



Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

**Maestría en Salud Mental del Niño del Adolescente
y de la Familia**

**Influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la
adicción a los videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la
Institución Educativa Trilce. Arequipa. 2025**

Tesis presentada por:

Blanco Romero, Nathaly Zuley

ORCID: 0000-0001-9657-8963

para optar el Grado Académico de Maestro en Salud Mental del Niño del
Adolescente y de la Familia

Asesora:

Dra. Nuñez Ocola, Anika Maria

ORCID: 0000-0003-1723-8480

Arequipa - Perú

2026

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 13 de Noviembre del 2025

Dictamen: 014940-C-EPG-2025

Visto el borrador del expediente 014940, presentado por:

2015002252 - BLANCO ROMERO NATHALY ZULEY

Titulado:

**INFLUENCIA DEL NIVEL DE DESAJUSTE DEL COMPORTAMIENTO PSICOSOCIAL EN LA
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DE LOS ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRILCE, AREQUIPA, 2025**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**29229000 - CHOCANO ROSAS DE VIZCARRA TERESA JESUS
DICTAMINADOR**



**21457019 - ANCHANTE HERNANDEZ ELVA ELVIRA
DICTAMINADOR**



**29611429 - FERIA AYTA JACINTA GILMA
DICTAMINADOR**



INFLUENCIA DEL NIVEL DE DESAJUSTE DEL
COMPORTAMIENTO PSICOSOCIAL EN LA ADICCIÓN A LOS
VIDEOJUEGOS DE LOS ADOLESCENTES DEL NIVEL
SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRILCE.
AREQUIPA. 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	2%
	Trabajo del estudiante	
2	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
3	Submitted to Universidad Católica de Santa María	1%
	Trabajo del estudiante	
4	dspace.palermo.edu	1%
	Fuente de Internet	
5	revenfermeria.sld.cu	1%
	Fuente de Internet	
6	killkana.ucacue.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.autonoma.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

DEDICATORIA

A Dios y la Virgen María, por guiar mis pasos a lo largo de mi vida.

A mis padres, quienes nunca sueltan mi mano y siempre están a mi lado.

A mi hijo, luz de mis días oscuros, motor incansable de mi esperanza.

A mis pacientes, razón de mi vocación y esfuerzo de superación.



EPÍGRAFE

"Las cadenas más fuertes no siempre son de hierro, a veces son hábitos que se disfrazan de placer"

Eduardo Galeano

RESUMEN

El objetivo principal de la investigación fue determinar la influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la Institución educativa Trilce. Arequipa, 2025. Se trató de un estudio transversal, de campo, prospectivo y de nivel relacional. Se trabajó con una población de 122 adolescentes, a los cuales se les aplicó dos encuestas, una para determinar el desajuste del comportamiento psicosocial INDACPS-N y una segunda para evaluar la adicción a videojuegos Game Addiction Scale for Adolescents GASA. Se encontró que, los adolescentes presentaban un nivel bajo en las dimensiones desajuste biosociológico, psicológico y psicosocial. Asimismo, el desajuste del comportamiento psicosocial global también fue de nivel bajo. En la adicción a videojuegos los adolescentes mostraron mayormente negatividad en las dimensiones predominancia, tolerancia, modificación del humor, abstinencia, recaída, conflicto y problemas; en general la adicción a videojuegos fue negativa. En conclusión, el nivel de desajuste del comportamiento psicosocial influye en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa TRILCE.

Palabras clave: Desajuste, psicosocial, adicción, videojuegos.

ABSTRACT

The main objective of the research was to determine the influence of the level of psychosocial behavioral maladjustment on video game addiction among adolescents in secondary school at the Trilce Educational Institution in Arequipa, 2025. This was a cross-sectional, field, prospective, and relational study. The study involved a population of 122 adolescents, who were administered two surveys: one to determine psychosocial behavioral maladjustment (INDACPS-N) and a second to assess video game addiction (Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). It was found that adolescents had low scores in the biosociological, psychological, and psychosocial maladjustment dimensions. Likewise, overall psychosocial behavioral maladjustment was also low. Regarding video game addiction, adolescents showed mostly negativity in the predominance, tolerance, mood modification, abstinence, relapse, conflict, and problems dimensions; overall, video game addiction was negative. In conclusion, the level of psychosocial behavioral maladjustment influences video game addiction in secondary school adolescents at the TRILCE Educational Institution.

Keywords: Maladjustment, psychosocial, addiction, video games.

ÍNDICE

DEDICATORIA

EPÍGRAFE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN.....1

HIPÓTESIS4

OBJETIVOS.....5

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL6

1. Marco Teórico7

1.1. Comportamientos psicosociales7

1.2. Videojuegos.....11

2. Análisis de los antecedentes investigativos18

CAPITULO II: METODOLOGÍA23

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación24

1.1. Técnica.....24

1.2. Instrumentos.....24

1.3. Cuadro de coherencias28

2. Campo de verificación29

2.1. Ubicación espacial.....29

2.2. Ubicación temporal29

2.3. Unidades de estudio.....29

3. Estrategia de recolección de datos.....29

3.1. Organización29

3.2. Recursos.....30

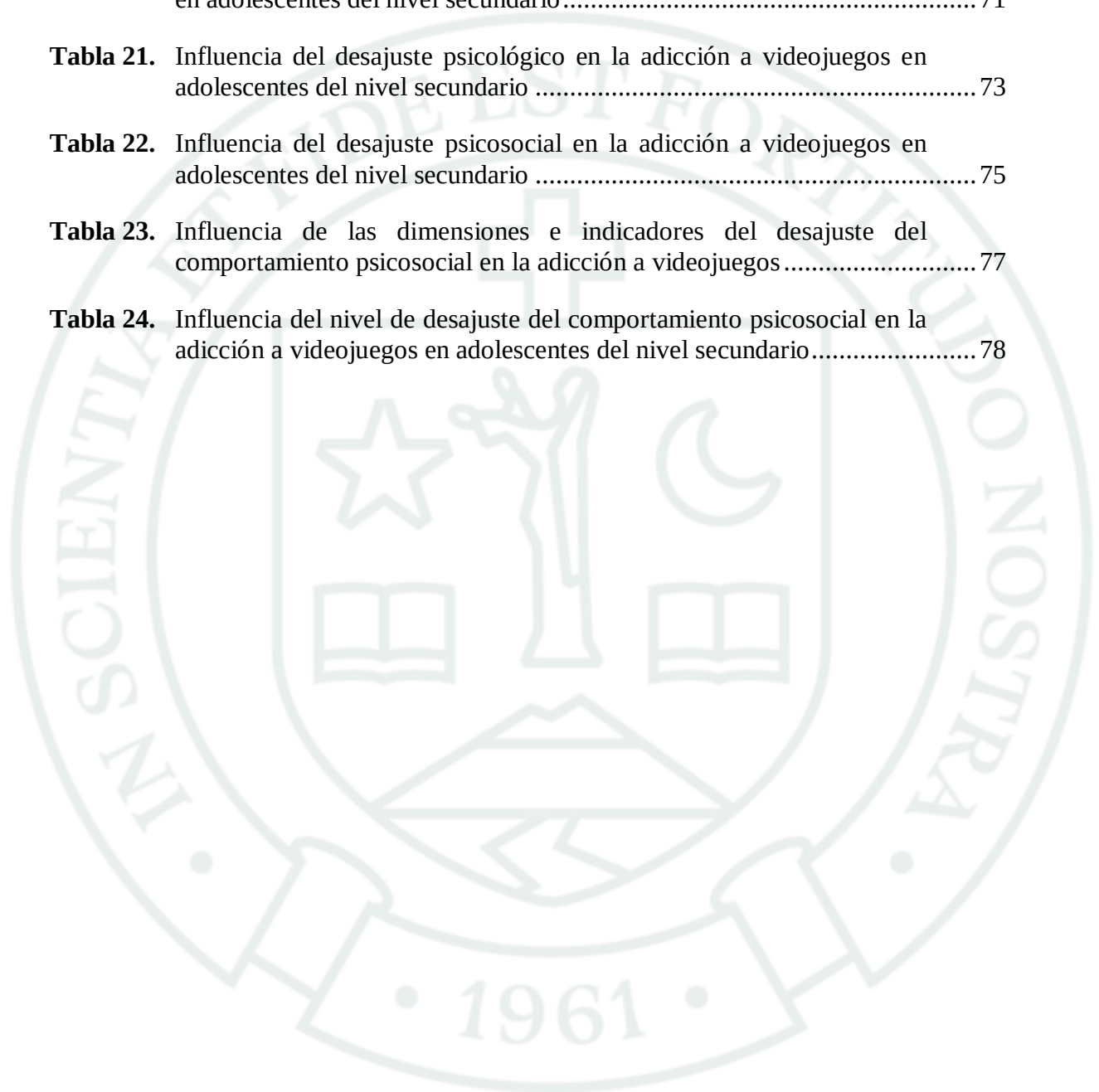
3.3. Manejo de resultados31

CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	32
1. Resultados	33
1.1. Tabla sociodemográfica	33
1.2. Tablas referidas a la dimensión Biosociológica	35
1.3. Tablas referidas a la dimensión Psicológica	39
1.4. Tablas referidas a la dimensión psicosocial	43
1.5. Tablas referidas a la variable desajuste del comportamiento psicosocial	47
1.6. Tablas referidas a la adicción a videojuegos	49
1.7. Tablas referidas a la influencia entre indicadores biosociológicos y adicción a videojuegos	53
1.8. Tablas referidas a la influencia entre indicadores psicológicos y adicción a videojuegos	61
1.9. Tablas referidas a la influencia de los indicadores psicosociales en la adicción a videojuegos	67
1.10. Tablas referidas a la influencia de las dimensiones del desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos	71
1.11. Tablas de resumen	77
2. Discusión	80
CONCLUSIONES	83
RECOMENDACIONES	84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Distribución de la población según edad y genero.....	33
Tabla 2.	Indicadores de la dimensión Biosociológica en adolescentes del nivel secundario	35
Tabla 3.	Nivel de desajuste Biosociológica en adolescentes del nivel secundario	37
Tabla 4.	Indicadores de la dimensión Psicológica en adolescentes del nivel secundario	39
Tabla 5.	Nivel de desajuste psicológico en adolescentes del nivel secundario	41
Tabla 6.	Indicadores de la dimensión Psicosocial en adolescentes del nivel secundario	43
Tabla 7.	Nivel de desajuste psicosocial en adolescentes del nivel secundario.....	45
Tabla 8.	Nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes del nivel secundario	47
Tabla 9.	Dimensiones de adicción a videojuegos en adolescentes del nivel de secundario	49
Tabla 10.	Adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	51
Tabla 11.	Influencia de la inestabilidad emocional en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	53
Tabla 12.	Influencia de la agresividad en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	55
Tabla 13.	Influencia del resentimiento en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	57
Tabla 14.	Influencia de la baja autoestima en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	59
Tabla 15.	Influencia de la desconfianza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	61
Tabla 16.	Influencia de la desesperanza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	63
Tabla 17.	Influencia de la dependencia en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	65

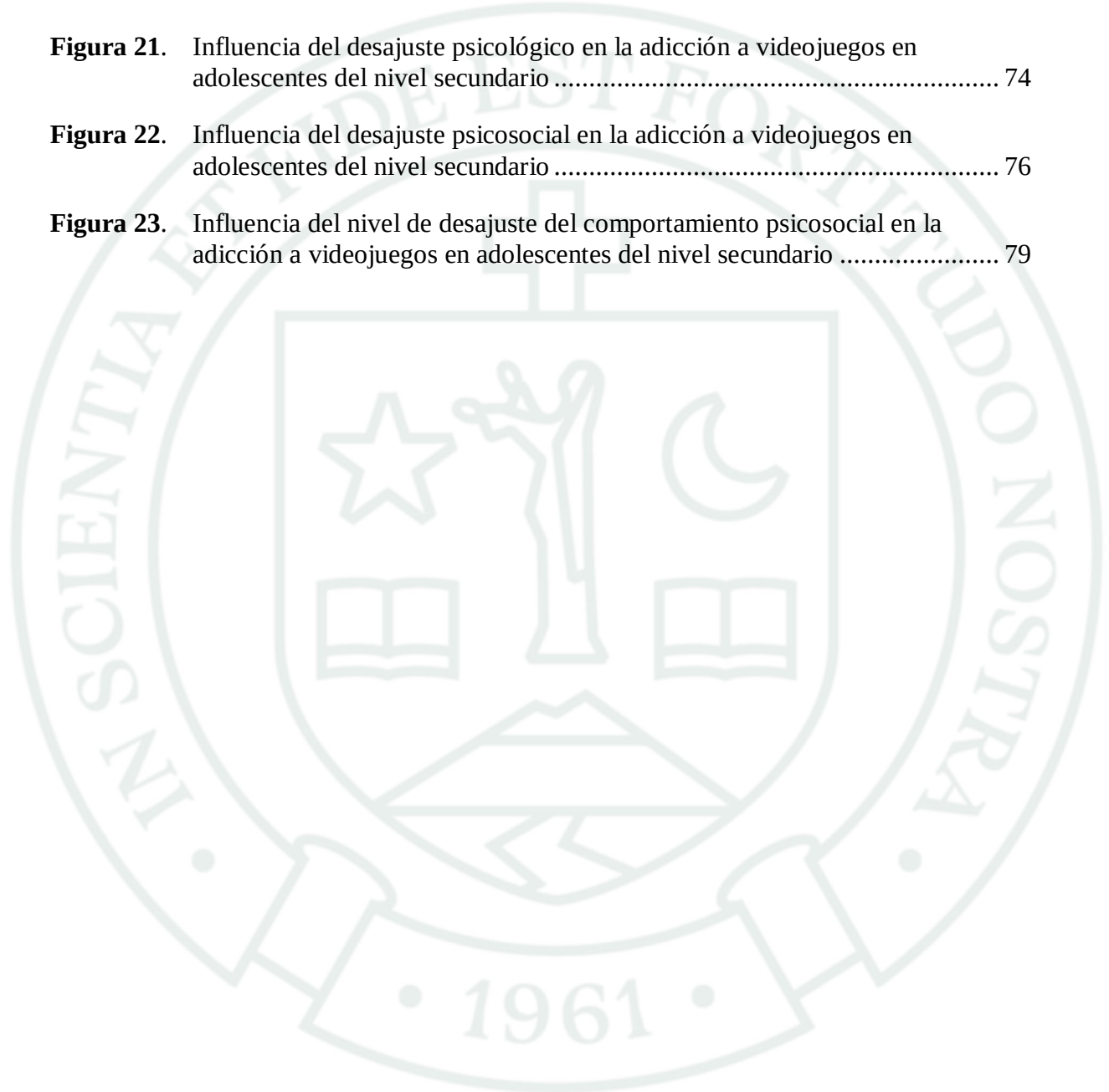
Tabla 18.	Influencia del desajuste familiar en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	67
Tabla 19.	Influencia del desajuste social en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	69
Tabla 20.	Influencia de la dimensión biosociológica en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario.....	71
Tabla 21.	Influencia del desajuste psicológico en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	73
Tabla 22.	Influencia del desajuste psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	75
Tabla 23.	Influencia de las dimensiones e indicadores del desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos.....	77
Tabla 24.	Influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario.....	78



ÍNDICE DE FIGURAS

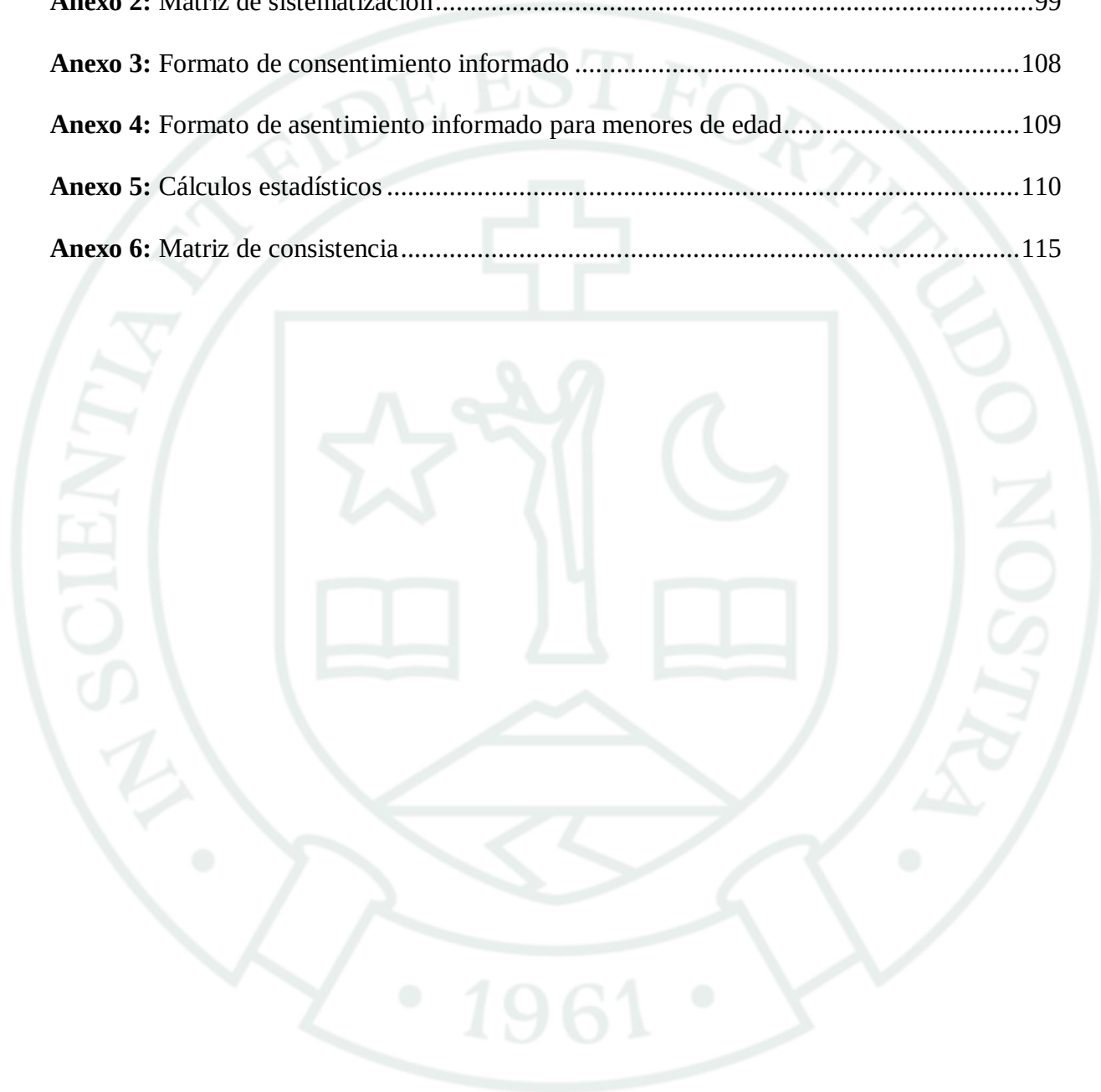
Figura 1.	Distribución de la población según edad y genero	34
Figura 2.	Indicadores de la dimensión Biosociológica en adolescentes del nivel secundario.....	36
Figura 3.	Nivel de desajuste Biosociológica en adolescentes del nivel secundario.....	38
Figura 4.	Indicadores de la dimensión Psicológica en adolescentes del nivel secundario.....	40
Figura 5.	Nivel de desajuste psicológico en adolescentes del nivel secundario.....	42
Figura 6.	Indicadores de la dimensión Psicosocial en adolescentes del nivel secundario.....	44
Figura 7.	Nivel de desajuste psicosocial en adolescentes del nivel secundario	46
Figura 8.	Nivel de Desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes del nivel secundario	48
Figura 9.	Dimensiones de adicción a videojuegos en adolescentes del nivel de secundario.....	50
Figura 10.	Adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	52
Figura 11.	Influencia de la inestabilidad emocional en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	54
Figura 12.	Influencia de la agresividad en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	56
Figura 13.	Influencia del resentimiento en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	58
Figura 14.	Influencia de la baja autoestima en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	60
Figura 15.	Influencia de la desconfianza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	62
Figura 16.	Influencia de la desesperanza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	64
Figura 17.	Influencia de la dependencia en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	66

Figura 18.	Influencia del desajuste familiar en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	68
Figura 19.	Influencia del desajuste social en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	70
Figura 20.	Influencia de la dimensión biosociológica en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	72
Figura 21.	Influencia del desajuste psicológico en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	74
Figura 22.	Influencia del desajuste psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	76
Figura 23.	Influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario	79



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Modelos de instrumento de recolección.....	96
Anexo 2: Matriz de sistematización.....	99
Anexo 3: Formato de consentimiento informado	108
Anexo 4: Formato de asentimiento informado para menores de edad.....	109
Anexo 5: Cálculos estadísticos	110
Anexo 6: Matriz de consistencia.....	115



INTRODUCCIÓN

La inserción de las tecnologías de la Información y las comunicaciones ha llevado a cambios relevantes en la sociedad. Poner en práctica las tecnologías de la Información y las comunicaciones afecta numerosos ámbitos de la vida humana cotidiana (1). Cada vez más los adolescentes dedican una mayor parte de su tiempo libre a estar frente a las pantallas. Los motivos son diversos, desde una simple necesidad lectiva hasta el ocio o las relaciones sociales con sus congéneres. Lo que bien orientado puede tener una repercusión positiva en la persona, es fácil que caiga en el descontrol y afecte negativamente a sus relaciones sociales, su conducta y su capacidad de gestión emocional. Se habla del uso excesivo, cuando al producirse una inclinación desmedida respecto a la tecnología, limita la libertad, por la gran dependencia que provoca. La tecnología en sí no es perjudicial, pero sí la actitud frente a ella cuando se convierte en un hábito que conlleva cambios negativos a nivel personal y social (2).

Su uso cotidiano, excesivo y la facilidad de acceso desde edades muy tempranas sin orientación oportuna puede generar problemas de adicción, es decir, la dependencia y pérdida de control, con manifestaciones de aislamiento, soledad y malas relaciones interpersonales con repercusión negativa en las diferentes actividades que realiza (3), lo que la sitúa como un problema prioritario de salud pública.

Las personas afectadas por esta “adicción sin sustancia química”, además se caracterizan por mostrar incapacidad de controlar su uso. Los recursos tecnológicos se convierten en un fin y no en un medio, es decir dando lugar a la aparición de importantes consecuencias negativas que interfieren en la vida diaria. Así mismo la falta de control de las emociones, el aislamiento social, dificultades para mantener el puesto de trabajo, bajo rendimiento escolar y relaciones sociales insatisfactorias son algunas de estas posibles consecuencias negativas. Según la Organización Mundial de la Salud reconoce que 1 de cada 4 personas sufre algún trastorno de conducta relacionado con adicciones sin sustancias (4).

