

- Álvarez, M. (2018). *Niveles de procrastinación en estudiantes de 4to y 5to de bachillerato de un colegio privado de la ciudad de Guatemala* [Tesis de pregrado, Universidad Rafael Landívar]. Repositorio de la Universidad Rafael Landívar. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/42/Alvarez-Maria.pdf>
- Alvia, I., Saparabayuningsih, S., & Sinthia, R. (2024). The Correlations of Loneliness with Social Media Addiction to Academic Procrastination in Adolescents. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(3), 1363-1374.
- American Psychological Association (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). American Psychological Association.
- Aranda, D., & Jordi, N. (2013). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos* (UOCpress). Digitalbooks. <https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/28830/Section0002.xhtml>
- Argandar, G. (2021). Influencia del comportamiento antisocial en el uso de videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 13(1), 97-106. <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/2017>
- Asociación de software de Entretenimiento (2021, enero). *Essential Facts About the Video Game Industry*. Theesa. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Atalaya, C., & García, A. (2019). *Procrastinación: revisión teórica*. *Revista de investigación en psicología*, 22(2), 363-378. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8162710>
- Bandura A. (1985). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. Prentice-Hall.

- Bueno-Sáinz, Ó. (2021). *El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: A propósito de un caso clínico*. *Psiquiatría Biológica*, 28(3), 100335. <https://doi.org/10.1016/j.psiq.2021.100335>
- Busko, D. (1998). *Causes and consequences of perfectionism and procrastination: A structural equation model* [Tesis de posgrado, The University of Guelph]. Repositorio de University of Guelph. <https://atrium.lib.uoguelph.ca/items/e42af446-ed92-44b7-9ebe-d842068fe363>
- Carbajal Herrera, N. Y. (2025). *Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Distrito de Cocachacra, 2024* [Tesis de Licenciatura, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Institucional de la Universidad de San Martín de Porres. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/17427/carbajal_hny.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Castillo, Y. y Cuichap, K. (2025). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en estudiantes de un colegio público de la región Lambayeque, 2024*. [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio de la UTP. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/11717/Y.Castillo_K.Cuichap_Tesis_Titulo_Profesional_2024.pdf?sequence=1
- Cerquin, G., & Hoyos de la Cruz, Y. (2022). *Propiedades psicométricas de la Escala de procrastinación Académica (EPA) en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chimbote, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102782/Cerquin_VGT-Hoyos_DLCYN-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Chan, L. (2011). Procrastinación académica como predictor en el rendimiento académico en jóvenes de educación superior. *Revista especializada de los programas académicos de doctorados*, 7(1), 53-62.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/tematicapsicologica/article/view/807>

Chiluisa, E., & Gaibor, I. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Revista multidisciplinar*, 6(3), 14-38.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2305>

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia a videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.lib.uwo.ca/cgi>

Cisamolo, I., Michel, M., Rabouille, M., Dupouy, J., & Escourrou, E. (2021). Perceptions of adolescents concerning pathological video games use: A qualitative study. *La Presse Médicale Open*, 2, 55-62.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590250421000077?via%3Dihub>

Cívico Ariza, A., Cueva Monzonís, N., Colomo Magaña, E., & Gabarda Méndez, V. (2021). *Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante lapandemia: una preocupación familiar*. Hachetetepé: Revista científica de Educación y Comunicación, (22), 1204- 1217.

Clariana, M., Cladellas, R., Badía, M., & Gotzens, C. (2011). La influencia del género en variables de la personalidad que condicionan el aprendizaje: inteligencia

emocional y procrastinación académica. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 38(14), 87-89.
<https://portalrecerca.uab.cat/en/publications/la-influencia-del-g%C3%A9nero-en-variables-de-personalidad-que-condici>

Colegio de Psicólogos del Perú. (2024, diciembre). *Código de Ética y Deontología*. CPSP.
<https://www.cpsp.pe/codigo-de-etica-y-deontologia>

Condori, F. y Padilla L. (2023). Propiedades psicométricas de la escala de procrastinación general y académica adaptada al español en adolescentes de Lima Metropolitana. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115770/Condori_FSL-%20Padilla_DLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Contreras, Y. (2019). *Propiedades psicométricas de la escala de procrastinación académica EPA en universitarios y preuniversitarios de Lima Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/729/Contreras%20Zegarra%2c%20Yoselin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Domínguez-Lara, S., Villegas, G., & Centeno, S. (2014). Procrastinación académica: validación de una escala en una muestra de estudiantes de una universidad privada. *Liberabit*, 20(2), 293-304.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272014000200010&script=sci_abstract