A nivel mundial, más del 51% de la población usa Internet, lo cual demuestra que la tecnología se ha convertido en protagonista central en la vida del ser humano (5,6). El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (7) menciona que uno de cada tres usuarios de Internet son niños y adolescentes menores de 18 años y jóvenes entre 15 a 24 años.

En Perú, el Instituto Nacional de Estadística e Informática, refiere que, en el 1er trimestre del 2024, el 72,0% de niños y adolescentes de 6 a 17 años hizo uso del servicio de internet, incrementándose en 5,1% respecto al trimestre similar del año 2023 (66,9%), específicamente en adolescentes de 12 – 17 años se incrementó en 3,0% al pasar de 81,9% a 84,9% (8).

La naturalidad con la que las nuevas generaciones han incorporado las tecnologías a su vida cotidiana dista en muchos casos de encontrarse exenta de consecuencias, siendo necesaria la formación en su uso responsable tanto de los adolescentes como de los educadores (9,1).

Por otra parte, la adolescencia supone una época de alta predisposición a caer en conductas de riesgo (10), además del estadio vital y sus características intrínsecas de estos, existen una serie de factores de riesgo psicológico, familiar, social, ambiental cuya relación con la adicción a la tecnología se ha podido demostrar en mayor o menor grado (11). La adolescencia es una etapa de transición entre la niñez y la adultez con cambios madurativos en aspectos fisiológicos, cognitivos, afectivos y psicosociales, por lo que requiere orientación y consejería oportuna para contribuir a su normal crecimiento y desarrollo, y prevenir problemas psicológicos que repercutan en su relación con los demás, el rendimiento académico y en su autocuidado. Esto se confirma cuando la Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia menciona que 20% de los adolescentes de todo el mundo tienen problemas mentales o de comportamiento (12).

Referente a problemas de desajuste psicosocial, estudios de organismos internacionales evidenciaron la prevalencia de problemas a ese nivel en adolescentes. Indicando que, los factores de riesgo de desajuste del comportamiento e inclusive trastornos mentales, están vinculados a los malos tratos, la intimidación, el desprecio, conductas tendientes a la destrucción como las desafiantes y adictivas (13).

Debido al creciente interés hacia la relación entre el uso de medios virtuales y la salud mental, los profesionales e investigadores dirigen, cada vez más, la atención a un fenómeno de uso descontrolado y abusivo de medios y aparatos tecnológicos, internet, redes sociales virtuales y videojuegos que permite evidenciar los aspectos característicos para un comportamiento adictivo (14,15).

Actualmente, se puede sostener que ha incrementado el porcentaje de jóvenes y adolescentes en Perú que priorizan el uso de los videojuegos sobre todo lo demás, poniendo en riesgo su desarrollo personal y social. Este incremento se ve reflejado en las cifras de Forbes Colombia, sobre Safe Betting Sites, que manifiestan que, en el año 2020 se vendieron 22 284,462 consolas

de juegos en todo el mundo, en comparación al 2019 que se vendieron 16 319,770, siendo esta cifra superior por 36.54% en comparación entre años (16).

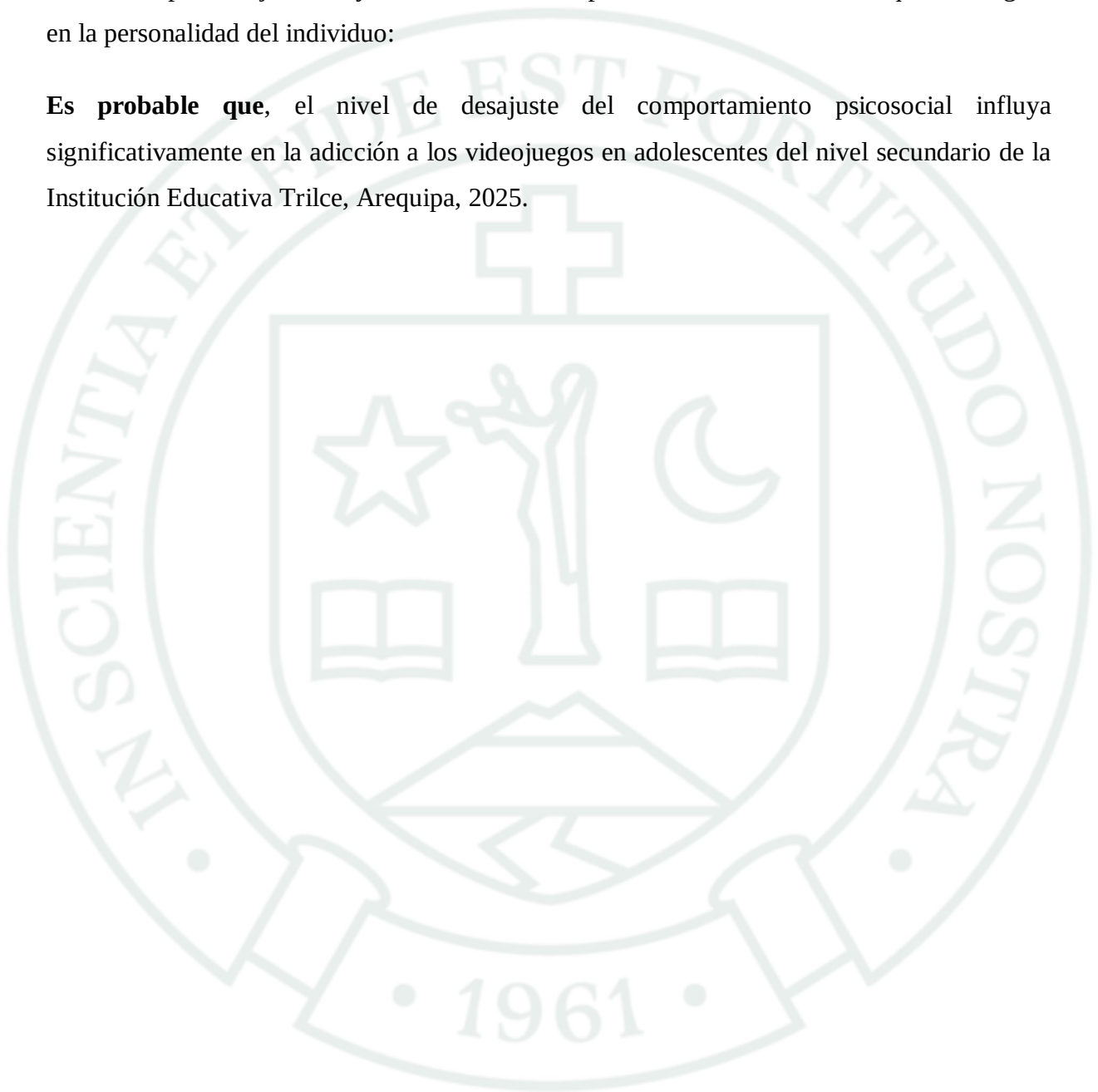
Comprender si existe o no la influencia del desajuste psicosocial sobre la adicción a videojuegos en este grupo etario tan importante como son los adolescentes permite prevenir de manera precoz las graves consecuencias que implica el desarrollo de trastornos emociones y de adicciones; así como diseñar intervenciones efectivas. Por lo que esta investigación busca contribuir al conocimiento en el campo de la salud mental infantil, proporcionando información relevante para la práctica clínica, intervención psicosocial y educativa.



HIPÓTESIS

Dado que, los desajustes del comportamiento psicosocial se desarrollan desde la infancia a través del aprendizaje social y están influenciados por factores socioculturales que se integran en la personalidad del individuo:

Es probable que, el nivel de desajuste del comportamiento psicosocial influya significativamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce, Arequipa, 2025.



OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar la influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la Institución educativa Trilce. Arequipa, 2025.

Objetivos específicos

- Determinar los niveles de desajuste del comportamiento psicosocial de los adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce. Arequipa 2025.
- Determinar la adicción a los videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce. Arequipa 2025.

CAPÍTULO I:
MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

1. Marco Teórico

1.1. Comportamientos psicosociales

Los comportamientos psicosociales son cualidades o manifestaciones psicológicas adquiridas por los principios del aprendizaje. Algunos comportamientos tienen condiciones biogenéticas heredadas, que definen el temperamento, pero se construyen y desarrollan mediante el aprendizaje social durante el proceso del desarrollo humano desde la infancia, por las influencias socioculturales; de manera gradual se incorporan y pasan a formar parte de la personalidad del individuo (17), producto de la interacción con el medio ambiente social circundante. La educación de la personalidad y especialmente de los valores éticos cumple un rol muy importante en la formación de los comportamientos psicosociales, que pueden presentarse en la forma de actitudes, opiniones, creencias, sentimientos o como respuestas concretas ante situaciones de interacción social.

Desde un punto de vista valorativo, se pueden reconocer comportamientos psicosociales positivos y negativos. Algunos están vinculados a valores éticos o conductas morales. Son comportamientos positivos, por ejemplo, el respeto, la honestidad, la tolerancia, la confianza, la cooperación, la generosidad y el altruismo; los comportamientos negativos son la agresividad, la deshonestidad, la desconfianza, la baja autoestima, la envidia, la hipocresía, el incivismo, la intolerancia, la mentira, el resentimiento y los celos, entre los más importantes (18).

Diversos estudios han reportado que los comportamientos psicosociales que presenta cada persona son cualidades psicológicas adquiridas. Si bien existen condiciones genéticas temperamentales, dichos comportamientos se establecen de manera específica mediante el aprendizaje social, que se va formando y construyendo día a día durante el desarrollo humano, desde la infancia, sobre todo debido a las influencias socioculturales que gradualmente van incorporándose y pasan a formar parte de la personalidad del individuo, producto de la interacción con el medio ambiente social circundante. La educación de la personalidad y especialmente de los valores éticos cumple un rol muy importante en la formación de los comportamientos psicosociales, que pueden presentarse en la forma de actitudes, opiniones, creencias, sentimientos o como respuestas concretas ante situaciones de interacción social (19).

1.1.1. Desajuste del comportamiento psicosocial

El desajuste psicosocial se produce cuando el individuo no es capaz de responder a exigencias del entorno de manera adecuada, por lo que, utiliza estrategias poco acertadas enfrentando de manera inapropiada las exigencias de las interacciones sociales, que pueden presentarse mediante sus actitudes, opiniones, creencias, sentimientos o conductas, generando estrés, ansiedad, depresión, angustia, somatización o desesperanza, y si las manifestaciones se tornan frecuentes y extremas, se presentarían trastornos psicológicos o comportamientos psicopáticos (20,17).

Los trastornos psicosociales de la conducta se dan cuando el individuo no puede adaptarse a las demandas de su entorno, generando inestabilidad emocional, donde se pueden presentar manifestaciones de forma interna (cambios en el estado de ánimo, ansiedad) o externas (trastornos de la conducta, conductas disruptivas) (21,22).

Existen características importantes negativas que pueden manifestar las personas y que se identifican como comportamientos desajustados (17).

a. Enfoques teóricos del desajuste del comportamiento psicosocial

- **Enfoque teórico conductual**, señala que, los individuos discriminan el ajuste psicosocial como la formación de patrones de conducta en función de contingencias, modelamiento de conductas y cultura del contexto social, explicando la presencia y dinámica funcional del desajuste (23). Cabe mencionar que los problemas de desajuste psicosocial están circunscritos a los problemas de conducta, entendidos como patrones de comportamiento no esperados socialmente, los mismos que se originaron por el sistema de recompensas a modo de refuerzos positivos, negativos o castigos (24).
- **Enfoque teórico cognitivo**, indica que, el desajuste psicosocial es producto de un mal entrenamiento de la conducta prosocial, enfocado en un mal tratamiento del diseño social, como al proporcionar los refuerzos. Lo cual desde la perspectiva cognitiva no proporcionaba coherencia entre el pensamiento y la acción conductual, dando como resultado el mantenimiento del desajuste del comportamiento. Esta situación incrementaba en las personas percepciones distorsionadas y problemas de adaptación a los valores sociales (25,26).

b. Dimensiones del desajuste del comportamiento psicosocial

- **Biosociológico:** Considera los factores biológicos, psicológicos y sociales de la persona a la hora de explicar, entender y afrontar un determinado estado de salud o enfermedad, discapacidad o trastorno. En lugar de centrarse únicamente en aspectos internos como los pensamientos o emociones, considera también el impacto de los genes, las condiciones médicas, el entorno cultural, las relaciones interpersonales y el contexto socioeconómico. Buena parte de los desafíos que enfrenta el ser humano a nivel emocional o comportamental no pueden ser entendidos analizando de manera separada aspectos sociales o biológicos (27).
- **Psicológica:** Se centra en la mente, y recoge la idea de la persona como ser, dotado de un conjunto de procesos que le permiten guiar su conducta creativa y en armonía con el contexto cambiante donde se dan las diversas situaciones en que participa. Incluye aspectos cognitivos que conducen a percibir, pensar, conocer, comprender, comunicar, resolver problemas, relacionarse, representarse a sí mismo y a los otros. Aspectos afectivos, como las emociones y los motivos, y otros aspectos que generan esperanza, estima y confianza en uno mismo y en otros (28).
- **Psicosocial:** El comportamiento de las personas mediado por estados psicológicos y aspectos contextuales. Se refiere al análisis y comprensión de la conducta de la persona desde la consideración simultánea de dos factores fundamentales: sus estados psicológicos internos y los aspectos de su contexto social”. Quiere decir que, lo psicosocial se refiere a aquella intersección e interacción entre lo social, lo cultural y las influencias ambientales que operan en la mente y el comportamiento (29).

c. Indicadores del desajuste del comportamiento psicosocial

c.1. Indicadores de la dimensión biosociológica

- **Inestabilidad emocional:** Es aquel sujeto que muestra cambios repentinos de estado y con frecuencia de estados de humor.
- **Agresividad:** Son pensamientos de ataque hacia otro sujeto, los cuales están compuestos por emociones como ira y rencor hacia otra persona.

- **Resentimiento:** Es un desajuste afectivo con predominio del factor cognitivo a través de la reminiscencia de actos realizados en contra de su persona por otros, percibiéndose como víctima, expresados verbalmente con mensajes de odio y hostilidad.
- **Baja autoestima:** Es la desvalorización personal, que trae como consecuencia tristeza, falta de aspiración y frustración.

c.2. Indicadores de la dimensión psicológica

- **Desconfianza:** Es el acto de suspicacia respecto a los demás, tendiendo a pensar que los demás confabulan contra él.
- **Desesperanza:** Son un conjunto de pensamientos negativos y fatídicos respecto a su vida, desvalorizándola, asintiendo que la vida no vale nada y que es aburrida.
- **Dependencia:** Es un patrón de comportamiento de apego tóxico hacia los demás, perdiendo autonomía en su vida y no pudiendo afrontar de manera independiente situaciones amenazantes.

c.3. Indicadores de la dimensión psicosocial

- **Desajuste familiar:** Es el déficit relacional a causa de un ambiente familiar hostil, lo que produce conflictos entre los diferentes miembros de la familia.
- **Desajuste social:** Es un déficit en las interacciones con otros individuos, presentándose conflictos constantes, no pudiendo conciliar con ellos (30).

d. Desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes

El desajuste es entendido como la falta de habilidad para mantener relaciones interpersonales, dificultad que se evidencia en diferentes aspectos de la vida y genera problemas para afrontar situaciones estresantes (30); asimismo, lo psicosocial se refiere a aquella intersección e interacción entre lo social, lo cultural y las influencias ambientales que operan en la mente y el comportamiento. Existen características importantes negativas que pueden manifestar las personas y que se identifican como comportamientos desajustados (17).

Como ya se ha mencionado, la adolescencia es un periodo de desarrollo en el cual se experimenta una serie de cambios y transiciones a nivel psicológico, físico y social.

Muchas veces los estudiantes pueden manifestar desajuste en su comportamiento psicosocial, es decir, presentan conflictos al momento de reconocer y reaccionar apropiadamente ante las situaciones que se le presenten en su cotidianidad, creando disonancia entre el adolescente y el medio en el que se desarrolla, evidenciando conductas atípicas para su grupo etario (31).

e. Instrumento para medir desajuste del comportamiento psicosocial INDACPS-N

Inventario del desajuste del comportamiento psicosocial (INDACPS) fue creado por Reyes y Sánchez. Es un instrumento diseñado para evaluar el nivel o grado de desajuste de nueve comportamientos psicosociales: Inestabilidad emocional, agresividad, resentimiento, baja autoestima, desconfianza, desesperanza, dependencia, desajuste familiar y desajuste social (32).

1.2. Videojuegos.

De acuerdo con Volckmann, los videojuegos son programas informáticos diseñados para proporcionar una experiencia interactiva a los usuarios, estos programas permiten a los jugadores controlar personajes, objetos o situaciones en un entorno virtual, a menudo con el objetivo de alcanzar metas específicas o simplemente disfrutar del juego, además, pueden presentar una amplia variedad de géneros, desde aventuras y rompecabezas hasta simuladores y juegos de disparos. A lo largo de las décadas, los videojuegos han experimentado un proceso de desarrollo y transformación que los ha llevado a asumir un nuevo rol como una forma popular de entretenimiento, con una base de jugadores diversa que abarca desde niños hasta adultos, y los impactos y percepciones que producen a sus usuarios pueden variar según la persona y el contexto en el que se utilicen (33).

Actualmente hay una extensa gama de videojuegos cuyos fines, aunque diferentes, traspasan los parámetros del entretenimiento y se entrelazan con el arte, la enseñanza, la protesta social, la comunicación y la información. No debemos perder de vista que inclusive esos videojuegos comerciales, manifiestan y generan ciertos valores, creencias y miradas de todo el mundo; en la mayoría de los productos de industria los videojuegos son vistos de manera simbólica y económica a la vez. El videojuego como medio de pasatiempo cultural ha llegado a estar presente en cada una de las redes de relación de los individuos, enfatizando el núcleo familiar y las amistades como los sitios que enseñan y refuerzan en el individuo su comportamiento, y que son además los sitios en donde suceden los más grandes cambios en el estilo de vida. Si los videojuegos se utilizan de una manera desmedida, traen como consecuencia la soledad virtual cuyo efecto es dejar de lado la socialización y comunicación familiar, sin darse cuenta que la

parte digital se apodera de su tiempo y no tiene comportamientos adecuados para el sano desarrollo de la salud psicológica y física del sujeto. Las secuelas que deja se manifiestan en la escasa relación familiar y el aislamiento social dentro del núcleo familiar, que difiere de las interacciones de amistad en donde se evidencian cambios como el incremento del tiempo de las colaboraciones sociales y redes de apoyo en los videojuegos (34).

Los videojuegos se han convertido en una actividad de enorme relevancia en la vida diaria de los jóvenes y estudiantes varones, en las mujeres o niñas se evidencia muy poco la utilización de estos dispositivos, por lo que la industria consciente de esta realidad está desarrollando cada vez más personajes femeninos para que las chicas se puedan involucrar en los entornos y captar la atención de este “cliente potencial”. Los estudios indican que los jóvenes varones a diferencia de las mujeres realizan un uso mayor de los videojuegos, los cuales además tienen su interferencia en otras ocupaciones, presentan un grado más grande de preocupación por dichos dispositivos y dedican un más grande número de horas al día al videojuego (34).

a. Características de los videojuegos

Como principales características, se puede mencionar que se necesita un dispositivo multimedia para jugar compuesto por varios elementos, es interactivo, contiene reglas específicas y previamente establecidas, contiene una narrativa, posee un conflicto y puede o no tener un objetivo implícito, además implica la participación activa de uno o más jugadores (35).

b. Adicción a los videojuegos

El término está asociado a una relación de fuerte dependencia en la que, el individuo está por completo sometido a algo. La excesiva utilización del internet y los videojuegos por parte de la sociedad ha traído como consecuencia numerosos problemas de diferente naturaleza, y se ha convertido en un tema de gran relevancia para la comunidad científica mundial, asociándose la dependencia excesiva y sin control hacia estas plataformas a diversos trastornos, tanto psicológicos como conductuales (36).

La dependencia a los videojuegos es una compulsión descontrolada hacia este tipo de videos, donde una persona siente una necesidad constante e irresistible de jugar, a menudo descuidando sus responsabilidades y relaciones personales en favor del tiempo dedicado a los videojuegos, esta compulsión puede generar efectos adversos en la vida cotidiana de la persona (37). Según Clifford, et al., la dependencia a los videojuegos implica el uso de estos como recurso principal

para evadir el estrés, la ansiedad o los problemas emocionales constituyendo así en una forma de dependencia psicológica, la cual puede llevar a una incapacidad para controlar la cantidad de tiempo y energía invertidos en los videojuegos (38). Según Moge y Romano, el uso excesivo y perjudicial de los videojuegos se caracteriza por la incapacidad de detener o reducir el juego, produciendo efectos perjudiciales en la vida del individuo, lo que puede repercutir en el aislamiento social, la disminución en el desempeño académico o laboral (39).

Según Sloat, et al., la dependencia es una relación destructiva y compulsiva a una sustancia, actividad o comportamiento, en la que, una persona experimenta una necesidad incontrolable y persistente de participar en esa actividad, a menudo a expensas de su bienestar físico, mental, emocional, relaciones personales y responsabilidades. Esta relación puede generar un ciclo continuo de búsqueda de gratificación inmediata, seguido de remordimiento y deseo de cambio, pero con dificultad para romper el ciclo debido a la poderosa influencia que ejerce sobre la vida del individuo. La adicción puede variar en naturaleza, desde sustancias como drogas y alcohol hasta comportamientos como el juego, las compras compulsivas o incluso el uso desmesurado de la tecnología y las redes sociales, y suele requerir apoyo profesional y esfuerzos personales significativos para superarla (40).

La participación recurrente y persistente en videojuegos, provoca graves afecciones en la persona (41). Se caracteriza como una inmersión repetitiva y persistente durante muchas horas en videojuegos, que genera un malestar clínicamente significativo, y que se lleva a cabo en muchas ocasiones de forma grupal (42,43,44). Esta adicción induce a distintos efectos adversos en los individuos, a nivel emocional, bajo ajuste personal, bajos niveles de consciencia y amabilidad, e inadaptación escolar. En el plano fisiológico, se relaciona con síntomas tales como deshidratación, desnutrición, convulsiones, afecciones dermatológicas, o úlceras (45).