- Dryden, W. (2012). Dealing with procrastination: The REBT approach and demonstration sesión. *Journal of rational - emotive & cognitive – behavior therapy*, 30(1), 264-281. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10942-012-0152-x>
- Eerde, W. (2003). A meta-analytically derived nomological network of procrastination. *Personality and individual differences*, 35(6), 1401-1418. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(02\)00358-6](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(02)00358-6)
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., & Gallegos, N. (2023). Dependence on video games in secondary school students in the Peruvian Amazon. *AVFT – Archivos Venezolanos De Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 1-22. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_aavft/article/view/25987
- García, M., & Roque, Y. (2023). Adicción a videojuegos y procrastinación académica en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe EMAUS. *Puriq*, 5, e461. <https://doi.org/10.37073/puriq.5.461>
- García-Martínez, V., & Silva Payró, M. P. (2019). Procrastinación académica entre estudiantes de cursos en línea: Validación de un cuestionario. *Apertura*, 11(2), 122-137. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n2.1673>
- Griffiths, M. D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Haycock, L., McCarthy, P., & Skay, C. (1998). Procrastination in college students: The role of self-efficacy and anxiety. *Journal of Counseling and Development*, 7(1), 317-324. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.1998.tb02548.x>

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Hidalgo-Fuentes, S., Martínez-Álvarez, I., & Sospedra-Baeza, M. J. (2022). *Autoestima y procrastinación en el ámbito académico: Un meta-análisis*. *Revista Fuentes*, 24(1), 77-89. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2022.19907>
- Huisa, A. (2023). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito Villa María del Triunfo* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/2871>
- Kaya, B. y Sarpkaya, A. (2025). *El exceso de videojuegos me agota: El papel indirecto de la procrastinación académica entre la gravedad de la adicción a los videojuegos digitales y el agotamiento escolar en adolescentes*. *School Psychology International*, 46 (5), 499-518. <https://doi.org/10.1177/01430343251376767>
- La Asociación Española de Videojuegos (2021). *LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA EN 2021*. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf
- López, S., Rodríguez, J., Vidal, M., & Castro, M. (2021). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 11-23. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12742>
- Luján-Barrera, A., Cervera, L., & Chóliz, M. (2024). Cross-cultural validation of structure and internal properties of the video game dependency test (TDV). *Revista*

latinoamericana de psicología, 55(1), 10-21.

<https://doi.org/10.14349/rlp.2023.v55.29>

Malo-Cerrato, S., Martín-Perpiñá, M., & Cornellà-Font, M. (2023). Factores psicosociales y comportamiento de bajo riesgo de uso de TIC en adolescentes.

Comunicar, 75, 25-33. <https://doi.org/10.3916/C75-2023-08>

Marco, C., Jiménez, M. R., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad (PrevTec 3.1) en la prevención de adicciones tecnológicas. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*,

55(1), 32-38.

[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082017000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

[48082017000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082017000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

Ministerio de Salud. (2021, marzo). *Minsa advierte que pandemia del COVID-19 incrementó adicción a videojuegos en niños y adolescentes*. Gob.pe.

[https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-](https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/)

[covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-](https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/)

[adolescentes/](https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/)

Mora-Salguero, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Behavioral psychology*,

30(3), 627-639. <https://doi.org/10.51668/bp.8322302n>

Muñoz, L. (2022). *Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Moyobamba* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio de la universidad

Católica Sedes Sapientiae [https://repositorio.ucss.edu.pe/item/a1fec986-c24b-](https://repositorio.ucss.edu.pe/item/a1fec986-c24b-41c3-9d18-77aac6220b4e)

[41c3-9d18-77aac6220b4e](https://repositorio.ucss.edu.pe/item/a1fec986-c24b-41c3-9d18-77aac6220b4e)

[41c3-9d18-77aac6220b4e](https://repositorio.ucss.edu.pe/item/a1fec986-c24b-41c3-9d18-77aac6220b4e)

- Muñoz, V. (2024). *Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa de la ciudad Moyobamba, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio de la Universidad Católica Sedes Sapientiae. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/2602>
- Navarro, C. (2023). *Adicción a internet y procrastinación académica en estudiantes adolescentes de una institución educativa de Lima Sur* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Norbert Wiener]. Repositorio de la Universidad Privada Norbert Wiener. <https://hdl.handle.net/20.500.13053/11602>
- Nuñez, J. (2021). *Autoestima y procrastinación en grupo de estudiantes vulnerables del nivel secundaria de una institución educativa del distrito de Rímac, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69838>
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (5ª ed.). Ediciones de la U. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologiainvestigacionnaupas.pdf
- Organización Mundial de la Salud. (2024, Enero). *Gaming trends and their implications*. WHO. https://www.who.int/europe/news-room/25-09-2024-teens--screens-and-mental-health?utm_source=chatgpt.com
- Pascual, R. (2012). Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: del neoconductismo a la cognición social. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(1), 176-204. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.403>

- Peña, N. (2025). Dependencia a videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2024 [Tesis de Licenciatura, Universidad Norbert Wiener]. Repositorio Institucional de la Universidad Norbert Wiener. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a6a9ff58-a1f1-4e45-a45c-aab407506f40/content>
- Pizarro Bustamante, C. P., & Santillán Rojas, M. H. (2024). *Prevalencia y características de la adicción a los videojuegos en los estudiantes de nivel secundario en una institución educativa de la ciudad de Chiclayo, 2022* [Tesis de grado, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.1227/16440>
- Popper, K. (2008). *La lógica de la investigación científica*. Tecnos.
- Quant, M., & Sánchez, A. (2012). Procrastinación académica, concepto e implicaciones. *Revista Vanguardia psicológica clínica teórica y práctica*, 3(1), 1-15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815146>
- Ramos, M., & Cyran, B. (2023). *Uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio de la Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/12458>
- Roca, F. (2022). Prevalencia del uso de videojuegos en adolescentes escolares de Lima Metropolitana. *Cátedra Villarreal - Psicología*, 1(2), 231-242. <https://revistas.unfv.edu.pe/CVFP/article/view/1370>

- Rodríguez-Rodríguez, M., & García-Padilla, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes: Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 45-88. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rothblum, E., Solomon, J., & Murakami, J. (1986). Affective, cognitive, and Behavioral differences between high and low procrastinators. *Journal of counseling psychology*, 33(2), 387-394. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.33.4.387>
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64753569026>
- San Miguel, E. (2020). *Consecuencias de la adicción a los videojuegos en los adolescentes de Hispanoamérica: una revisión sistemática de la literatura científica entre los años 2015 y 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repos Corrales itorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/27022>
- Skripkauskaite, S., Fazel, M., & the OxWell Study Team. (2022). Time Spent Gaming, Device Type, Addiction Scores, and Well-being of Adolescent English Gamers in the 2021 OxWell Survey: Latent Profile Analysis. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 5(4), e41480. <https://pediatrics.jmir.org/2022/4/e41480>
- Steel, P., & Klingsieck, K. (2016). Academic procrastination: psychology antecedents revisited. *Australian psychologist*, 51(1), 36-46. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1111/ap.12173>
- Sushanya, G., Subodh, G., & Soma, K. (2024). Influence of Internet Addiction and Academic Procrastination on Academic Achievement of Secondary & Senior

Secondary School Students. *International Journal of Indian Psychology*, 12(2), 1293-1308. <https://doi.org/10.25215/1202.115>

Toaza, T. (2023). *Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales* [Tesis de pregrado, Universidad técnica de Ambato]. Repositorio de la universidad técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/e939526d-55b4-48b6-9d8d-b92bf4ff5aa7>

Trujillo, K., & Noe, M. (2020). *La escala de procrastinación Académica (EPA): Validez y confiabilidad en una muestra de estudiantes peruanos*. *Revista de Psicología y Educaciccón*, 15(1), 98-10. <https://doi.org/10.23923/rpye2020.01.189>

Universidad Norbert Wiener. (2024, octubre). *REGLAMENTO DE CÓDIGO DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN*. UWIENER. <https://hdl.handle.net/20.500.13053/12055>

Valle, B. (2022). *Dependencia a los videojuegos y estrés académico en estudiantes de nivel secundario de la institución educativa emblemática Don Jose de San Martín, Tacna, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad privada de Tacna]. Repositorio de la Universidad privada de Tacna. <http://161.132.207.135/bitstream/handle/20.500.12969/2749/Valle-Bustamante-Oscar.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Vásquez, M. (2011). Ludopatía y mujer: Un análisis desde la perspectiva de género. *Depósito de la investigación universidad de Sevilla*, 1(1), 2097-2017. <https://core.ac.uk/download/pdf/51403579.pdf>

Zabala, S (2021). *Ansiedad, síntomas de adicción a las redes sociales y procrastinación en adolescentes de colegios públicos de Villavicencio* [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás]. Repositorio digital USTA.