Entonces los pasatiempos ligados a la tecnología pueden tener una repercusión positiva o negativa de acuerdo al uso que se le dé, sin embargo, el contenido brindado a la juventud por medio de estos pasatiempos puede no ser tan provechoso para su formación personal, en referencia a ello (46) a lo largo de los últimos años, se ha podido ver un incremento en la creación de videojuegos con un contenido cada vez más explícito y violento, estos han tenido una gran captación por el público, en este sentido se puede afirmar que los videojuegos pueden afectar de manera drástica el proceder de niños y adolescentes que son quienes más consumen la tecnología y sus pasatiempos. De forma concomitante Guizado cuenta que: “Los videojuegos abarcan una infinidad de características que los convierten en algo muy atractivo” (47). Por ello

se ha demostrado que los videojuegos permiten crear lazos fuertes, provocando adicción y dependencia. De esta manera el joven se siente libre de elegir sin ser cuestionado, este pasatiempo se ha vuelto una manera de escapar de la realidad y permite aflorar su propio ser, en un mundo ficticio.

c. Los videojuegos y la incidencia emocional en los jóvenes

Los videojuegos permiten a los jóvenes deleitarse de una experiencia jovial, la cual posibilita desarrollar sus reflejos, su creatividad, mejorar la flexibilidad cognitiva y además integran la oportunidad de interactuar con otros individuos; pese a esto, es preciso denotar, que estas aplicaciones pueden llegar a ser una herramienta potencialmente peligrosa. Estas necesitan ser utilizadas con suma responsabilidad, ya que una prolongada exposición a este medio podría acarrear consigo múltiples sintomatologías que provocan cambios en la conducta del ser humano. El cerebro tiene gran implicación en las adicciones a los videojuegos, debido a la acción de un neurotransmisor del placer denominado dopamina, el flujo de esta sustancia produce alegría en el núcleo de accumbens. En consecuencia, el cerebro se habitúa a un determinado nivel de segregación de dopamina, permitiendo así desarrollar una dependencia a dicha sustancia. Esto forja un desperfecto en la interacción del hipocampo y la amígdala, deteriorando los procesos cognitivos del individuo (48). Primariamente las únicas adicciones examinadas en los diferentes manuales de psicología y psiquiatría eran las ligadas al consumo de sustancias. El término adicción a los videojuegos se replica en las publicaciones científicas y su inclusión en la lista de la CIE-11 por WHO, lo que supone que los países miembros de la OMS deberán preparar estrategias de acción para diagnosticar e imponer alternativas terapéuticas contra el gaming disorder (49), que se manifiesta por:

- Control deficiente sobre el juego (ej., inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto).
- Aumento de la prioridad otorgada al juego en la medida en que el juego prevalece sobre otros intereses de la vida y actividades diarias.
- Continuación o intensificación del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.

De acuerdo con lo descrito anteriormente Santana, et al., considera importante estudiar dos casos en los que se presenta una adicción a los videojuegos. El primero fue de un español

internado por un trastorno de adicción a un videojuego llamado Fortnite, este individuo tuvo cambios comportamentales como: escasa interacción con las demás personas por estar aislado jugando en su habitación, alteraciones a nivel cognitivo y del sueño; el segundo caso fue de Roberto, un joven guayaquileño con psicosis desarrollada durante su proceso de abstinencia al mismo videojuego del caso anterior. Roberto mostró alucinaciones e incluso oía voces que le inducían a continuar jugando, esto ocasionó que él no cumpla con sus horas de sueño, también presentó problemas alimenticios y desadaptación al medio social (50).

d. Mecanismos neurobiológicos y comorbilidades

Las adicciones comportamentales comparten una base neurobiológica con las adicciones a sustancias, involucrando los mismos circuitos cerebrales de recompensa, control inhibitorio y toma de decisiones. A pesar de la ausencia de una sustancia externa, las respuestas cerebrales observadas en estas conductas compulsivas reflejan un patrón de refuerzo y dependencia similar al observado en personas con trastorno por uso de sustancias. Esto ha llevado a la comunidad científica a considerar las adicciones comportamentales como manifestaciones conductuales de una disfunción en los mecanismos de recompensa y regulación emocional del cerebro (51).

- **Disfunción en el sistema de recompensa:** Las adicciones comportamentales están mediadas por el sistema dopaminérgico, particularmente en el núcleo accumbens y el área tegmental ventral. Estas estructuras forman parte del circuito de recompensa del cerebro y se activan en respuesta a estímulos placenteros, promoviendo la repetición de conductas gratificantes. En individuos con adicción, se observa una hiperactivación del circuito de recompensa ante estímulos específicos (como apuestas, videojuegos o máquinas tragamonedas), mientras que, los sistemas de control cognitivo presentan una actividad reducida, favoreciendo la compulsividad. Estudios de neuroimagen han demostrado que los patrones de activación cerebral en sujetos con adicción a los videojuegos o al juego patológico son similares a los observados en personas con trastorno por consumo de sustancias, reforzando la hipótesis de que estas condiciones comparten mecanismos neurobiológicos subyacentes. La incapacidad para modular la respuesta dopaminérgica puede explicar la dificultad para detener la conducta y la tendencia a la búsqueda constante de la gratificación inmediata (51).
- **Alteraciones en el control inhibitorio y toma de decisiones:** Además del sistema de recompensa, la corteza prefrontal desempeña un papel crucial en la regulación del

comportamiento y el control de impulsos. En personas con adicciones comportamentales, se ha observado una hipofuncionalidad de la corteza prefrontal dorsolateral y ventromedial, lo que compromete la capacidad de planificación y la toma de decisiones basada en consecuencias a largo plazo. Déficits en la inhibición de respuestas impulsivas: La disfunción en la corteza prefrontal limita la capacidad del individuo para resistir impulsos y detener conductas adictivas, generando una tendencia a la repetición compulsiva de la conducta (51).

- **Alteraciones en la flexibilidad cognitiva:** Se han documentado dificultades en la adaptación del comportamiento ante cambios en las contingencias ambientales, lo que explica por qué muchas personas con adicciones comportamentales continúan con su conducta a pesar de experimentar consecuencias negativas. La evaluación del riesgo y la anticipación de consecuencias están alteradas, favoreciendo elecciones impulsivas en detrimento de alternativas con beneficios a largo plazo.
- **Papel de la amígdala y la regulación emocional:** La amígdala, estructura clave en la regulación emocional, también está implicada en las adicciones comportamentales. En estos pacientes, se ha observado una hiperactividad de la amígdala ante estímulos asociados a la adicción, lo que sugiere que la vulnerabilidad emocional puede desempeñar un papel clave en la perpetuación de la conducta adictiva. Esta hiperactividad puede estar relacionada con:
 - **Mayor reactividad al estrés y a emociones negativas**, lo que lleva al individuo a utilizar la conducta adictiva como un mecanismo de afrontamiento emocional.
 - **Déficits en la extinción del refuerzo**, lo que dificulta la reducción del comportamiento compulsivo incluso cuando ya no genera placer o satisfacción (51).

e. Dimensiones de la adicción a los videojuegos

- **Predominancia**, se refiere al hecho de que el videojuego adquiere una importancia preponderante en la vida de la persona y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta.
- **Tolerancia**, incremento de la frecuencia y el tiempo de juego.
- **Emoción**, estado de ánimo eufórico o relajante que se obtiene como consecuencia de la conducta de juego.

- **Abstinencia**, emociones desagradables o efectos físicos al reducir súbitamente el juego.
- **Recaídas**, tendencia a volver a jugar tras un período de abandono o reducción.
- **Conflictividad**, deterioro de las relaciones interpersonales como resultado del exceso de juego, incluyendo negligencia y mentira.
- **Problemas**, perjuicios de la actividad social, académica o laboral, así como trastornos psicológicos relacionados con la pérdida de control de la conducta de juego.

f. Instrumento para medir adicción a los videojuegos

Uno de los instrumentos de mayor relevancia en la literatura es la Escala de Adicción a los Videojuegos para Adolescentes o Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) (52), que ha mostrado su validez para identificar jóvenes con patrones abusivos de juego y ha sido ampliamente utilizada en estudios exploratorios y clínicos (53,54,55,56). La escala GASA es un cuestionario más breve que posibilita la comparación de los resultados con los obtenidos en otros países.

La versión original se compone de 21 ítems, a partir de la cual nace una versión corta de siete dimensiones, cada una constituida por una sola pregunta. Esta última versión es la más utilizada (57). La Versión Corta posee adaptaciones y validaciones en diferentes países, como Alemania (58), Francia (59), China (60), España (61), Finlandia (62), Irán (63), Italia (64), Noruega (56) y Turquía (65).

2. Análisis de los antecedentes investigativos

2.1. A nivel internacional

- Klimenko O. **Riesgo de adicción a redes sociales e internet, habilidades sociales y bienestar psicológico en estudiantes de básica secundaria. Colombia. 2024**, su objetivo fue determinar el riesgo de adicción a redes sociales e internet y su relación con las habilidades sociales, bienestar psicológico y variables sociodemográficas en adolescentes colombianos, participaron 324 estudiantes, identificando un mayor riesgo en el uso de redes sociales para el género femenino, y de video juegos y páginas de sexo para el género masculino; una correlación baja y positiva entre el riesgo de adicción y las habilidades sociales, y ausencia de relación entre el riesgo de adicción y el bienestar psicológico (66).
- Sotés J, et al. **Patrón de uso de videojuegos en adolescentes encrucijadenses. Villa Clara. 2023**, su objetivo fue caracterizar el patrón de uso de videojuego en adolescentes que asisten al Centro comunitario de Salud Mental, tomándose como muestra 89 adolescentes, seleccionados por muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicó una entrevista semiestructurada y la prueba de dependencia a los videojuegos. Se definieron variables sociodemográficas relacionadas con el patrón de uso de videojuegos. Estadísticamente se reportó que, el 58,4% de los adolescentes transitaba por la etapa intermedia y un 51,7% presentó dependencia moderada a los videojuegos, sobre todo pacientes masculinos. habitualmente jugaron con el móvil, junto a otro compañero, en casa, entre tres días o menos y entre cuatro y seis días a la semana y con una intensidad de tres a cinco horas diarias (67).
- Sánchez J, et al. **Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. 2021 en México**, tuvieron el objetivo de describir el patrón de uso y dependencia a videojuegos en una muestra de adolescentes escolarizados de la Ciudad del Carmen, Campeche. El estudio fue de tipo descriptivo transversal, llevado a cabo en 581 adolescentes a través de un muestreo por conveniencia. Los resultados fueron que el 85.5% de los adolescentes hacen uso de videojuegos, los videojuegos forman parte del quehacer cotidiano y social del adolescente logrando incluso a ser empleado por 9 de cada

10 jóvenes, donde se observa que un tercio de la población le dedica entre una y 17 dos horas al día. Se trata de una actividad llevada a cabo más en los hombres que en las mujeres y su uso se prolonga a menor edad, dejándolos vulnerables a comportamientos patológicos (68).

2.2. A nivel nacional

- **Chávez K. Desajuste del Comportamiento Psicosocial en estudiantes de dos Instituciones Educativas de Piura 2024**, tuvo como objetivo establecer la diferencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en estudiantes de dos instituciones educativas de Piura. La muestra estuvo constituida por 287 estudiantes de ambos sexos, hallando diferencias de la variable de 0,000** ($p < .01$) en cuanto al promedio de desajuste del comportamiento psicosocial, se establece diferencias entre las dimensiones, inestabilidad emocional, agresividad, resentimiento, baja autoestima, desconfianza, desesperanza, dependencia, desajuste familiar y social entre ambas instituciones educativas de Piura. Se concluye que existe diferencia significativa entre ambas poblaciones de estudio (69).
- **Paucar E. Factores biopsicosociales relacionados a la ciberadicción en adolescentes de la I.E. Guillermo Auza Arce, Tacna – 2023**, cuyo objetivo fue determinar los factores biopsicosociales y la ciberadicción en adolescentes de la I.E. Guillermo Auza Arce, Tacna – 2023. La muestra fueron 120 adolescentes del nivel secundario. Los resultados evidenciaron el nivel general de los factores biopsicosociales en relación a la ciberadicción fue de 3,3% con un nivel bajo, el 93,3% obtuvo un nivel medio y el 3,3% un nivel alto; en la ciberadicción de los adolescentes se pudo establecer que el mayor porcentaje 70,0% tiene un rango normal, el 23,3% un nivel leve, el 5,8% un nivel moderado y el 0,8% un nivel severo de ciberadicción (70).
- **Sinisterra A. Conducta parental percibida y desajuste del comportamiento psicosocial en estudiantes de una Institución Educativa de Chíncha Alta, 2022**. el objetivo fue conocer la relación entre conducta parental percibida y desajuste del comportamiento psicosocial en estudiantes de una institución educativa de Chíncha Alta, 2022. Los instrumentos de recojo de datos fueron el Inventario de Percepción de Conductas Parentales – IPP de Hazzard, Christensen y Margolin, e Inventario de

Desajuste del Comportamiento Psicosocial en Niños, que se aplicaron a toda la población de quinto y sexto grado del nivel primario. Concluyeron que existía una relación significativa entre la conducta parental percibida y el desajuste psicosocial en niños. Asimismo, se evidencia que hay un 76.64% de estudiantes que presenta un desajuste psicosocial bajo y un 23.36% de los estudiantes presenta un ajuste social (71).

- Rivas L, et al. **Relación entre adicción a Internet y madurez psicológica en adolescentes del Perú 2022**, su objetivo fue describir la relación entre la adicción a Internet y la madurez psicológica en adolescentes en colegios de Lima, Cusco, Iquitos, Pucallpa, San Martín, Tacna y Tumbes, en el año 2019. La muestra fue de 1707 estudiantes de tercer, cuarto y quinto de secundaria. Encontraron relación significativa e inversa entre la adicción a Internet y la madurez psicológica de los adolescentes, al igual que en todas sus dimensiones (12).

2.3. A nivel local

- Cruz M, Mamani V. **Funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes. Arequipa. 2023**, el objetivo fue correlacionar la funcionalidad familiar con la adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa. La muestra fue de 241 estudiantes de primero a quinto de secundaria. Se encontró características más relevantes en el sexo masculino, quienes prefieren los videojuegos de acción, pasan de dos a cuatro horas y el motivo por el que juegan es para sentirse contentos y tranquilos. Por otro lado, se encontró que, 177 adolescentes presentaban síntomas de adicción a videojuegos, así mismo, la mayoría poseía disfuncionalidad leve seguido de severa. Concluyendo que, existe relación significativa e inversa entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos, es decir que, ante la presencia de un mayor nivel de funcionalidad familiar, se tendrá un menor nivel de adicción a videojuegos y viceversa (72).
- Baldarrago D, Ramos P. **Funcionalidad familiar y desajuste psicosocial en estudiantes de secundaria, Arequipa – 2022**, tuvo como finalidad relacionar la funcionalidad familiar según el nivel de cohesión y adaptabilidad, con el desajuste del comportamiento psicosocial en estudiantes de secundaria, Arequipa - 2022. Se tuvo una muestra de 162 estudiantes encontrando que solo la cohesión se relaciona

de manera significativa e inversa con el desajuste del comportamiento psicosocial y de igual forma con sus dimensiones; asimismo se obtuvo que predomina el tipo de familia rígidamente desligada y que la mayoría presenta un nivel medio de desajuste del comportamiento psicosocial (73).

- Quispe M. **Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una Institución Educativa de Arequipa, 2022**, el objetivo fue relacionar entre adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022. Se trabajó con una muestra de 324 alumnos. Se encontró que, 29.9% de los estudiantes presentaba adicción a videojuegos; el 51.5% presento disfunción familiar. El 63.9% de alumnos presentan problemas de adicción con algún nivel de disfunción. Existe asociación entre adicción a videojuegos y disfunción familiar debido a que se encontró diferencias significativas (74).
- Corrales A, et al. **Relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste en el comportamiento psicosocial en adolescentes de una institución educativa del distrito de Cerro Colorado – 2022**, tuvo como objetivo relacionar el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de una institución educativa del distrito de Cerro Colorado. Se trabajó con 342 adolescentes de ambos sexos pertenecientes al nivel secundario, con edades comprendidas entre 12 y 18 años, quienes fueron evaluados con el Test de Dependencia de Videojuegos y el Inventario de Desajuste del Comportamiento Psicosocial. Los resultados demostraron que, si existe relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste del comportamiento psicosocial (75).
- Polanco H. **Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa, 2020**, su objetivo fue relacionar la dependencia a los videojuegos con la agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa. La muestra fue de 150 estudiantes de 3ero, 4to y 5to de secundaria. Según los resultados se encontraron niveles medios de dependencia a los videojuegos, así como niveles medios de agresividad. Hay relación inversa moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y

agresividad, como también lo hay para la abstinencia y agresividad. Se concluye que existe relación inversa y significativa entre las variables (16).

- Berrio J. **Relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de Academia Pre Universitaria Alexander Fleming, Arequipa, 2020**, el objetivo fue relacionar la disfunción familiar con adicción a videojuegos en estudiantes de la academia pre universitaria Alexander Fleming. Se trabajó con 201 estudiantes que cumplieron los criterios de selección. Los resultados muestran que el 71.1% de los estudiantes presentan adicción a los videojuegos, el 48.3% presenta disfunción familiar. El 43.8% de estudiantes presentan tanto adicción a videojuegos como disfunción familiar. Se concluye que la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos presenta relación estadística significativa (76).





CAPITULO II: METODOLOGÍA

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

1.1. Técnica

Para la recolección de datos de las variables se utilizó la técnica de la encuesta.

1.2. Instrumentos

El inventario del Desajuste del Comportamiento Psicosocial para Niños (INDACPS-N) (anexo 1)

Para la variable desajuste del comportamiento psicosocial se utilizó un formulario de preguntas correspondiente al Inventario del Desajuste del Comportamiento Psicosocial para Niños (INDACPS-N), diseñado para evaluar el nivel o grado de desajuste de nueve componentes del comportamiento psicosocial en niños a partir de los 9 años (32).

Ficha técnica (32):

- **Nombre:** Inventario del desajuste del comportamiento psicosocial
- **Autores:** Sánchez, Reyes y Oliver (1995)
- **País:** Perú Actualizado y adaptado en Sullana: Aponte Año: 2020
- **Administración:** Individual o colectiva.
- **Duración:** 45 minutos.
- **Administración:** Niños y adolescentes.
- **Objetivo:** Evaluación del grado en que se presenta el desajuste
- **Ítems:** 80
- **Descripción:** El inventario está conformado por 80 ítems. Siendo las alternativas de respuesta: 2 = Si; 1 = a veces; 0 = No. Indicando que a más puntaje mayor desajuste.

Puede ser administrado en forma individual o colectiva.

- **Calificación:** La calificación es manual debiendo considerar por cada ítem la puntuación respectiva de acuerdo con lo contestado por el examinado. Se obtienen los puntajes totales sumando las puntuaciones por subindicador, indicador, así como para la escala total (77)

Se califican con puntajes de 2, 1, 0, respectivamente a (Si) De acuerdo, (¿?) A veces, (No) En Desacuerdo” o “(Si) Siempre, (¿?) A veces, (No) Nunca. Por subindicador el puntaje máximo es 16 y el mínimo 0. A nivel de indicadores el valor mínimo es 0 y el máximo 64 y para todo el inventario, el máximo puntaje es 144 y el mínimo 0.

Este instrumento valora tres dimensiones: Biosociológico, Psicológica y Psicosocial, cada una de ellos con sus respectivos indicadores:

- **Biosociológico:**
 - Inestabilidad Emocional
 - Agresividad
 - Resentimiento
 - Baja autoestima
- **Psicológica:**
 - Desconfianza
 - Desesperanza
 - Dependencia
- **Psicosocial:**
 - Desajuste familiar
 - Desajuste social

Valoración:

- **Por indicador:**
 - Alto desajuste: 11- 16
 - Desajuste medio: 5 – 10
 - Bajo desajuste: 0 – 4

- **Por dimensión:**

Biosociológico

- Alto desajuste: 64 – 42
- Desajuste medio: 41 – 19
- Bajo desajuste: 18 – 0

Psicológico

- Alto desajuste: 38 – 25
- Desajuste medio: 24 – 11
- Bajo desajuste: 10 – 0

Psicosocial

- Alto desajuste: 32 -22
- Desajuste medio: 21 – 11
- Bajo desajuste: 10 - 0

- **Desajuste del comportamiento psicosocial global:**

- Alto desajuste: 96 – 144
- Desajuste medio: 48 – 95
- Bajo desajuste: 0 – 47

- Un nivel de alto desajuste señala comportamientos inadecuados y dificultades para adaptarse al entorno.
 - Un nivel de desajuste medio indica que el sujeto se ajusta a ciertas situaciones que demanda el medio con cierta dificultad, pero manifestando conductas psicosociales en su comportamiento.
 - Un nivel de bajo desajuste sugiere que el sujeto muestra conductas psicosociales apropiadas con su medio, se desenvuelve en él y responde a las demandas del entorno.
- **Confiabilidad:** La confiabilidad determinada por Sánchez, Oliver y Reyes (78) fue de un $\alpha = 0.96$. Aponte (2020) (79) en Sullana, obtuvo un coeficiente $\alpha = 0.797$ y $\omega = 0.664$ siendo la consistencia interna aceptable. Bardales y La Serna (80) determinaron por medio de una prueba piloto un valor alfa de Cronbach de 0.91,

asimismo obtuvieron los valores por cada escala, en inestabilidad emocional .70, en agresividad .71, en resentimiento .67, en baja autoestima .71, en desconfianza .68, en desesperanza .68, en dependencia .68, en desajuste familiar .74, finalmente, en desajuste social .71. Si bien esta es una prueba destinada a niños también ha mostrado eficacia en adolescentes, así lo refieren Aponte et al (79), quienes hallaron una confiabilidad de 0.797 en el Alfa de Cronbach y por el método de dos mitades un valor de 0.875.

- **Validez:** Sánchez, Oliver y Reyes (81) obtuvieron validez de contenido a través de la técnica de juicio de expertos, con porcentajes entre 80 y 100%. También obtuvieron validez de constructo (ítem-test) con una alta significatividad de 0.05%. Aponte (79) obtuvo validez de contenido mediante juicio de expertos a través del coeficiente V de Aiken que oscila entre los valores .99 y 1,00. En cuanto a la validez de constructo se observan coeficientes de correlación Pearson que oscilan en un rango de .242 y .593. Bardales y La Serna (80) establecieron la validez mediante la prueba T de Student hallando un nivel de 0.05, tanto en la prueba general como en las dimensiones.

Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (Anexo 1)

Para la variable Adicción a los videojuegos se hizo uso también de un formulario denominado Escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes de Lemmens versión corta (GASA) (53), constituida por 7 preguntas cerradas con respuestas tipo Likert que van de 1 (nunca) a 5 (siempre) que corresponden a una estructura de 7 dimensiones:

- Predominancia
- Tolerancia
- Modificación del humor
- Recaídas
- Abstinencia
- Conflictividad
- Problemas

Valoración:

- Por dimensión: Es positiva si se obtiene una puntuación de 3 puntos a más.
- Adicción a videojuegos: Será positiva al obtener un mínimo de 3 puntos en al menos 4 de los 7 ítems.

Validez y Confiabilidad: Arellanez, et al. (82), validaron la versión corta de la Escala de Adicción a videojuegos GASA con el fin de corroborar su calidad de medición, obteniendo una confiabilidad (coeficiente alfa de Cronbach de .89) y una validez aceptable (en el análisis factorial exploratorio se obtuvo un factor que explicó 60.78% de varianza).

1.3. Cuadro de coherencias

Variables	Dimensiones	Técnicas	Instrumento	Estructura del instrumento Preguntas
Nivel de desajuste del comportamiento psicosocial	Biosociológico	Cuestionario	INDACPS-N	1,11,21,31,41,51,61,71.
				2,12,22,32,42,52,62,72
				3,13,23,33,43,53,63,73
				4,14,24,34,44,54,64,74
	Psicológica			5,15,25,35,45,55,65,75
				6,16,26,36,46,56,66,76
				7,17,27,37,47,57,67,77
				Psicosocial
9,19,29,39,49,59,69,79.				
Adicción a los videojuegos	Predominancia	Cuestionario	Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes de Lemmens versión corta (GASA)	1
	Tolerancia			2
	Modificación del humor			3
	Abstinencia			4
	Recaída			5
	Conflicto			6
	Problemas			7

2. Campo de verificación

2.1. Ubicación espacial

La investigación se llevó a cabo en el ámbito específico de la Institución educativa Trilce ubicada en la Urbanización Magisterial G-16 II etapa del Distrito del Cercado y en el ámbito general de la ciudad de Arequipa.

2.2. Ubicación temporal

El estudio se realizó entre los meses de abril a junio del año 2025.

2.3. Unidades de estudio

a. Población: Se trabajó con población, constituida por todos los estudiantes del nivel secundario, correspondiendo a un total de 122 alumnos.

b. Criterios de selección:

Criterios de Inclusión

- Estudiantes matriculados en el nivel secundaria de la respectiva Institución educativa.
- Estudiantes del nivel secundaria de ambos géneros.

Criterios de exclusión

- Estudiantes con antecedente de patología Psiquiátrica
- Estudiantes con Antecedente de tratamiento Psiquiátrico
- Estudiantes que se nieguen a participar en el estudio.

3. Estrategia de recolección de datos

3.1. Organización

- Primero, se realizó las gestiones correspondientes para la obtención de permisos con el director de la Institución educativa, a través de una solicitud por la cual se explica en que consiste la investigación, sus alcances, sus objetivos, así como de los beneficios que reportaría a los estudiantes y a la Institución.

- Se solicitó una reunión con los tutores de secundaria del colegio Trilce, con el fin de explicar los alcances del estudio y coordinar el horario más adecuado para aplicar los instrumentos.
- Se envió una hoja informativa a los padres de familia, acerca de la investigación, además de solicitar su firma en el consentimiento informado anexo.
- Se realizó una pequeña charla motivacional a los estudiantes de secundaria, posterior al cual se les solicitará la firma del consentimiento informado para su participación en la investigación.
- A los adolescentes que aceptaron voluntariamente participar en el estudio se les aplicó el Inventario del Desajuste del Comportamiento Psicosocial para niños y posterior a ella, la Escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes de Lemmens versión corta, explicando previamente el llenado correcto de los mismos por un tiempo de 20 a 30 minutos, haciendo recordar a los estudiantes que el llenado de las escalas era individual y anónima, aclarando las dudas que pudieron presentar en relación a los instrumentos. Una vez culminada la recolección se procede con la calificación se realizará el vaciado de datos para el procesamiento estadístico.

3.2. Recursos

3.2.1. Humanos

- **Investigadora** : Med. Nathaly Zuley Blanco Romero
- **Asesora** : Med. Anika Núñez Ocola
- Alumnos de Secundaria de la institución educativa
- Tutores encargados de Secundaria

3.2.2. Físicos

- Infraestructura de la Institución Educativa Trilce
- Infraestructura de la UCSM.

3.2.3. Financieros

Los gastos que requirió la investigación fueron solventados por la investigadora.

3.2.4. Materiales

- Impresiones de escalas
- Material escritorio
- Computadora personal con procesadores y software estadístico

3.3. Manejo de resultados

La información obtenida de los estudiantes se organizó en una matriz de sistematización, que fue procesada por medio del programa estadístico SPSS versión 26.0. El análisis estadístico descriptivo de las variables desajuste del comportamiento psicosocial y ciberadicción se llevó a cabo por medio de frecuencias numéricas y porcentuales, presentadas en tablas de simple y doble entrada. El análisis inferencial se efectuó mediante la prueba estadística χ^2 , y la Prueba exacta de Fisher con un margen de error del 5% (alfa) y una confiabilidad del 95%.

Limitaciones del estudio: El ámbito de aplicación del instrumento Inventario del Desajuste del Comportamiento Psicosocial para Niños (INDACPS-N) se extendió a la población adolescente.

CAPITULO III:
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados

1.1. Tabla sociodemográfica

Tabla 1.

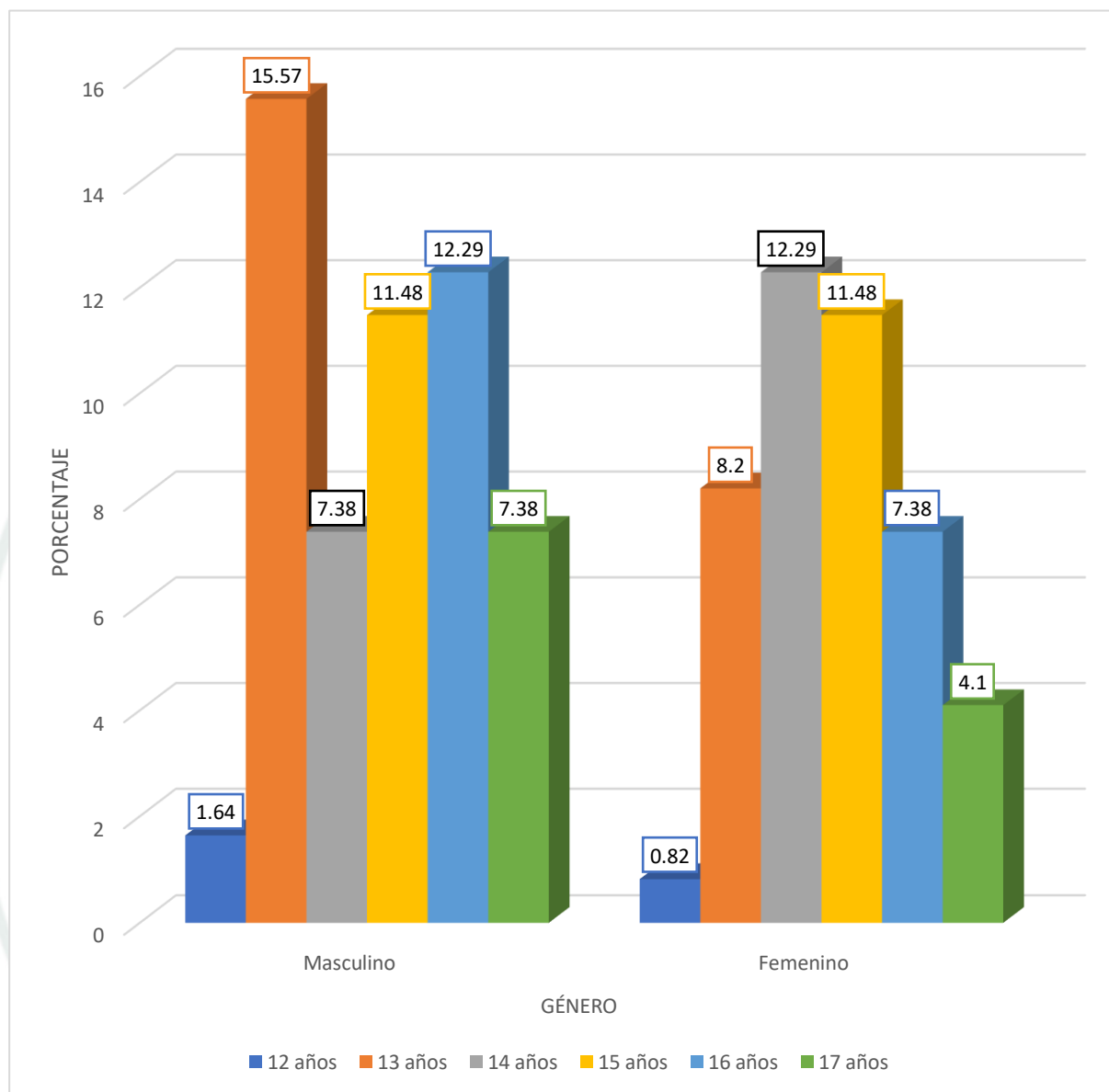
Distribución de la población según edad y genero

EDAD	GÉNERO				TOTAL	
	Masculino		Femenino			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
12 años	2	1,64	1	0,82	3	2,46
13 años	19	15,57	10	8,20	29	23,77
14 años	9	7,38	15	12,29	24	19,67
15 años	14	11,48	14	11,48	28	22,95
16 años	15	12,29	9	7,38	24	19,67
17 años	9	7,38	5	4,10	14	11,48
TOTAL	68	55,54	54	44,26	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

En la Tabla 1 se puede observar que de los evaluados presentan sexo masculino en 55,74% y de sexo femenino en 44,26%. Las edades de estos adolescentes oscilan entre 12 a 17 años, teniendo la mayor parte de ellos 13 años en un 23,77 % y un 22,95% 15 años. .

Figura 1.
Distribución de la población según edad y genero



* Nota: Elaboración propia.

1.2. Tablas referidas a la dimensión Biosociológica

Tabla 2.

Indicadores de la dimensión Biosociológica en adolescentes del nivel secundario

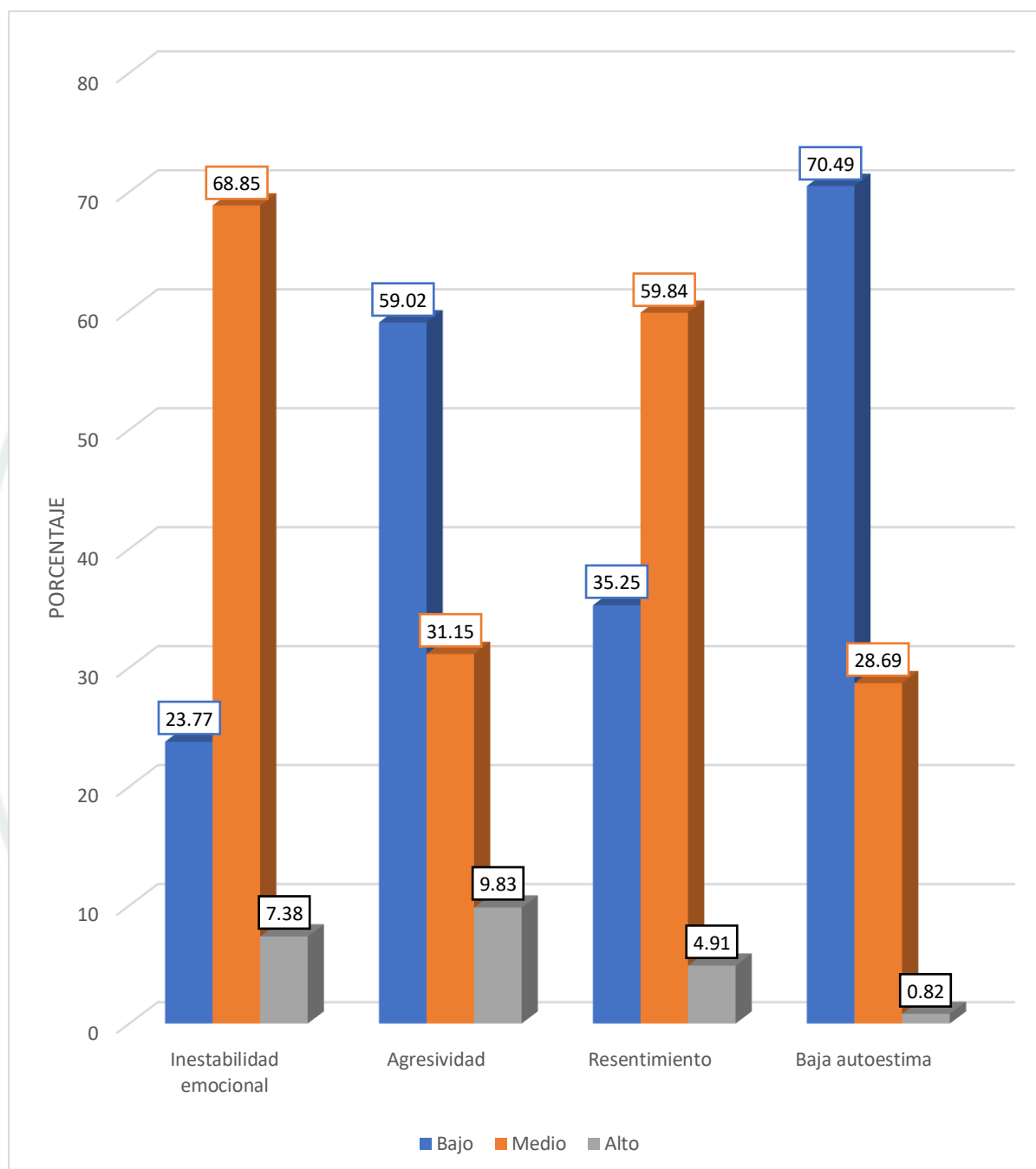
INDICADORES	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Inestabilidad emocional		
Bajo	29	23,77
Medio	84	68,85
Alto	9	7,38
TOTAL	122	100,00
Agresividad		
Bajo	72	59,02
Medio	38	31,15
Alto	12	9,83
TOTAL	122	100,00
Resentimiento		
Bajo	43	35,25
Medio	73	59,84
Alto	6	4,91
TOTAL	122	100,00
Baja autoestima		
Bajo	86	70,49
Medio	35	28,69
Alto	1	0,82
TOTAL	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, respecto de los indicadores de la dimensión Biosociológica, en los adolescentes predominan la inestabilidad emocional en un nivel medio con 68,85; la agresividad en nivel bajo con 59,02%; el resentimiento en nivel medio con 59,84% y baja autoestima en un nivel bajo con 70,49%.

Figura 2.

Indicadores de la dimensión Biosociológica en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 3.

Nivel de desajuste Biosociológica en adolescentes del nivel secundario

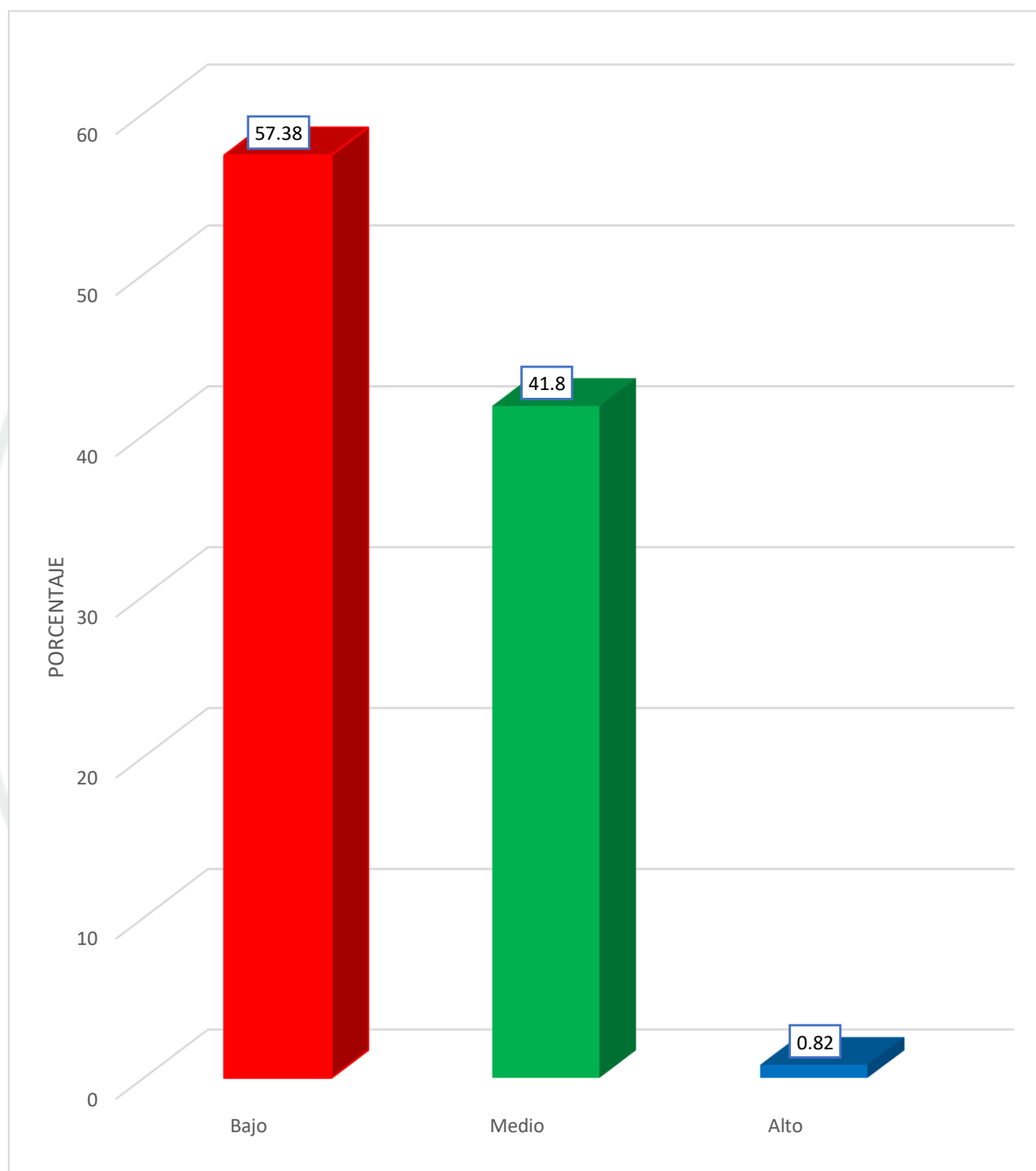
NIVEL DE DESAJUSTE	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Bajo	70	57,38
Medio	51	41,80
Alto	1	0,82
TOTAL	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se puede apreciar que, los adolescentes del nivel secundario manifiestan un desajuste en la dimensión biosociológica mayormente bajo con 57,38%, seguido por un desajuste medio con 41,80% y por un desajuste alto en un porcentaje de 0.82%

Figura 3.

Nivel de desajuste Biosociológica en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.3. Tablas referidas a la dimensión Psicológica

Tabla 4.

Indicadores de la dimensión Psicológica en adolescentes del nivel secundario

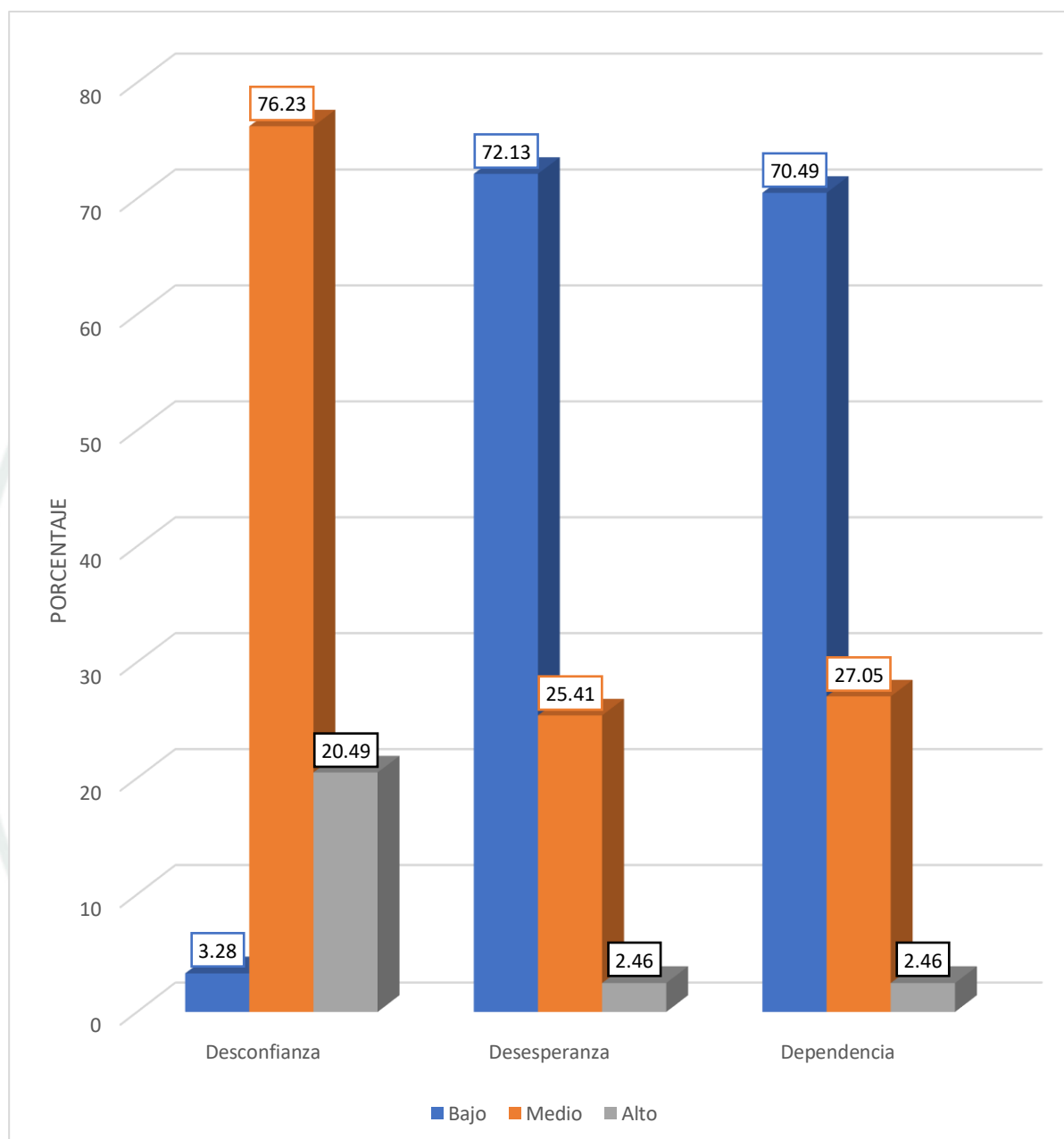
INDICADORES	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Desconfianza		
Bajo	4	3,28
Medio	93	76,23
Alto	25	20,49
TOTAL	122	100,00
Desesperanza		
Bajo	88	72,13
Medio	31	25,41
Alto	3	2,46
TOTAL	122	100,00
Dependencia		
Bajo	86	70,49
Medio	33	27,05
Alto	3	2,46
TOTAL	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se puede observar que, acerca de los indicadores de la dimensión Psicológica, los adolescentes exhiben desconfianza en un nivel medio con 76,23%; desesperanza y dependencia en nivel bajo con 72,13% y 70,49% respectivamente.

Figura 4.

Indicadores de la dimensión Psicológica en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 5.