<https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/f96a20ab-3b77-45bd-bcb6-36b7150883da/content>

Zeliha, T., & Gülden, G. (2020). Academic Procrastination and Social Anxiety as Predictive Variables Internet Addiction of Adolescents. *International Education Studies*, 13(9), 23-35. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n9p23>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa pública de Lima Sur, 2025.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
<p>General PG: ¿De qué manera se relacionan la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?</p> <p>Específicos</p> <p>PE1: ¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?</p> <p>PE2: ¿Cuáles son los niveles de procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?</p> <p>PE3: ¿De qué manera se relaciona la dimensión de abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?</p> <p>PE4: ¿De qué manera se relaciona la dimensión de abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?</p> <p>PE5: ¿Cuál es la relación entre la dimensión de problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?</p> <p>PE6: ¿De qué manera se relaciona la dimensión dificultad en el control y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025?</p>	<p>General OG: Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>Específicos</p> <p>OE1: Hallar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>OE2: Hallar el nivel de procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>OE3: Establecer la relación entre la dimensión de abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>OE4: Establecer la relación entre la dimensión de abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>OE5: Demostrar si existe relación entre la dimensión de problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>OE6: Analizar la asociación entre la dimensión dificultad en el control y la procrastinación en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p>	<p>General HG: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>Específicos</p> <p>HE1: Existe relación entre la dimensión abstinencia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>HE2: Existe relación entre la dimensión abuso-tolerancia y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>HE3: Existe relación entre la dimensión problemas asociados y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p> <p>HE4: Existe relación entre la dimensión dificultad en el control y la procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025.</p>	<p>Variable 1: Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia • Abuso y tolerancia • Problemas asociados • Dificultad en el Control <p>Variable 2: Procrastinación académica</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Postergación de actividades • Autorregulación académica 	<p>Estudio: Básico</p> <p>Método: Hipotético-deductivo</p> <p>Diseño: no experimental</p> <p>Población: 1221</p> <p>Muestra: 293</p> <p>Técnica: Encuesta - cuestionario</p>

Anexo 2: Instrumentos

ESCALA DE PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA (EPA)

De Busko (1998) adaptación por Condori y Padilla (2023)

Fecha: Grado y sección: Edad: Sexo:

A continuación, se presenta una serie de enunciados sobre su forma de estudiar, lea atentamente cada uno de ellos y responda con total sinceridad en la columna a la que pertenece su respuesta, tomando en cuenta lo siguiente:

1 = Nunca (No me ocurre) - 2 = Pocas Veces (Me ocurre pocas veces o casi nunca) - 3 = A veces (Me ocurre alguna vez) - 4 = Casi siempre (Me ocurre mucho) - 5 = Siempre (Me ocurre siempre).

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
1	Cuando tengo que hacer una tarea, normalmente la dejo para el último minuto					
2	Generalmente me preparo por adelantado para los exámenes					
3	Cuando me asignan lecturas, las leo la noche anterior					
4	Cuando me asignan lecturas, las reviso el mismo día de la clase					
5	Cuanto tengo problemas para entender algo, inmediatamente trato de buscar ayuda					
6	Asisto regularmente a clases					
7	Trato de completar el trabajo asignado lo más pronto posible					
8	Postergo los trabajos de los cursos que no me gustan					
9	Postergo las lecturas de los cursos que no me gustan					
10	Constantemente intento mejorar mis hábitos de estudio					
11	Invierto el tiempo necesario en estudiar aun cuando el tema sea aburrido					
12	Trato de motivarme para mantener mi ritmo de estudio					
13	Trato de terminar mis trabajos importantes con tiempo de sobra					
14	Me tomo el tiempo de revisar mis tareas antes de entregarlas					
15	Raramente dejo para mañana lo que puedo hacer hoy					
16	Disfruto la mezcla de desafío con emoción de esperar hasta el último minuto para completar una tarea					

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV) DE CHÓLIZ Y MARCO DE 2011 (adaptado por Castillo y Cuichap 2025)

Fecha: Grado y sección: Edad: Sexo:

Tiempo de juego al día: 1 a 2 horas () 3 a 4 horas () 5 a 6 horas () 6 horas a más ()

INSTRUCCIONES

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos. Toma como referencia la siguiente escala:

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

N	ÍTEM	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me niego a dejar los videojuegos para atender el llamado de mis padres o familiares.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					
18	Cuando estoy aburrido me distraigo en los videojuegos.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	No soy capaz de medir el tiempo que estoy jugando.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Anexo 3: Validez del instrumento

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Índice de ajuste del Test Dependencia a los videojuegos

χ^2	gl	p	CFI	TLI	SRMR	RMSEA	IC 90% del RMSEA	
							Inferior	Superior
770	275	< .001	0.852	0.839	0.0574	0.0784	0.718	0.0849

Nota: χ^2 = Chi cuadrado, gl=grados de libertad, p=significancia, CFI=índice de ajuste comparativo, TLI=índice de Tucker-Lewis, SRMR=raíz residual estandarizada cuadrática media, RMSEA=error cuadrático medio de aproximación, IC=intervalos de confianza

Cargas de los indicadores del Test Dependencia a los videojuegos

Factor	Indicador	Estimador	EE	Z	p	Estimador Estándar
Factor 1	DV1	0.944	0.0758	12.45	<.001	0.659
	DV2	0.280	0.0572	4.90	<.001	0.288
	DV3	0.860	0.0693	12.41	<.001	0.657
	DV4	0.849	0.0671	12.66	<.001	0.667
	DV5	0.718	0.0722	9.95	<.001	0.549
	DV6	0.905	0.0692	13.08	<.001	0.684
	DV7	0.939	0.0739	12.71	<.001	0.669
	DV8	0.794	0.0671	11.83	<.001	0.633
	DV9	0.889	0.0712	12.49	<.001	0.660
	DV10	1.157	0.0748	15.46	<.001	0.772

Cargas de los indicadores del Test Dependencia a los videojuegos

Factor	Indicador	Estimador	EE	Z	p	Estimador Estándar
	DV11	0.691	0.0727	9.50	<.001	0.529
	DV12	0.923	0.0737	12.53	<.001	0.662
	DV13	0.891	0.0686	12.99	<.001	0.680
	DV14	1.015	0.0796	12.75	<.001	0.671
	DV15	0.938	0.0763	12.29	<.001	0.652
	DV16	0.960	0.0920	10.43	<.001	0.573
	DV17	0.759	0.0786	9.66	<.001	0.536
	DV18	0.905	0.0773	11.71	<.001	0.628
	DV19	0.927	0.0777	11.93	<.001	0.637
	DV20	0.747	0.0766	9.75	<.001	0.540
	DV21	0.931	0.0799	11.65	<.001	0.626
	DV22	0.895	0.0665	13.46	<.001	0.699
	DV23	0.794	0.0691	11.49	<.001	0.618
	DV24	0.891	0.0676	13.20	<.001	0.688
	DV25	0.742	0.0873	8.50	<.001	0.480

Variable 2: Procrastinación académica

Índice de ajuste de la Escala de Procrastinación académica

χ^2	gl	p	CFI	TLI	SRMR	RMSEA	IC 90% del RMSEA	
							Inferior	Superior
382	104	< .001	0.679	0.630	0.081	0.095	0.085	0.106

Nota: χ^2 = Chi cuadrado, gl=grados de libertad, p=significancia, CFI=índice de ajuste comparativo, TLI=índice de Tucker-Lewis, SRMR=raíz residual estandarizada cuadrática media, RMSEA=error cuadrático medio de aproximación, IC=intervalos de confianza

Cargas de los indicadores de la Escala de Procrastinación académica

Factor	Indicador	Estimador	EE	Z	p	Estimador Estándar
Factor 1	PA1	0.3445	0.0679	5.073	<.001	0.3219
	PA2	0.5563	0.0651	8.546	<.001	0.5125
	PA3	-0.0814	0.0778	-1.046	0.295	-0.0673
	PA4	-0.1240	0.0795	-1.560	0.119	-0.1003
	PA5	0.6039	0.0776	7.780	<.001	0.4719
	PA6	0.1612	0.0753	2.139	0.032	0.1373
	PA7	0.6035	0.0693	8.710	<.001	0.5226
	PA8	0.4958	0.0823	6.027	<.001	0.3831
	PA9	0.4280	0.0803	5.328	<.001	0.3414
	PA10	0.6091	0.0648	9.395	<.001	0.5558
	PA11	0.7326	0.0652	11.244	<.001	0.6465
	PA12	0.7605	0.0679	11.200	<.001	0.6427
	PA13	0.9084	0.0726	12.507	<.001	0.7048
	PA14	0.6793	0.0778	8.732	<.001	0.5233
	PA15	-0.0615	0.0751	-0.820	0.412	-0.0531
	PA16	0.3129	0.0858	3.648	<.001	0.2344