Nivel de desajuste psicológico en adolescentes del nivel secundario

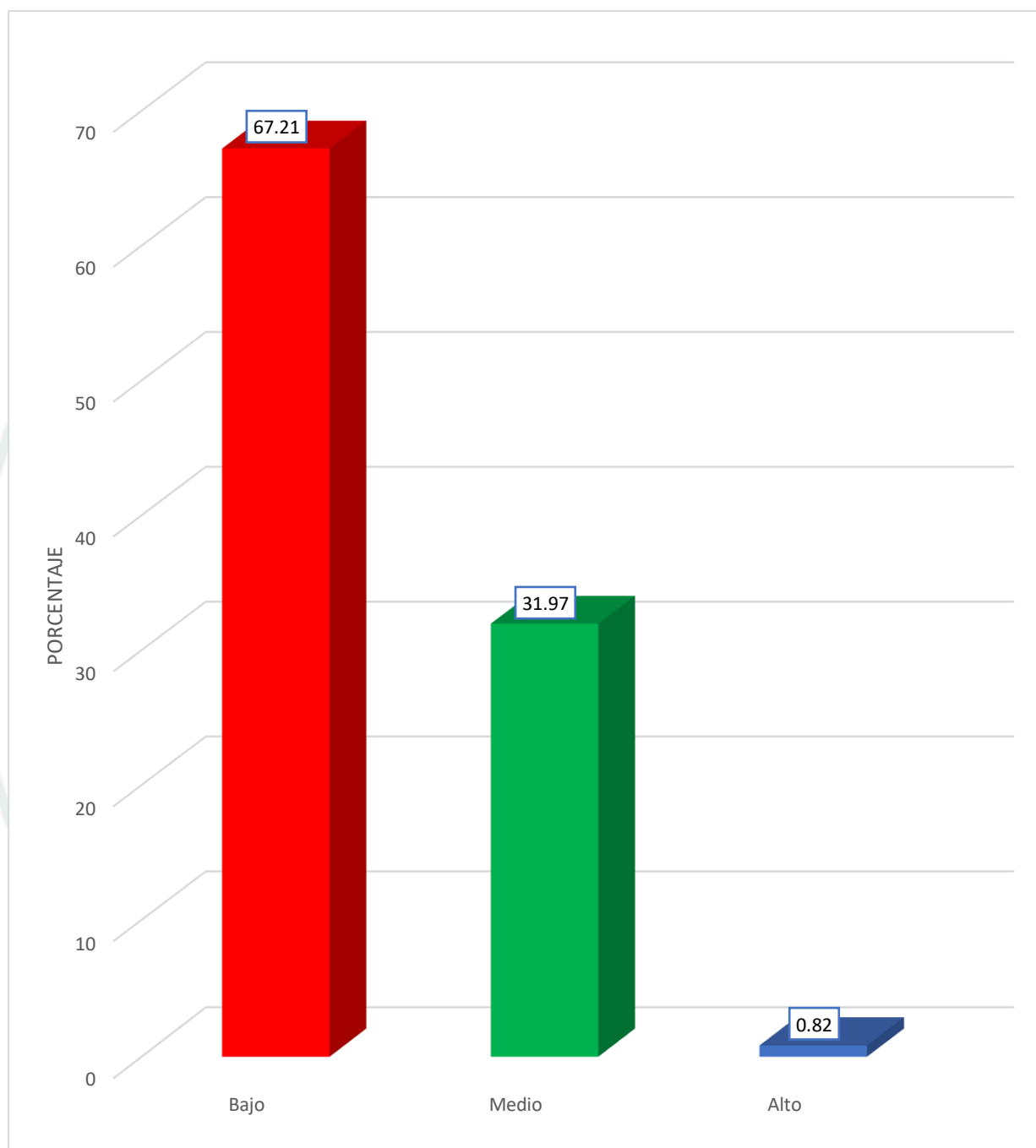
NIVEL DE DESAJUSTE	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Bajo	82	67,21
Medio	39	31,97
Alto	1	0,82
TOTAL	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, los adolescentes exhiben mayormente un desajuste psicológico de nivel bajo en 67,21%, seguido por un nivel medio y alto con 31,97% y 0,82 respectivamente.

Figura 5.

Nivel de desajuste psicológico en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.4. Tablas referidas a la dimensión psicosocial

Tabla 6.

Indicadores de la dimensión Psicosocial en adolescentes del nivel secundario

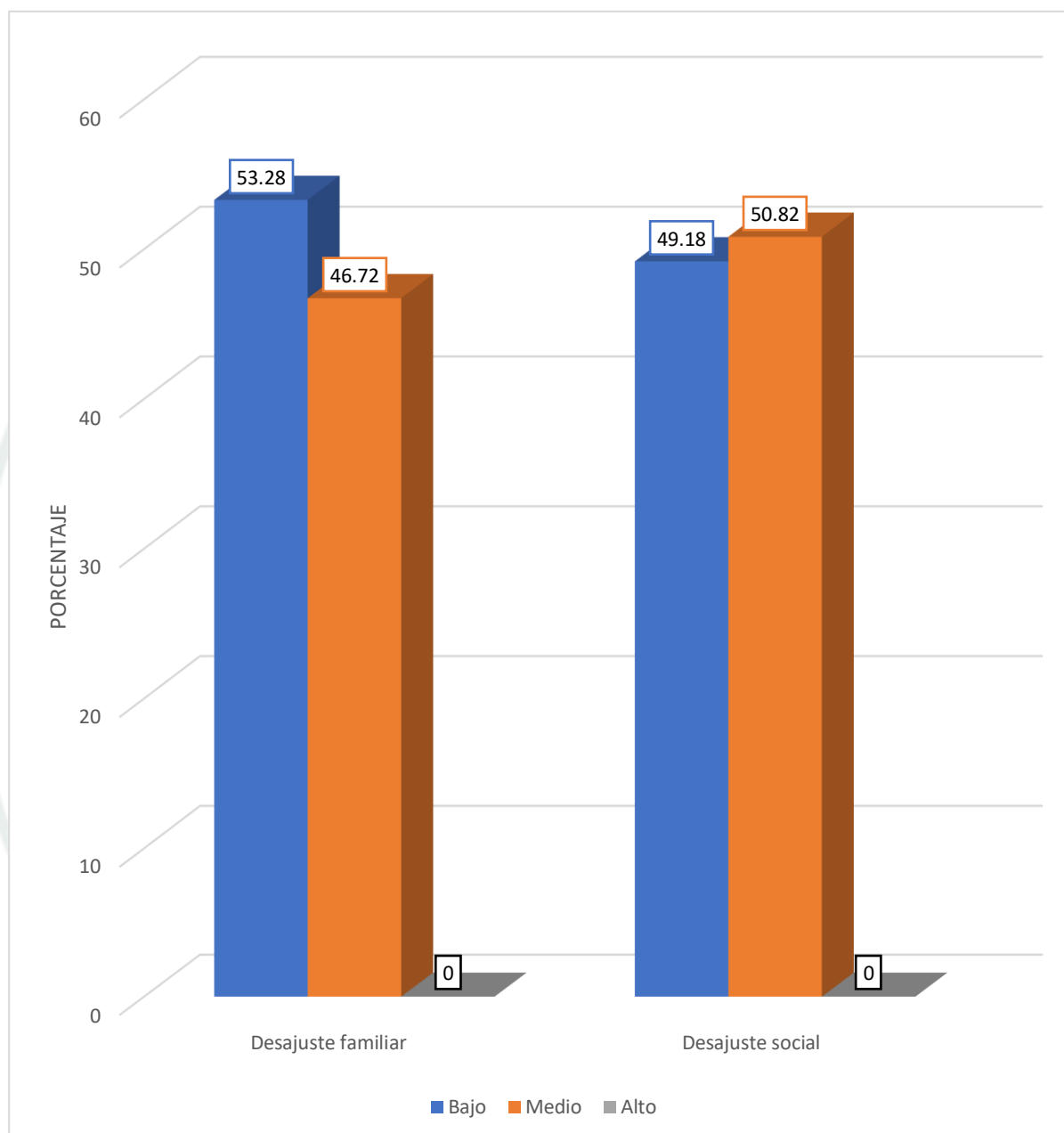
INDICADORES	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Desajuste familiar		
Bajo	65	53,28
Medio	57	46,72
Alto	0	0,00
TOTAL	122	100,00
Desajuste social		
Bajo	60	49,18
Medio	62	50,82
Alto	0	0,00
TOTAL	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, los adolescentes del nivel secundario muestran desajuste familiar bajo en 53,28% y desajuste social medio en 50,82%.

Figura 6.

Indicadores de la dimensión Psicosocial en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 7.

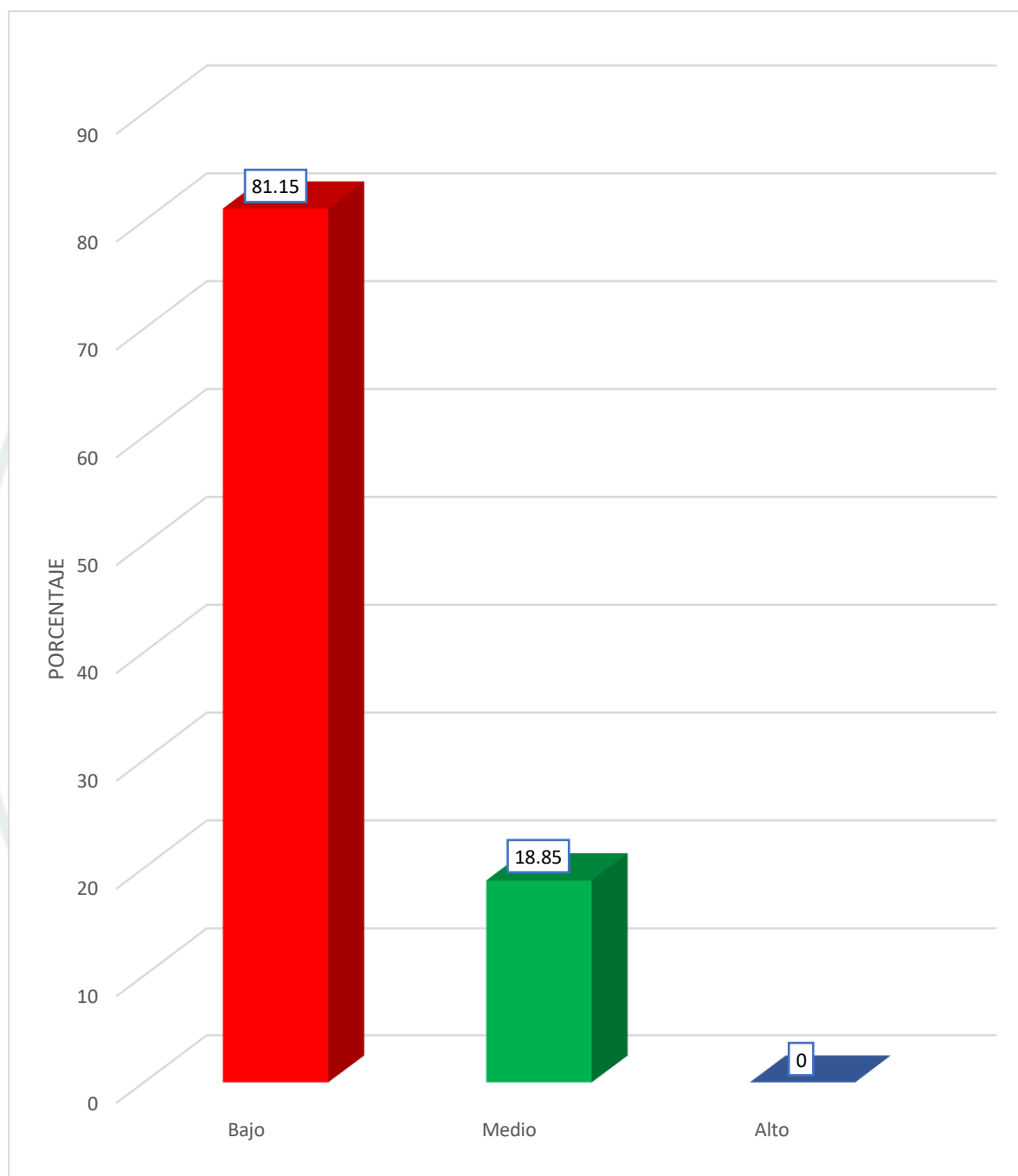
Nivel de desajuste psicosocial en adolescentes del nivel secundario

NIVEL DE DESAJUSTE	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Bajo	99	81,15
Medio	23	18,85
Alto	0	0,00
TOTAL	122	100,00

Los adolescentes del nivel secundario muestran en mayoría un nivel de desajuste psicosocial bajo en 81,15%, seguido de un nivel medio en 18,85%.

Figura 7.

Nivel de desajuste psicosocial en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.5. Tablas referidas a la variable desajuste del comportamiento psicosocial

Tabla 8.

Nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes del nivel secundario

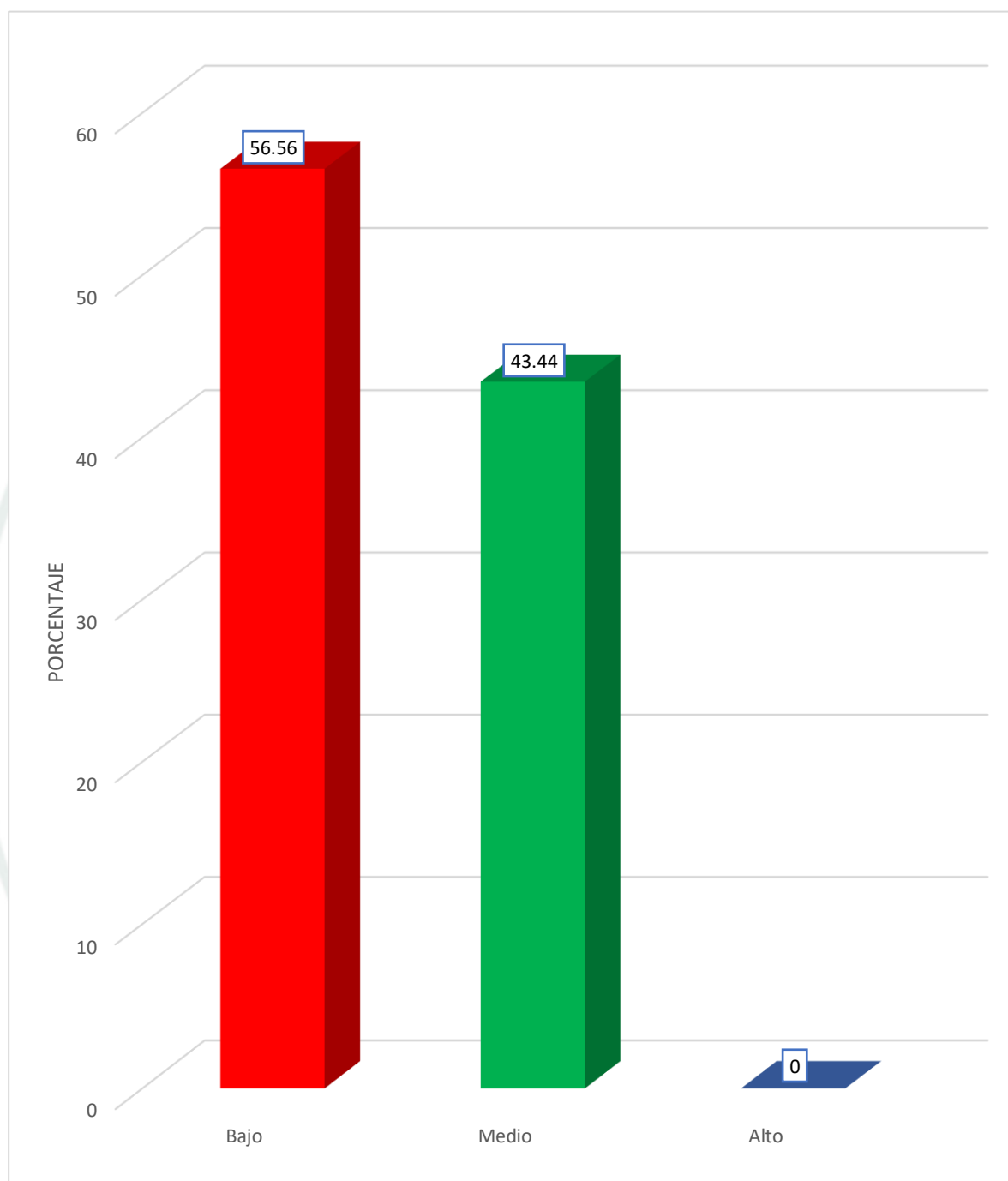
NIVEL DE DESAJUSTE	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Bajo	69	56,56
Medio	53	43,44
Alto	0	0,00
TOTAL	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, el nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes es mayormente bajo en 56,56%, seguido de un nivel medio en 43,44% y 0%.

Figura 8.

Nivel de Desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.6. Tablas referidas a la adicción a videojuegos

Tabla 9.

Dimensiones de adicción a videojuegos en adolescentes del nivel de secundario

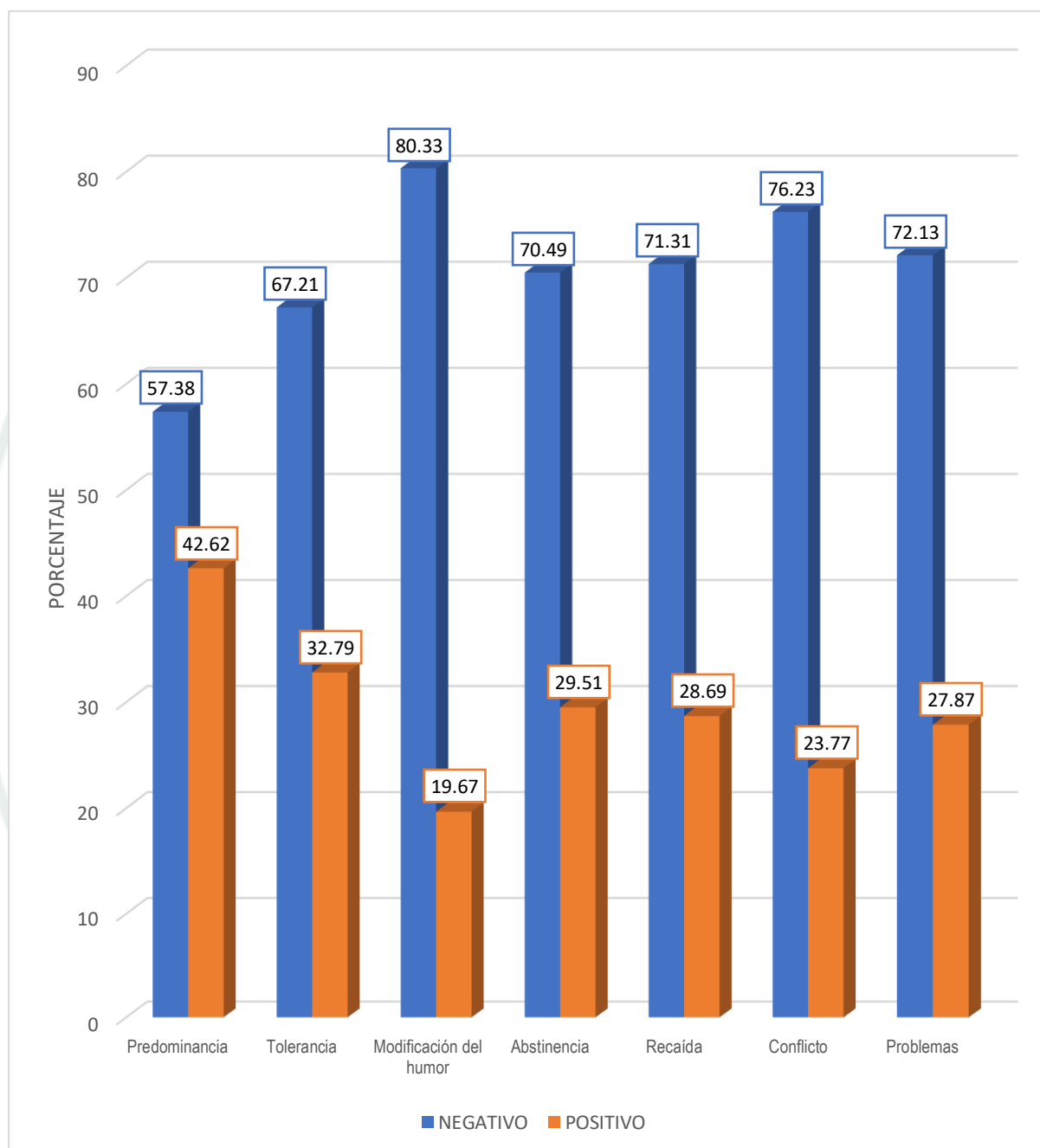
DIMENSIONES	NEGATIVO		POSITIVO		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Predominancia	70	57,38	52	42,62	122	100,00
Tolerancia	82	67,21	40	32,79	122	100,00
Modificación del humor	98	80,33	24	19,67	122	100,00
Abstinencia	86	70,49	36	29,51	122	100,00
Recaída	87	71,31	35	28,69	122	100,00
Conflicto	93	76,23	29	23,77	122	100,00
Problemas	88	72,13	34	27,87	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se puede observar que, los adolescentes del nivel secundario muestran mayormente negatividad en las dimensiones predominancia en 57,38%, tolerancia en 67,21%, modificación del humor en 80,33%, abstinencia en 70,49%, recaída en 71,31%, conflicto en 76,23% y problemas en 72,13%.

Figura 9.

Dimensiones de adicción a videojuegos en adolescentes del nivel de secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 10.

Adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

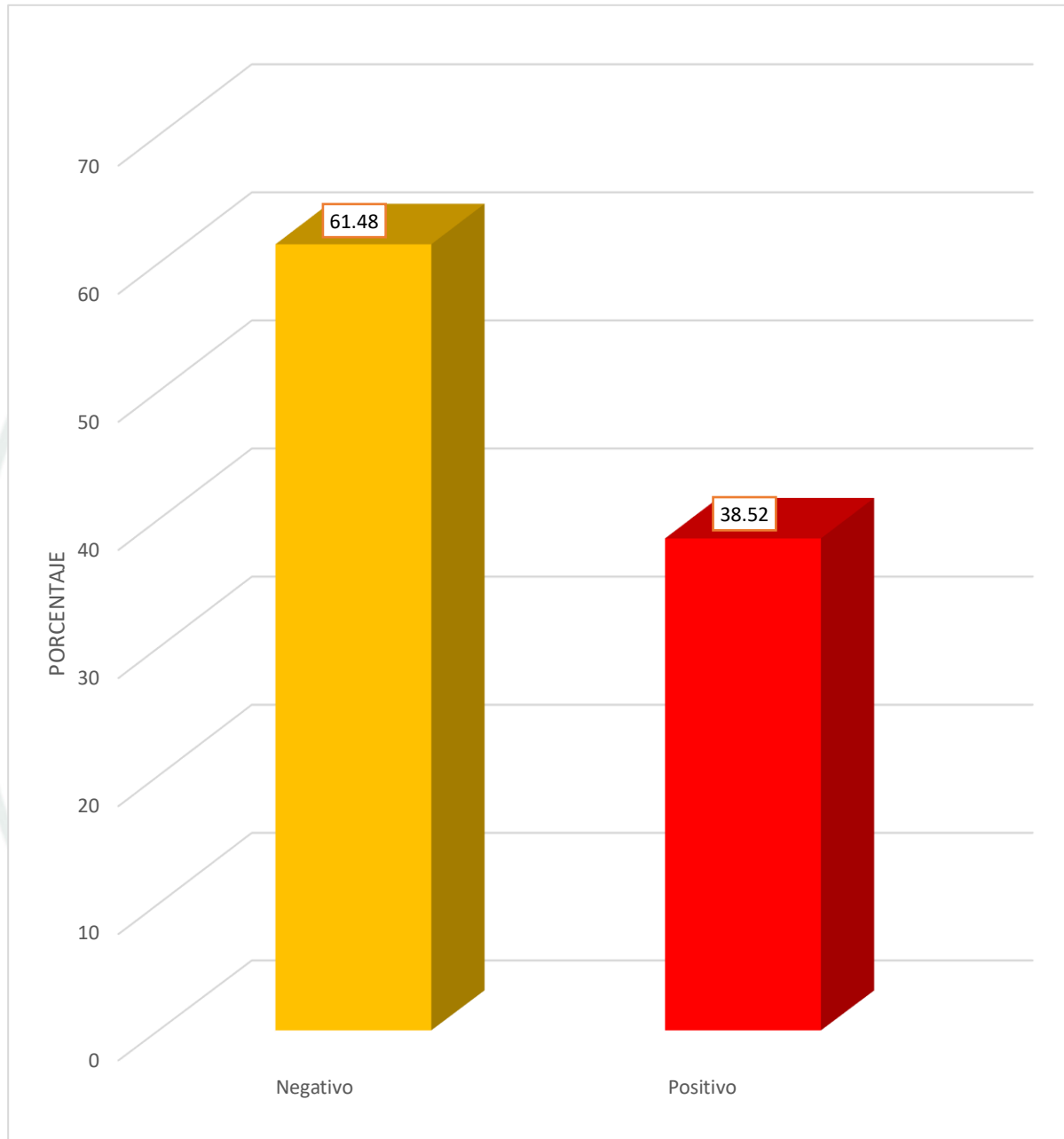
ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS	FRECUENCIAS	
	Nº	%
Negativa	75	61,48
Positiva	47	38,52
TOTAL	122	100,00

* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, en estos adolescentes la adicción a videojuegos es mayormente negativa en 61,48%, seguida de positiva en 38,52%.

Figura 10.

Adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.7. Tablas referidas a la influencia entre indicadores biosociológicos y adicción a videojuegos

Tabla 11.

Influencia de la inestabilidad emocional en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

INESTABILIDAD EMOCIONAL	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	19	15,57	10	8,20	29	23,77
Medio	55	45,08	29	23,77	84	68,85
Alto	1	0,82	8	6,55	9	7,38
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00

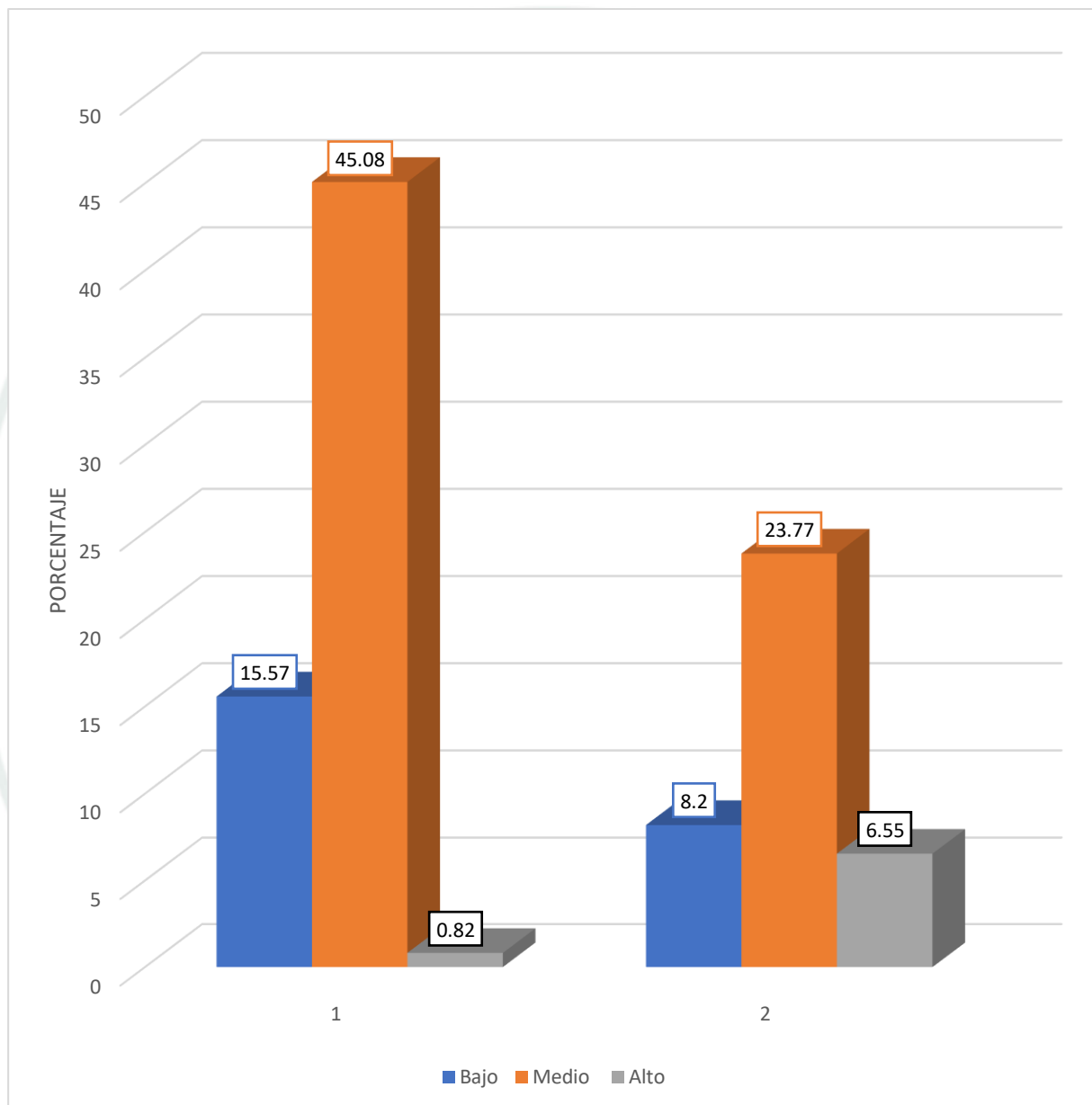
X^2 P: 0,005 < 0,05

* Nota: Elaboración propia.

Se puede observar que, los adolescentes con inestabilidad emocional de nivel medio y bajo presentan adicción negativa a videojuegos en 45,08% y 15,57%. Según el X^2 el valor de P es $0,005 < 0,05$, lo que permite inferir que existe influencia estadística significativa de la inestabilidad emocional en la adicción a los videojuegos.

Figura 11.

Influencia de la inestabilidad emocional en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 12.

Influencia de la agresividad en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

AGRESIVIDAD	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	45	36,89	27	22,13	72	59,02
Medio	26	21,31	12	9,84	38	31,15
Alto	4	3,28	8	6,55	12	9,83
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00
X ²	P: 0,090		> 0,05			

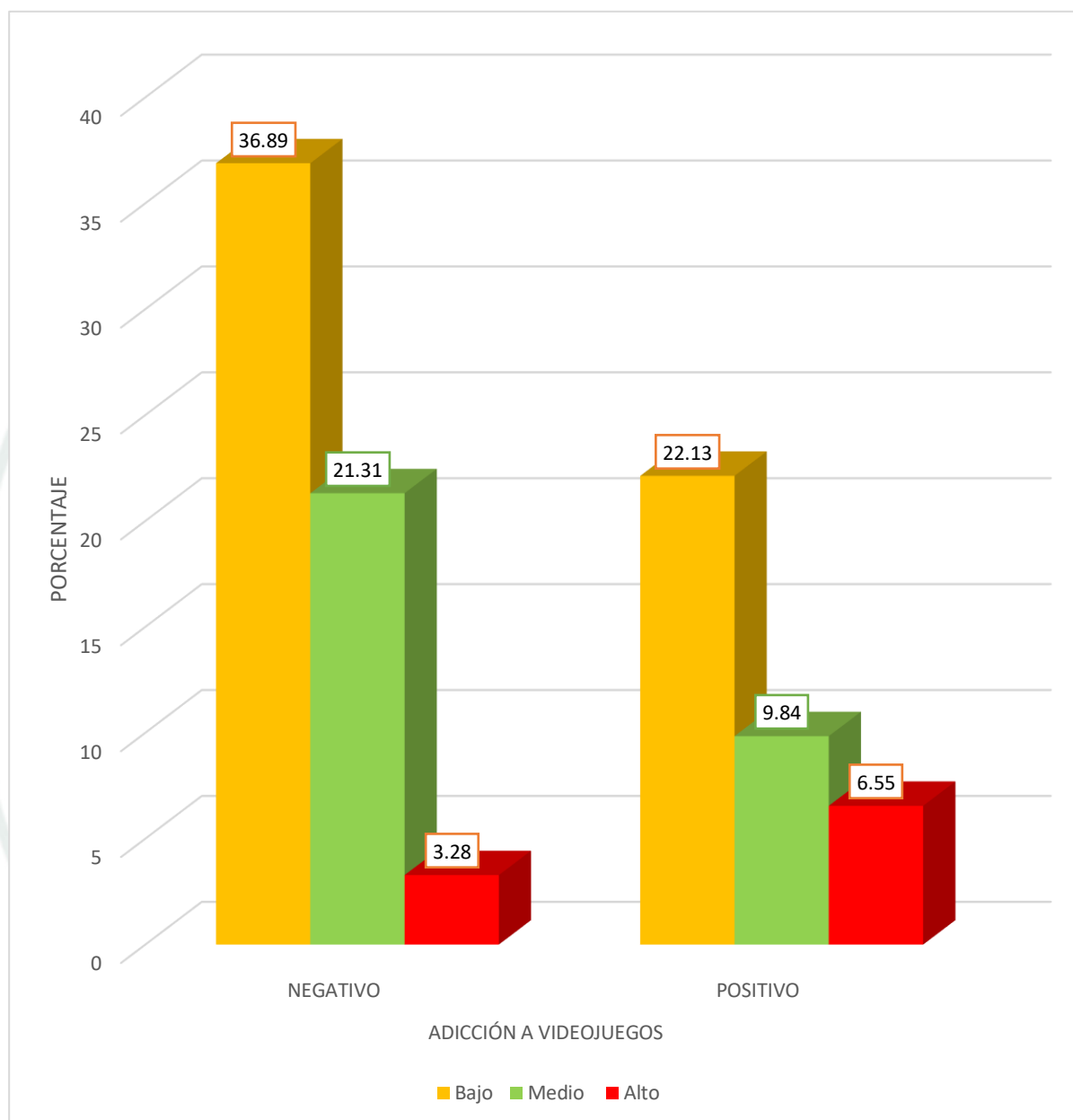
* Nota: Elaboración propia.

Se aprecia que, de un 59,02% de adolescentes con nivel bajo de agresividad un 36,89% presenta adicción negativa a videojuegos y un 22,13% posee adicción positiva; de un 31,15% de adolescentes con nivel medio de agresividad un 21,31% muestran adicción negativa y un 9,84% exhibe adicción positiva a los videojuegos.

Según el Chi² el valor de P es 0,090 > 0,05, lo que permite inferir que no existe influencia estadística significativa de la agresividad en la adicción a videojuegos.

Figura 12.

Influencia de la agresividad en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 13.

Influencia del resentimiento en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

RESENTIMIENTO	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	26	21,31	17	13,94	43	35,25
Medio	49	40,17	24	19,67	73	59,84
Alto	0	0,00	6	4,91	6	4,91
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00
X ²	P: 0,005	<	0,05			

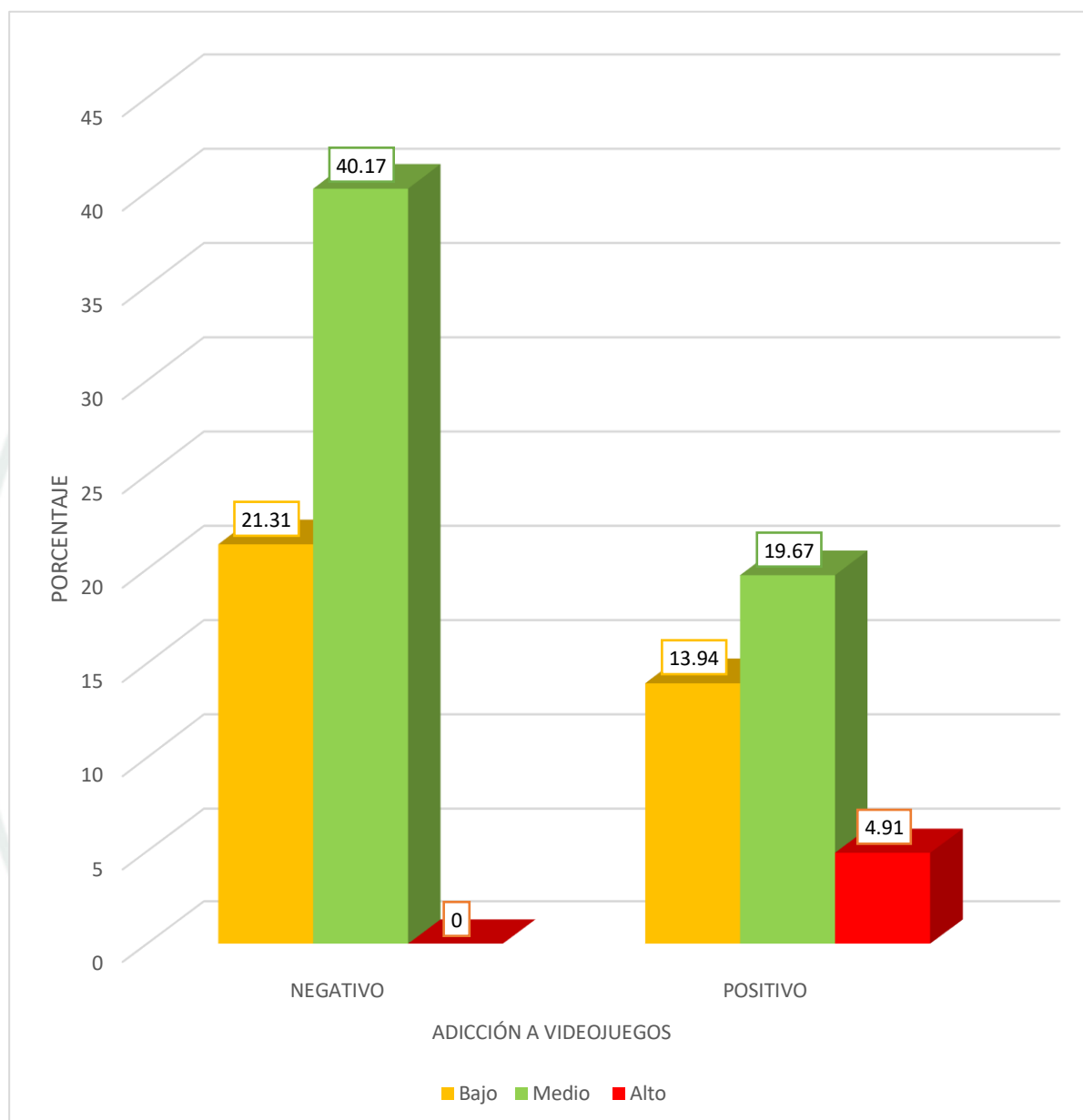
* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, los adolescentes con un nivel de resentimiento bajo y medio presentan mayormente adicción negativa a los videojuegos en 21,31% y 40,17%, pero también muestran importantes frecuencias de adicción positiva.

Según la prueba inferencial del X² existe influencia estadística significativa del resentimiento en la adicción a los videojuegos, debido al valor de P: 0.005 < 0,05

Figura 13.

Influencia del resentimiento en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 14.

Influencia de la baja autoestima en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

BAJA AUTOESTIMA	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	61	50,00	25	20,49	86	70,49
Medio	14	11,48	21	17,21	35	28,69
Alto	0	0,00	1	0,82	1	0,82
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00
X^2	P: 0,003		< 0,05			

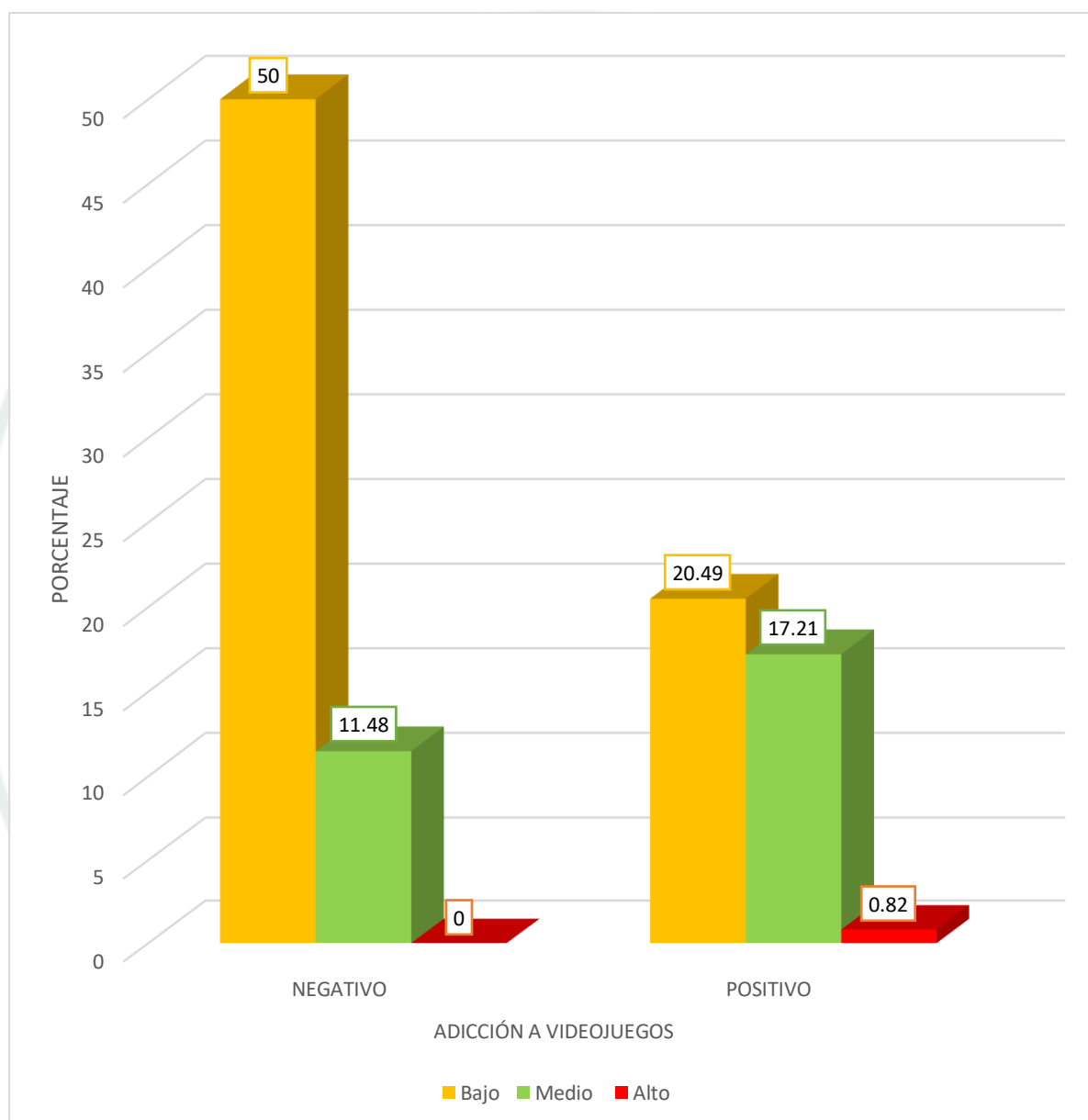
* Nota: Elaboración propia.

Se puede observar que, los adolescentes con nivel bajo de baja autoestima presentan adicción negativa a videojuegos en 50,0%, en cambio los de nivel medio de baja autoestima muestran adicción positiva en 17,21%, y el único caso con un nivel alto de baja autoestima posee adicción alta.

Acorde a la prueba inferencial del X^2 , el valor de P es $0,003 < 0,05$, infiriendo la existencia de influencia estadística significativa de la baja autoestima en la adicción a los videojuegos en estos adolescentes.

Figura 14.

Influencia de la baja autoestima en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.8. Tablas referidas a la influencia entre indicadores psicológicos y adicción a videojuegos

Tabla 15.