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

Test de Dependencia a los Videojuegos

Confiabilidad del Test de Dependencia a Videojuegos

Alfa de Cronbach	
Escala	0.939

Confiabilidad de los ítems del Test de Dependencia a Videojuegos

	Media	DE	Si se descarta el elemento
			Alfa de Cronbach
Ítem 1	1.670	1.436	0.937
Ítem 2	0.485	0.977	0.940
Ítem 3	1.189	1.311	0.937
Ítem 4	1.423	1.274	0.936
Ítem 5	1.230	1.310	0.938
Ítem 6	1.134	1.326	0.936
Ítem 7	1.471	1.405	0.936
Ítem 8	1.117	1.257	0.937
Ítem 9	1.392	1.348	0.937
Ítem 10	1.639	1.501	0.935
Ítem 11	1.148	1.311	0.938
Ítem 13	1.285	1.304	0.936
Ítem 12	1.512	1.395	0.936
Ítem 14	1.636	1.515	0.936
Ítem 15	1.440	1.436	0.937

Confiabilidad de los ítems del Test de Dependencia a Videojuegos

	Media	DE	Si se descarta el elemento
			Alfa de Cronbach
Ítem 16	2.261	1.673	0.938
Ítem 17	1.306	1.419	0.938
Ítem 18	2.254	1.440	0.937
Ítem 19	2.296	1.453	0.937
Ítem 20	1.911	1.379	0.938
Ítem 21	1.900	1.488	0.937
Ítem 22	1.285	1.283	0.936
Ítem 23	1.103	1.288	0.937
Ítem 24	1.055	1.299	0.936
Ítem 25	1.784	1.544	0.939

Escala de Procrastinación Académica (EPA)

Confiabilidad de la Escala de Procrastinación Académica

Alfa de Cronbach	
Escala	0.743

Confiabilidad de los ítems de la Escala de Procrastinación Académica

	Media	DE	Si se descarta el elemento
			Alfa de Cronbach
Ítem 1	2.66	1.07	0.730
Ítem 2	2.58	1.09	0.721
Ítem 3	2.74	1.21	0.755
Ítem 4	2.97	1.24	0.752
Ítem 5	3.13	1.28	0.727
Ítem 6	4.36	1.18	0.753
Ítem 7	3.46	1.16	0.724
Ítem 8	3.18	1.30	0.726
Ítem 9	3.31	1.26	0.726
Ítem 10	3.39	1.10	0.721
Ítem 11	2.77	1.14	0.711
Ítem 12	3.44	1.19	0.715
Ítem 13	3.18	1.29	0.709
Ítem 14	3.26	1.30	0.721

Confiabilidad de los ítems de la Escala de Procrastinación Académica

			Si se descarta el elemento
	Media	DE	Alfa de Cronbach
Ítem 15	2.78	1.16	0.752
Ítem 16	3.06	1.34	0.737

Anexo 5: Aprobación del Comité de Ética



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA E INTEGRIDAD CIENTÍFICA

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Lima, 30 de julio del 2025.

Autor Responsable:
TANIA LUME ANCALLE

Exp. N°: 1685-2025

Es grato expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que el Comité Institucional de Ética e Integridad Científica de la Universidad Privada Norbert Wiener (CIEIC-UPNW) evaluó y **APROBÓ** el siguiente proyecto de investigación:

Proyecto Titulado: "Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025" Versión Nro. 1, con fecha 08/07/2025.

El cual tiene como Autor(es) a:
TANIA LUME ANCALLE

La **APROBACIÓN** comprende el cumplimiento de las buenas prácticas éticas, el balance riesgo/beneficio, la calificación del equipo de investigación y la confidencialidad de los datos, entre otros.

El investigador deberá considerar los siguientes puntos detallados a continuación:

- La **vigencia** de la aprobación es **24 meses** a partir de la emisión de este documento.
- Toda **enmienda** deberá presentarse al CIEIC-UPNW; el proyecto no podrá ejecutarse sin su aprobación previa.
- La constancia de aprobación por el CIEIC **no garantiza** la **aceptación** por parte de las **instituciones** donde pretende ejecutar el trabajo de investigación.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,



Mg. Angelica Karina Minaya Galarreta
Presidente
Comité Institucional de Ética e Integridad Científica
Universidad Privada Norbert Wiener

Avenida Arequipa 440
Universidad Privada Norbert Wiener
Teléfono: 706-5555 anexo 3286-3287 Cel. 939513820
Correo: comite.etica@uwieneredu.pe

Anexo 6: Consentimiento informado

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de proyecto de investigación: “Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa Pública de Lima Sur, 2025”.

Investigadora: Tania Lume Ancalle

Institución: Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW)

Estimado(a) Participante:

Estamos invitando a usted a participar en un estudio de investigación titulado: “Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa Pública de Lima Sur, 2025”. Este es un estudio desarrollado por una investigadora de la Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW).

I. INFORMACIÓN

Propósito del estudio: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la procrastinación. Su ejecución ayudará que la institución educativa pueda utilizar dicha información para brindar charlas, talleres o programas preventivos de ser el caso.

Duración del estudio (meses): 6 meses

Nº esperado de participantes: 293

Criterios de Inclusión y exclusión:

Inclusión:

- Alumnos de 3º a 5º año de secundaria
- Alumnos con edades que oscila entre 14 a 17 años de ambos sexos
- Alumnos matriculados en el periodo 2025
- Asentimiento informado por los alumnos

Exclusión:

- Alumnos menores de 13 años y mayores de 18 años
- Alumnos que nunca hallan jugado videojuegos
- Alumnos no matriculados dentro del año 2025
- Alumnos que no desean participar en el estudio

Procedimientos del estudio: Si usted decide participar en este estudio se le realizará los siguientes procesos:

- Se deberá completar una escala y cuestionarios, que contiene en total 41 reactivos.
- Se deberá marcar una alternativa o respuesta por cada ítems o pregunta.
- La encuesta puede durar entre 15 a 20 minutos.
- Los resultados de ambos instrumentos se almacenarán respetando la confidencialidad y el anonimato.

Se le aplicará el cuestionario de: Escala de procrastinación académica (EPA) de Busko de 1998, adaptado por Condori y Padilla (2023).

Y también un cuestionario de: Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Chóliz y marco de 2011, adaptado por Castillo y Cuichap (2025).

La encuesta puede demorar unos 20 minutos aproximadamente.

Procedimiento de retiro voluntario: La participación es completamente voluntario en este estudio. Usted tiene el derecho de no participar si lo desea. Si decide retirarse eso no implicará alguna penalización en ninguna área relacionado con la institución educativa.

Riesgos: Debido a que se han tomado las precauciones para minimizar los riesgos, la participación en este estudio de investigación podría implicar los siguientes riesgos mínimos:

- Incomodidad: Responder en el cuestionario sobre dependencia a los videojuegos y sobre procrastinación académica podría presentar una incomodidad ligera en esos temas.

- Problemas psicológicos: En casos muy repentinos, la reflexión sobre la dependencia a los videojuegos podría evocar algunos sentimientos. Si usted presentara alguna dificultad significativa, por favor informe al investigador, quien podrá darle una orientación sobre donde buscar apoyo profesional.
- Discriminación: Las medidas de confiabilidad se implementarán con la finalidad de prevenir algún riesgo de discriminación en relación a los resultados de la participación.

Una vez transcritas las respuestas, los cuestionarios físicos serán destruidos.

Beneficios: Usted se beneficiará del presente proyecto, puesto que la investigación tiene conocimientos científicos, que podría ser usado por futuros investigadores para identificar y elaborar planes de intervención psicológica, en los casos requeridos.

- **Costo e incentivos:** La participación no implica ningún costo para usted, ni recibirá incentivos económicos o materiales a cambio de su colaboración.
- **Confidencialidad:** Su información será codificada para proteger su identidad. Si los resultados del estudio se publican, no se incluirá ninguna información que permita identificarlo. Los datos estarán disponibles solo para el equipo de investigación.
- **Derechos del participante:** Su participación es completamente voluntaria. Puede negarse a participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin ninguna penalización o pérdida de derechos.