Influencia de la desconfianza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DESCONFIANZA	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	3	2,46	1	0,82	4	3,28
Medio	65	53,28	28	22,95	93	73,23
Alto	7	5,74	18	14,75	25	20,49
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00

χ^2 P: 0,001 < 0,05

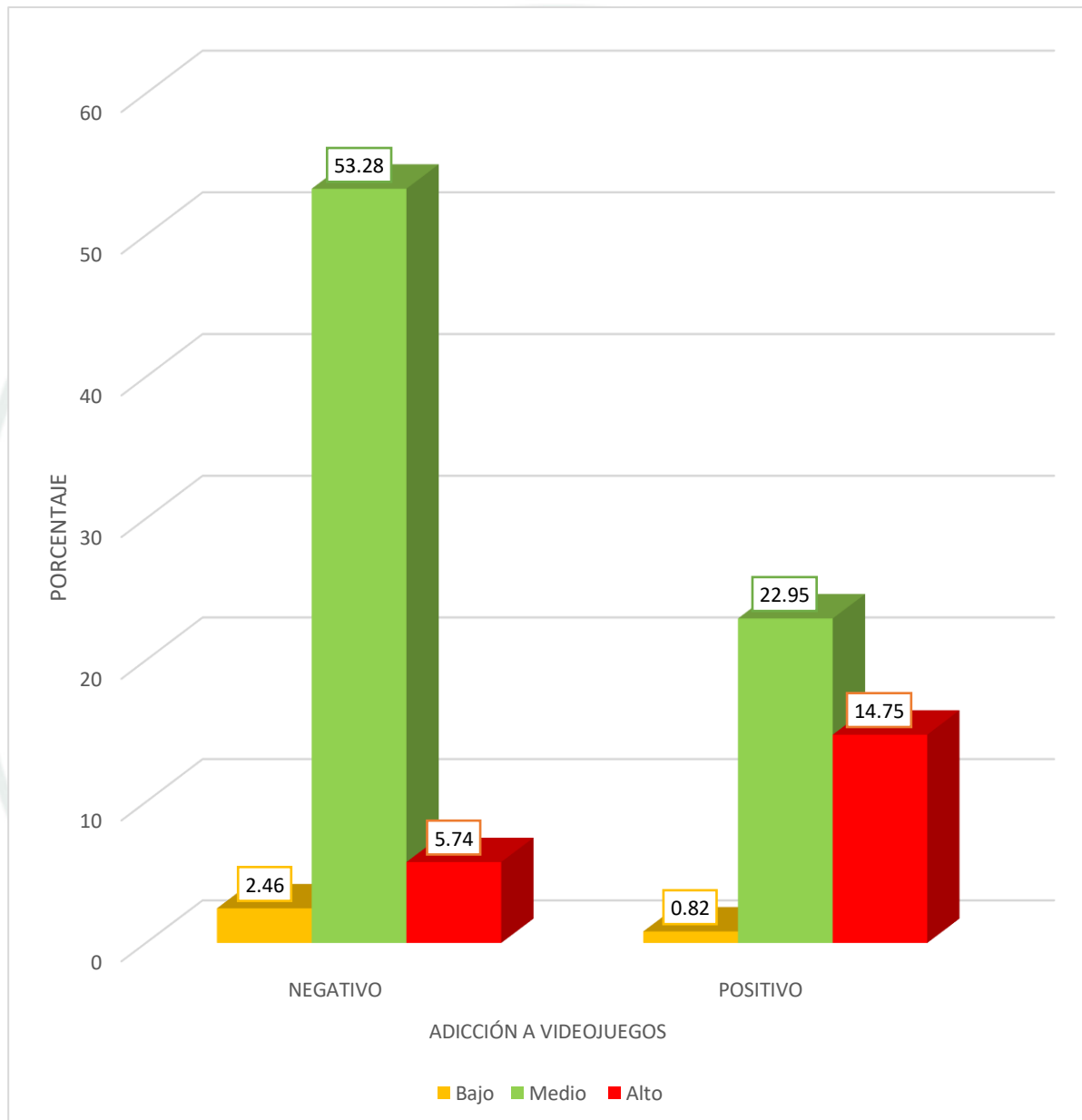
* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, del 3,28 de adolescentes con un nivel bajo de desconfianza un 2,46% de ellos muestra adicción negativa a los videojuegos; del 73,23% de adolescentes que muestran nivel medio de desconfianza un 53,28% exhiben adicción negativa; y de los de alta desconfianza un 14,75% refieren adicción positiva a los videojuegos.

El valor de P es $0,001 < 0,05$, lo que expresa que existe influencia estadística significativa de la desconfianza en la adicción a los videojuegos.

Figura 15.

Influencia de la desconfianza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 16.

Influencia de la desesperanza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DESESPERANZA	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	61	50,00	27	22,13	88	72,13
Medio	14	11,48	17	13,93	31	25,41
Alto	0	0,00	3	2,46	3	2,46
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00
X ²	P: 0,005	<	0,05			

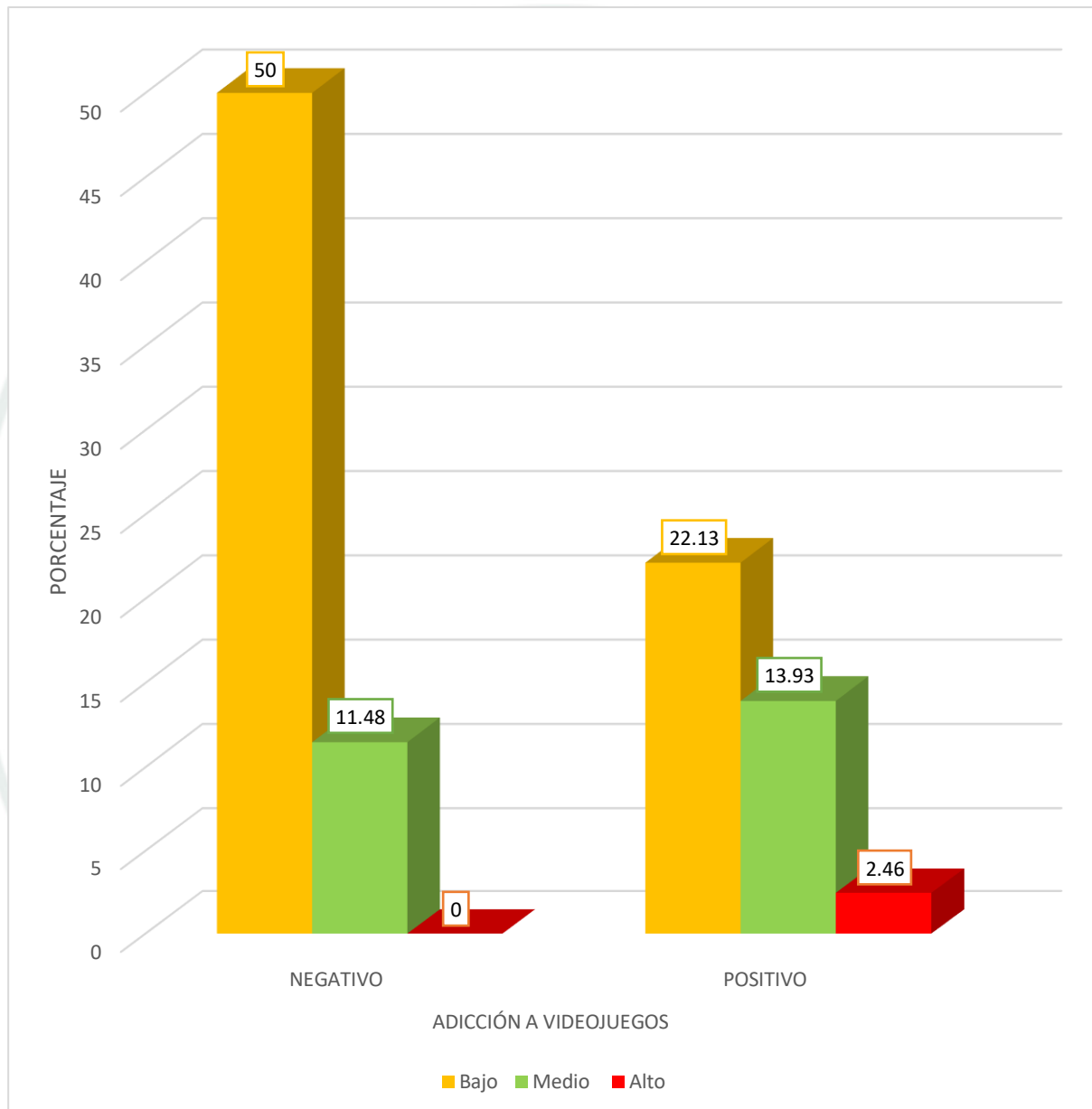
* Nota: Elaboración propia.

Los adolescentes del nivel secundario en un 72,13% poseen baja desesperanza, de ellos un 50% presenta adicción negativa a los videojuegos; los de un nivel medio con 25,41% muestran adicción positiva en 13,93%; y los de alta desesperanza exhiben adicción positiva en 2,46%.

El X², tiene un valor p de 0,005 < 0,05, infiriendo que existe influencia estadística significativa del nivel de desesperanza en la adicción a videojuegos.

Figura 16.

Influencia de la desesperanza en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 17.

Influencia de la dependencia en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DEPENDENCIA	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	63	51,64	23	18,85	86	70,49
Medio	10	8,20	23	18,85	33	27,05
Alto	2	1,64	1	0,82	3	2,46
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00
X^2	P: 0,000		< 0,05			

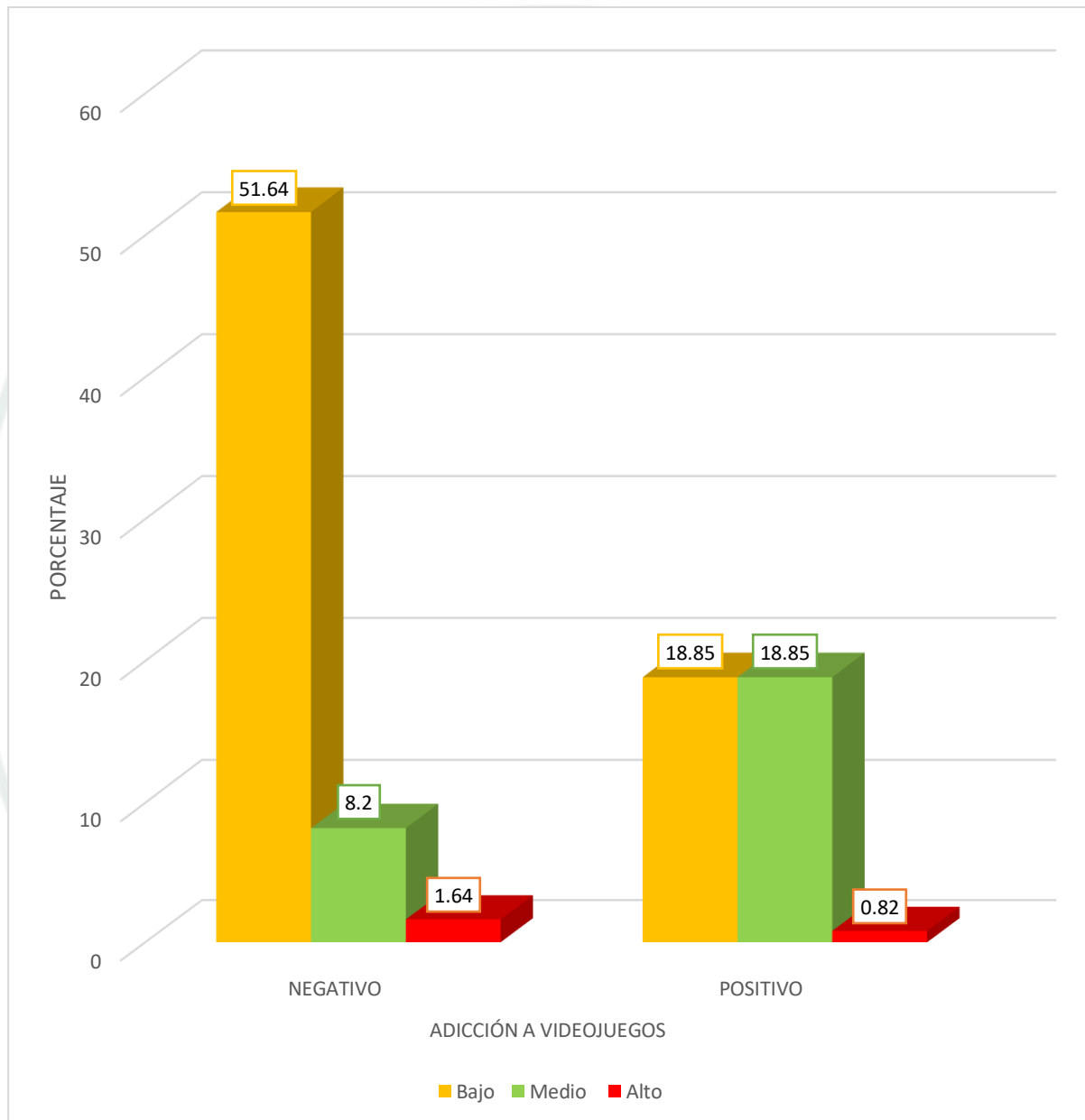
* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, los adolescentes de secundaria con un nivel de dependencia bajo poseen en 51,64% adicción negativa a videojuegos; los de nivel medio en 18,85% muestran adicción positiva y los de alto nivel 2,46% tienen o no adicción a los videojuegos.

X^2 indica que, existe influencia estadística significativa del nivel de dependencia en la adicción a videojuegos.

Figura 17.

Influencia de la dependencia en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.9. Tablas referidas a la influencia de los indicadores psicosociales en la adicción a videojuegos

Tabla 18.

Influencia del desajuste familiar en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DESAJUSTE FAMILIAR	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	44	36,07	21	17,21	65	53,28
Medio	31	25,41	26	21,31	57	46,72
Alto	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00

Prueba exacta de Fisher: P: 0,141 > 0,05

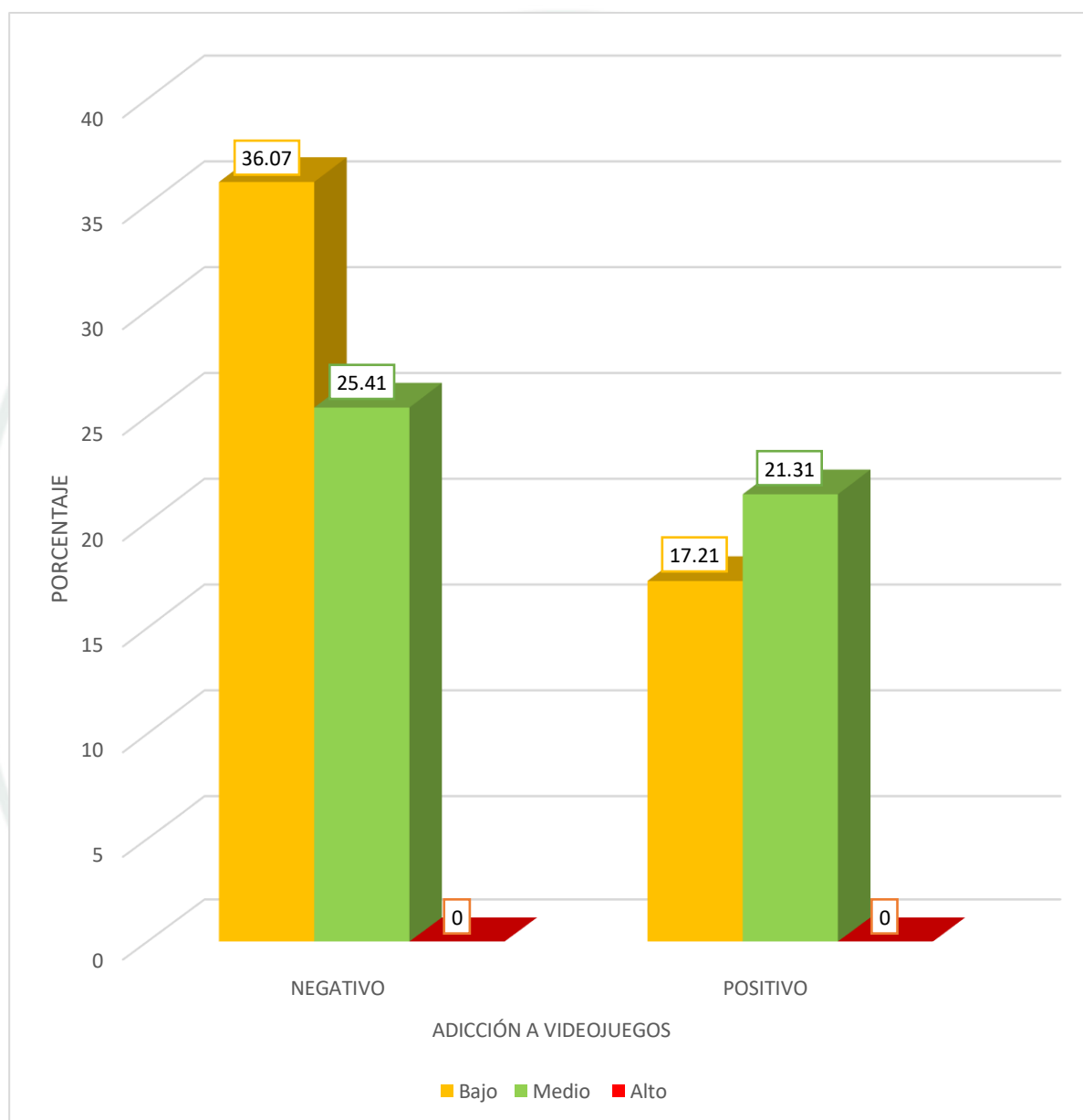
* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, los adolescentes con bajo y medio nivel de desajuste familiar no muestran adicción a los videojuegos en 36,07% y 25,41%.

Según la prueba exacta de Fisher, el p valor 0,141, por lo tanto, se puede inferir que no existe influencia estadística significativa del nivel de desajuste familiar en la adicción a videojuegos.

Figura 18.

Influencia del desajuste familiar en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 19.

Influencia del desajuste social en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DESAJUSTE SOCIAL	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	41	33,61	19	15,57	60	49,18
Medio	34	27,87	28	22,95	62	50,82
Alto	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00

Prueba exacta de Fisher: P: 0,140 > 0,05

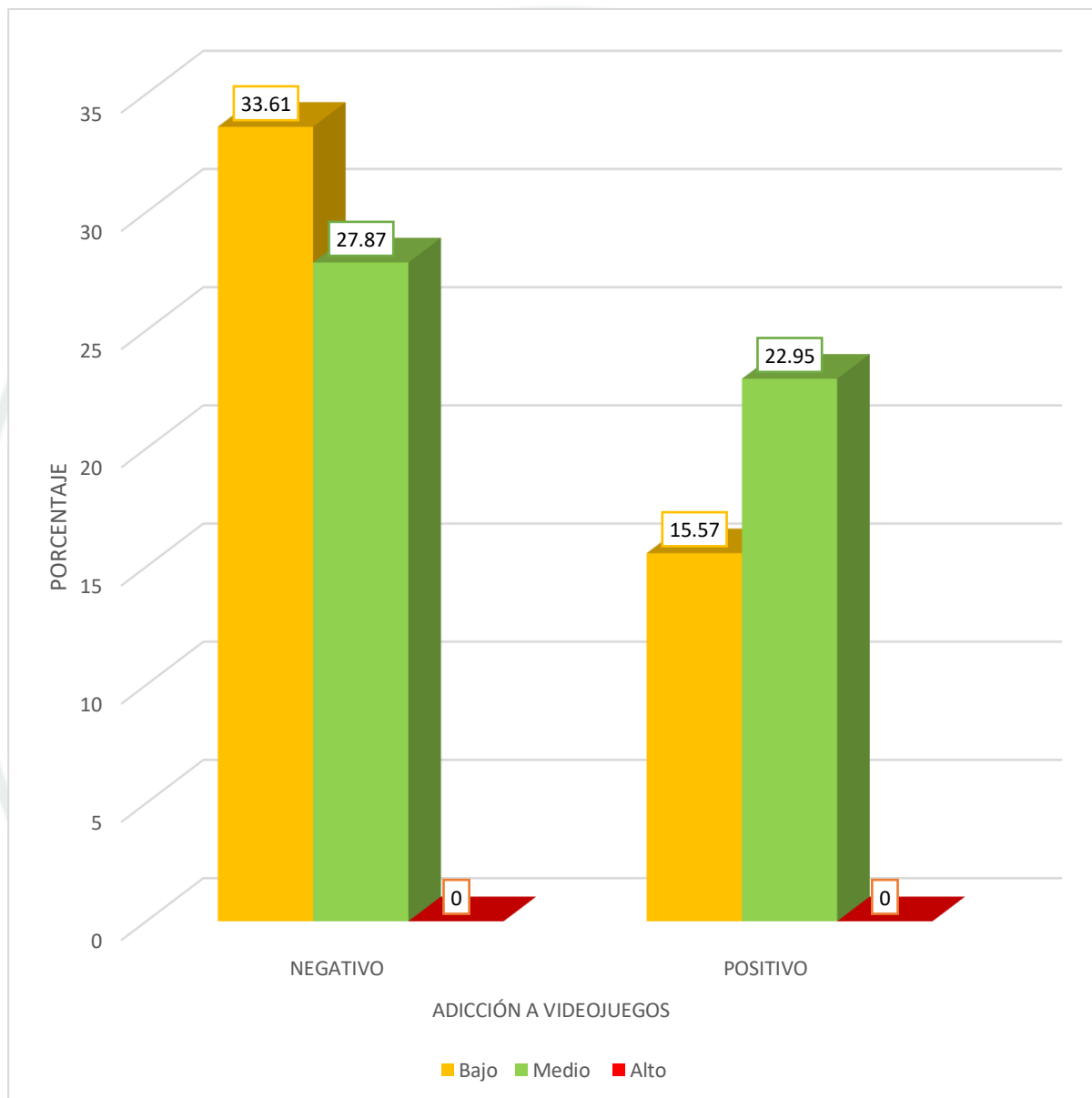
* Nota: Elaboración propia.

Los adolescentes de nivel secundario con bajo y medio desajuste social no muestran adicción a los videojuegos en 33,61% y 27,87% respectivamente.

La prueba exacta de Fisher, cuyo p valor de 0,140 > 0,05, permite inferir que no existe influencia estadística significativa del desajuste social en la adicción a los videojuegos.

Figura 19.

Influencia del desajuste social en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.10. Tablas referidas a la influencia de las dimensiones del desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos

Tabla 20.