Preguntas/Contacto: Puede comunicarse con el investigador Principal Tania Lume Ancalle, número de teléfono: 933037774, correo electrónico: tani.lume@gmail.com

Así mismo puede comunicarse con el comité de Ética que validó el presente estudio, Contacto del comité de Ética: Dra. Yenny M. Bellido Fuentes, presidenta del comité de Ética de la Universidad Norbert Wiener, para la investigación de la Universidad Norbert Wiener, Email: comité.etica@uwiener.edu.pe

II. DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO

He leído la hoja de información del Formulario de Consentimiento Informado (FCI), y declaro haber recibido una explicación satisfactoria sobre los objetivos, procedimientos y finalidades del estudio. Se han aclarado todas mis dudas y preguntas. Comprendo que mi decisión de participar es voluntaria y conozco mi derecho a retirar mi consentimiento en cualquier momento, sin que esto me perjudique de ninguna manera. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

(Firma)

Nombre participante:

DNI:

Fecha: (dd/mm/aa)

(Firma)

Nombre investigador:

DNI:

Fecha: (dd/mm/aa)

(Firma)

Nombre testigo o representante legal:

DNI:

Fecha: (dd/mm/aa)

Nota: La firma del testigo o representante legal es obligatoria solo cuando el participante tiene alguna discapacidad que le impida firmar o imprimir su huella, o es el caso de no saber leer y escribir.

Anexo 7. Asentimiento informado para el alumno

FORMULARIO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Título del proyecto de Investigación: “Dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una Institución Educativa Pública de Lima Sur, 2025”.

Autora: Tania Lume Ancalle

Institución: Universidad Privada Norbert Wiener

PROPÓSITO DEL ESTUDIO:

Le invitamos a ser parte de la presente investigación el cual tiene como propósito determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y procrastinación académica en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Sur, 2025. La realización ayudará a tener una mejor comprensión sobre la relación que existe entre ambas variables de estudio en alumnos de secundaria, y así poder realizar alternativas de prevención sobre las mismas.

INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA TI

- Aunque tus padres o tutores hayan dado su permiso para que participes, la decisión final es tuya. Si no quieres participar, puedes decir que no, y está bien.
- Si decides participar, pero en algún momento ya no quieres continuar, puedes dejarlo sin ningún problema.
- Si alguna pregunta o actividad te hace sentir incomodo(a) y no quieres responderla, no tienes que hacerlo.
- Toda información que nos proporciones será confidencial. Esto significa que nadie fuera del equipo de investigación conocerá tus respuestas o resultados. Usaremos estos datos únicamente para aprender más sobre el tema de investigación, buscando conocimientos nuevos para lidiar con l problemática.

¿Quieres participar?

Si aceptas participar, por favor marcar (X) la casilla que dice “Si quiero participar” y escribe tu nombre. Si no deseas participar, marca (X) “No quiero participar”.

Sí quiero participar

No quiero participar

(Firma)

Nombre participante:

DNI:

Fecha: (dd/mm/aa)

(Firma)

Nombre investigador:

DNI:

Fecha: (dd/mm/aa)

Anexo 8: Carta de aprobación de la institución para la recolección de datos



16% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales




- 13% Fuentes de Internet
- 6% Publicaciones
- 13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Título profesional, bajo la asesoría y supervisión del Dr. Juan Bautista Caller Luna.

Desarrollará sus cuestionarios a los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de secundaria, realizando el proyecto "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LIMA SUR, 2025".

Agradeciendo de antemano su atención, me despido quedando a sus órdenes para cualquier información adicional.

Atentamente



DIR. VENEL ANDRÉS FLORES
COLEGIO JUAN GUERRERO QUIMPER
VILLA MARÍA DEL TRIUNFO - LIMA.

Anexo 9: Informe del asesor de Turnitin



Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uwiener.edu.pe	4%
2	Internet	hdl.handle.net	2%
3	Trabajos entregados	uwiener on 2025-02-06	<1%
4	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica del Peru on 2025-12-06	<1%
5	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica del Peru on 2025-11-25	<1%
6	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.unfv.edu.pe	<1%
8	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica del Peru on 2026-01-06	<1%




16% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 13% Fuentes de Internet
- 6% Publicaciones
- 13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uwiener.edu.pe	4%
2	Internet	hdl.handle.net	2%
3	Trabajos entregados	uwiener on 2025-02-06	<1%
4	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica del Peru on 2025-12-06	<1%
5	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica del Peru on 2025-11-25	<1%
6	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.unfv.edu.pe	<1%
8	Trabajos entregados	Universidad Tecnologica del Peru on 2026-01-06	<1%
9	Trabajos entregados	Submitted on 1690095030702	<1%
10	Trabajos entregados	Universidad Wiener on 2025-02-11	<1%
11	Trabajos entregados	Universidad Católica de Santa María on 2024-04-30	<1%