Influencia de la dimensión biosociológica en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DESAJUSTE BIOSOCIOLÓGICO	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	49	40,16	21	17,22	70	57,38
Medio	26	21,32	25	20,48	51	41,80
Alto	0	0,00	1	0,82	1	0,82
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00
X ²	P: 0,047		< 0,05			

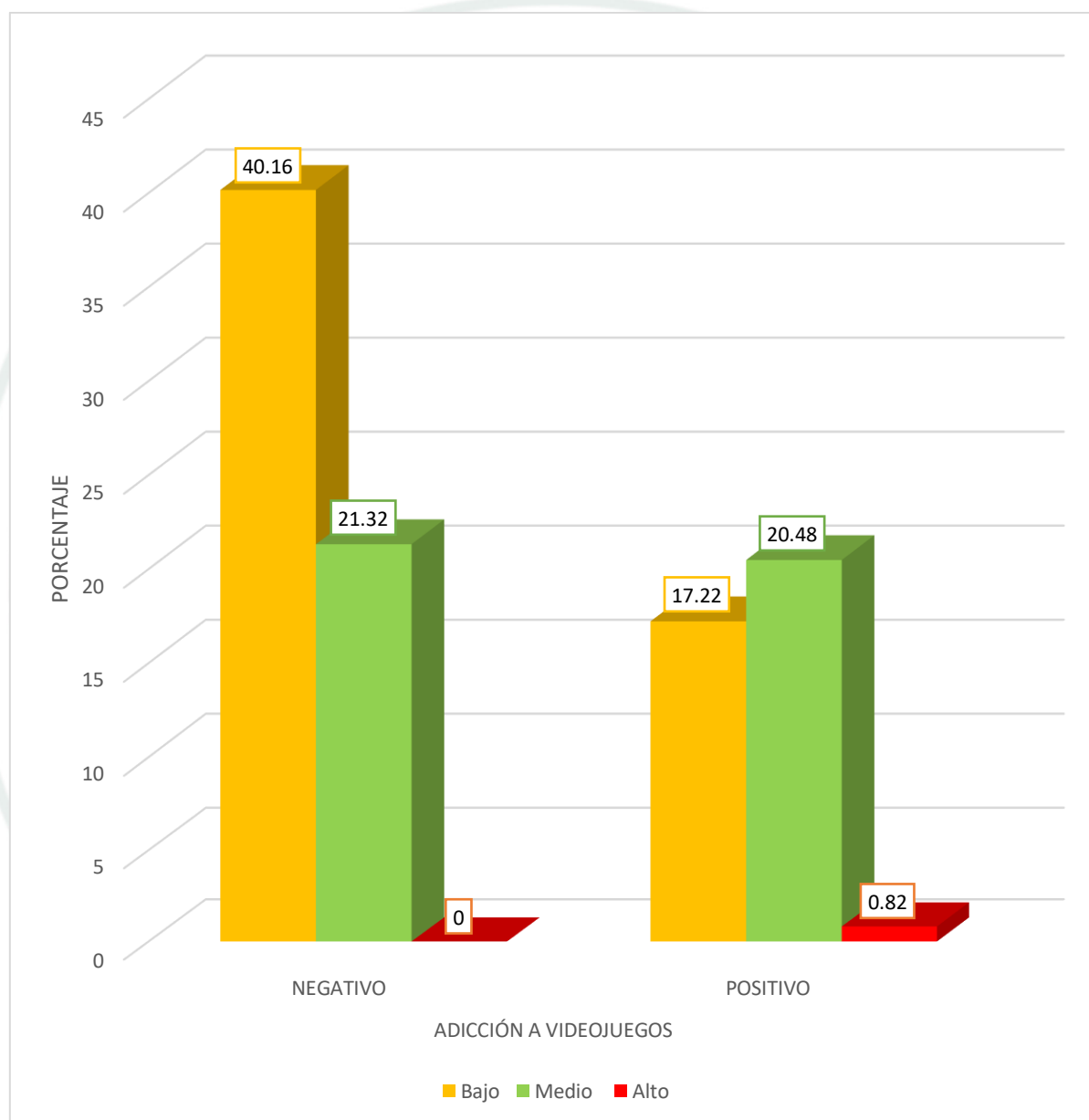
* Nota: Elaboración propia.

Los adolescentes con desajuste biosociológico bajo muestran adicción negativa a videojuegos en 40,16%; los de un nivel medio de desajuste presentan adicción negativa y positiva en frecuencias similares de 21,32% y 20,48% respectivamente y el caso único de nivel alto exhibe adicción positiva en 0,82%.

La prueba inferencial del X², permite inferir que existe influencia estadística significativa del desajuste biosociológico en la adicción a los videojuegos.

Figura 20.

Influencia de la dimensión biosociológica en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 21.

Influencia del desajuste psicológico en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DESAJUSTE PSICOLÓGICO	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	62	50,82	20	16,39	82	67,21
Medio	13	10,66	26	21,31	39	31,97
Alto	0	0,00	1	0,82	1	0,82
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00

χ^2 P: 0,000 < 0,05

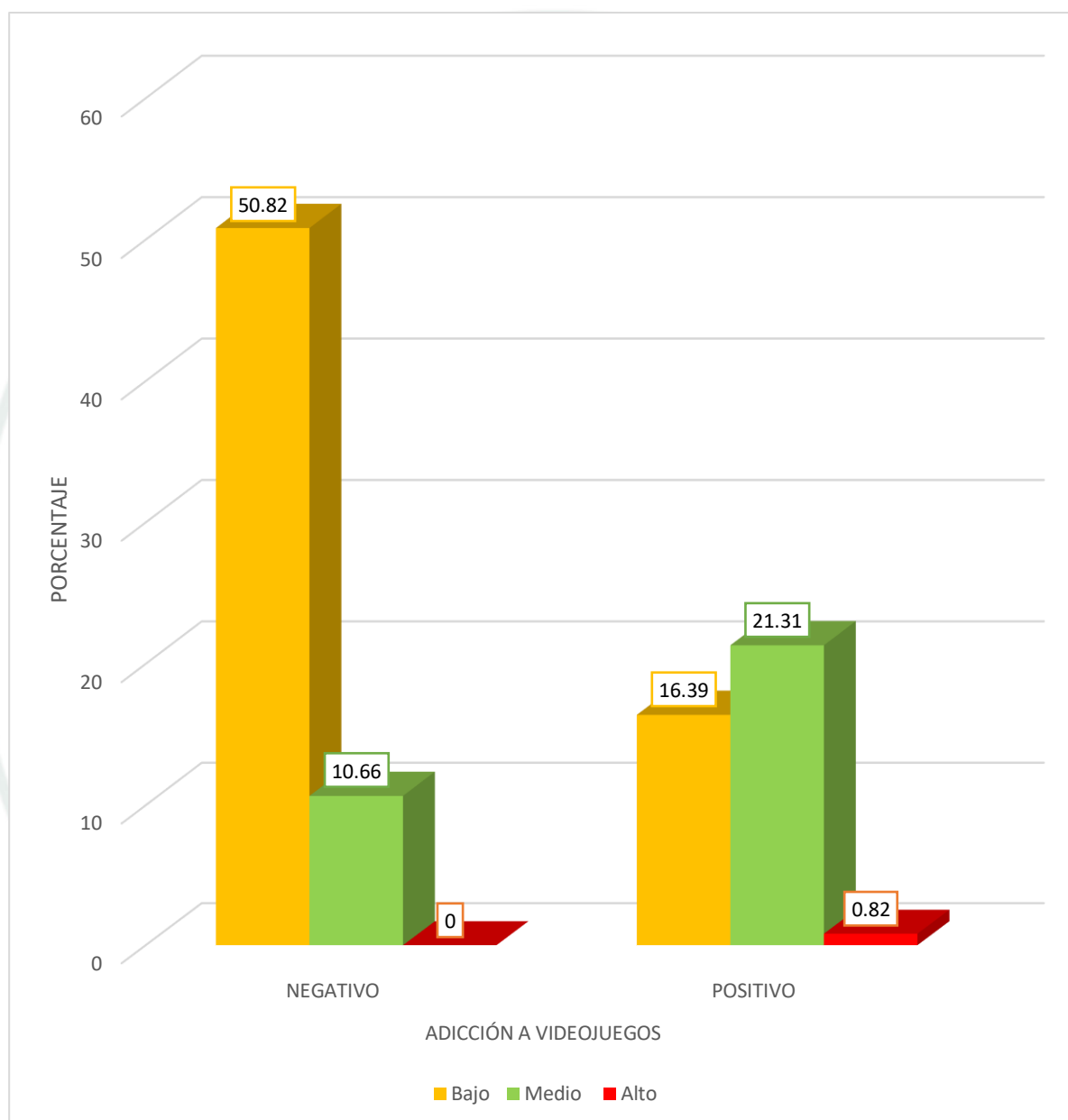
* Nota: Elaboración propia.

Los adolescentes con nivel bajo de desajuste psicológico no presentan adicción a videojuegos en 50,82%; los que poseen un nivel medio la adicción es positiva en 21,31% y el único adolescente con alto desajuste exhibe adicción positiva.

P valor de 0,000 < 0,05, infiere que existe influencia estadística significativa del desajuste psicológico en la adicción a los videojuegos.

Figura 21.

Influencia del desajuste psicológico en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

Tabla 22.

Influencia del desajuste psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

DESAJUSTE PSICOSOCIAL	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	70	57,38	29	23,77	99	81,15
Medio	5	4,10	18	14,75	23	18,85
Alto	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00

Prueba exacta de Fisher: P: 0,000 < 0,05

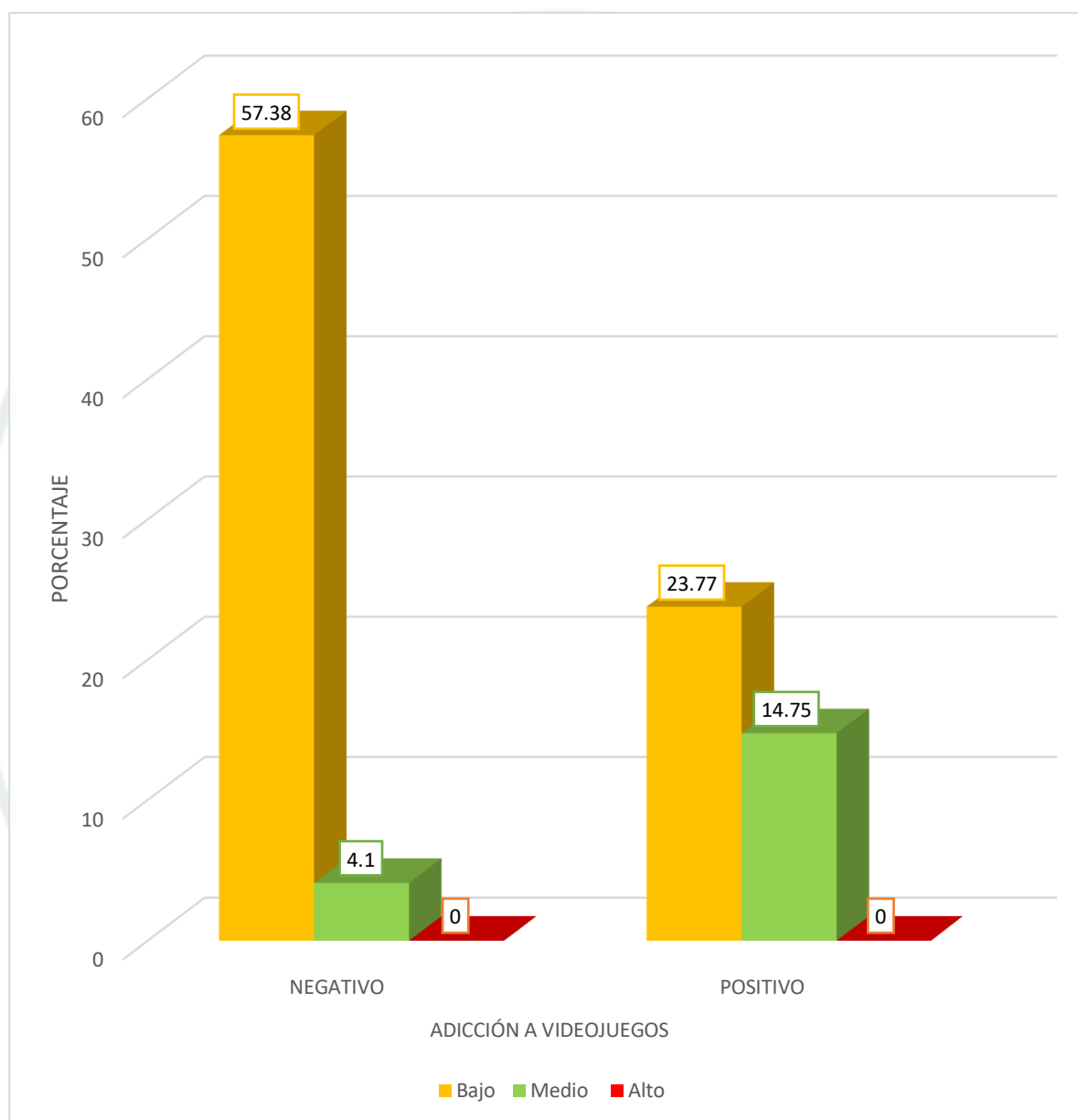
* Nota: Elaboración propia.

Del 81,15% de los adolescentes con desajuste psicosocial bajo un 57,38% muestra adicción negativa a videojuegos; los que poseen un desajuste medio en 18,85% exhiben adicción positiva a los videojuegos en 14,75%.

Según la prueba exacta de Fisher p de 0,000 < 0,05, permite inferir que existe influencia estadística significativa del desajuste psicosocial en la adicción a los videojuegos.

Figura 22.

Influencia del desajuste psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

1.11. Tablas de resumen

Tabla 23.

Influencia de las dimensiones e indicadores del desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos

DIMENSIONES E INDICADORES DE DESAJUSTE	ADICCIÓN	SIGNIFICANCIA
Desajuste biosociológico	A videojuegos	p: 0,047 < 0,05
Inestabilidad emocional		p: 0,005 < 0,05
Agresividad		p: 0,090 > 0,05
Resentimiento		p: 0,005 < 0,05
Autoestima		p: 0,003 < 0,05
Desajuste psicológico	A videojuegos	p: 0,000 < 0,05
Desconfianza		p: 0,001 < 0,05
Desesperanza		p: 0,005 < 0,05
Dependencia		p: 0,000 < 0,05
Comportamiento psicosocial	A videojuegos	p: 0,000 < 0,05
Desajuste familiar		p: 0,141 > 0,05
Desajuste social		p: 0,140 > 0,05

* Nota: Elaboración propia.

La significancia (p valor) muestra que, existe influencia estadística significativa de los indicadores del desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a los videojuegos, a excepción de la influencia de los indicadores agresividad, desajuste familiar y social en la adicción a los videojuegos.

Así mismo, las dimensiones desajuste biosociológico, desajuste psicológico y comportamiento psicosocial si influyen estadísticamente en la adicción a los videojuegos, según el valor de p.

Tabla 24.

Influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario

NIVEL DE DESAJUSTE DEL COMPORTAMIENTO PSICOSOCIAL	ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS				TOTAL	
	NEGATIVO		POSITIVO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Bajo	51	41,81	18	14,75	69	56,56
Medio	24	19,67	29	23,77	53	43,44
Alto	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOTAL	75	61,48	47	38,52	122	100,00
Prueba exacta de Fisher:		P: 0,002	<	0,05		

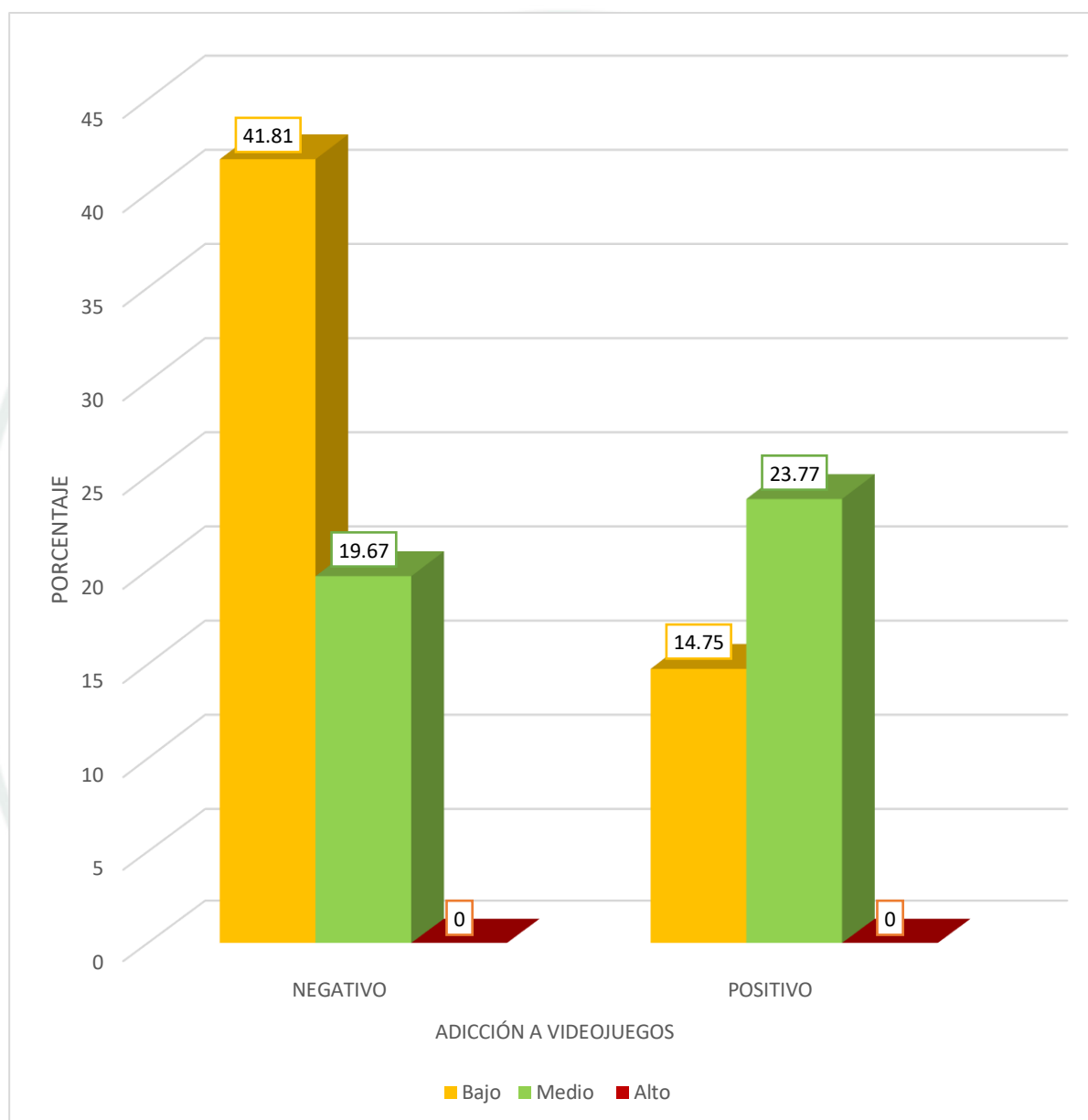
* Nota: Elaboración propia.

Se observa que, de los adolescentes del nivel secundario con desajuste del comportamiento psicosocial de nivel bajo, un 41,81% muestra adicción negativa a los videojuegos; del porcentaje de adolescentes con nivel medio de desajuste del comportamiento, un 23,77% posee adicción positiva a los videojuegos.

El p valor de $0,002 < 0,05$ permite inferir que existe influencia estadística significativa del desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos.

Figura 23.

Influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos en adolescentes del nivel secundario



* Nota: Elaboración propia.

2. Discusión

En el presente trabajo se desarrolló en 122 adolescentes que accedieron a participar en la investigación. La edad de los participantes osciló entre 12 y 17 años y mayormente fueron del género masculino con 55,74% y femenino con 44,26%.

Respecto a los niveles de las dimensiones del desajuste del comportamiento en cuanto a lo biosociológico presenta la inestabilidad emocional y resentimiento mayormente en un nivel medio en 68,85% y 59,84% respectivamente. Estos resultados están en concordancia con Corrales & Centeno (75), en su estudio de la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste en el comportamiento psicosocial en adolescentes de una institución educativa del distrito de Cerro Colorado, encontrando a nivel global que la mayor cantidad de participantes 58.9% presenta un desajuste medio, con las dimensiones resentimiento, dependencia e inestabilidad emocional que siguen la misma tendencia, en donde la mayor cantidad de participantes se posicionan en niveles medios de desajuste y la menor cantidad de participantes obtienen niveles altos de desajuste.

Agresividad y baja autoestima se hallaron en un nivel bajo en 22,13% y 20,49% cada uno dentro de los alumnos que salieron positivos a la adicción a videojuegos. A diferencia de Polanco (16), quien señala un nivel medio de 66% de agresividad de dependencia a videojuegos en 150 estudiantes de nivel secundario de la ciudad de Arequipa.

En los últimos años la inestabilidad emocional entendida como fluctuaciones significativas y frecuentes en los estados emocionales, se presenta actualmente como una característica común en una variedad de trastornos de salud mental, que está cobrando relevancia dentro de los adolescentes y adultos jóvenes; lo cual tendría congruencia con los resultados obtenidos en nuestro estudio que llegan a un 24% correspondiente al nivel medio en la población estudiantil que es positiva para la adicción por videojuegos del presente estudio.

En cuanto a la dimensión Psicológica del desajuste del comportamiento, la desconfianza se ha manifestado en un nivel medio en 76,23%, con tendencia hacia un nivel alto en 20,49%; en cambio, la desesperanza y dependencia se encontraron en un nivel bajo en 72,13% y 70,49%, con tendencia a un nivel medio en 25,41% y 27,05% respectivamente. Estos resultados son semejantes al estudio realizado por Corrales & Centeno (75), en donde la desconfianza y dependencia se encuentran en nivel medio (55.00% y 54.70% respectivamente), desesperanza (40.60%, desajuste bajo).

Es importante precisar que, el desajuste familiar y social en los adolescentes se han mostrado en porcentajes altos y muy cercanos tanto, en los niveles bajo como en el medio.

En general el desajuste del comportamiento biosociológico encontrado en este estudio fue mayormente de un nivel bajo en 56,56% y medio en 43,44%. Estos resultados concuerdan con los de Sinisterra (71), que refiere un desajuste mayormente de nivel bajo es 76,64%; y si, son diferentes a Ojeda, et al. (31) quien refiere haber encontrado en mayoría un alto desajuste del comportamiento psicosociológico en 37,4%, seguido por un nivel bajo en 33,3%; así mismo Baldárrago, et al. (73), señala un nivel mayormente medio. La diferencia encontrada entre los resultados del presente estudio con los antecedentes podría deberse a que, los comportamientos son individuales y que los adolescentes se adaptan a las demandas de su medio ambiente y quizás las diferencias se hallan en su entorno familiar y social que refuerzan sus comportamientos de manera que no sean desajustados.

El ajuste de los comportamientos psicosociales es un estado positivo que permite a los adolescentes alcanzar metas y que está influenciado por aspectos individuales y ambientales que contribuirán a su bienestar, convirtiéndose en un protector de salud mental (83).

Respecto a la adicción a videojuegos, en predominancia, tolerancia, modificación del humor, abstinencia, recaída, conflicto y problemas, estos mayormente fueron negativos; pero también se observó porcentajes importantes de adicción positiva. Rivas, et al. (12), es el único investigador que hace referencia a la tolerancia sobre la adicción a videojuegos, la encontró en adolescentes de la costa peruana en 57,67%, de la sierra en 56,08% y de la selva en 38,78%; mientras que, en esta investigación la tolerancia positiva expresada por los adolescentes fue de 32,79%. En general la adicción a los videojuegos fue mayormente negativa en 61,48% y positiva en 38,52%. Resultados contrarios mostró Cruz, et al. (72) y Berrio (76), al referir 73,44% y 71,1% respectivamente de síntomas positivos de adicción. Quispe (74) señala un 29,9% de adicción, y en este estudio fue de 38,52%. Polanco (16) hace referencia a un nivel medio de dependencia a videojuegos. Rivas, et al. (12), refiere un uso excesivo de videojuegos.

Klimenko, et al. (66), afirman que, existe mayor riesgo de adicción a videojuegos en el sexo masculino. Sotes, et al. (67) indican que un 51,7% de adolescentes presenta dependencia moderada a videojuegos.

Paucar (70), hace referencia a un 70% de adicción en un rango normal, que prácticamente concuerda con el 61,48% de adicción negativa del presente estudio.

En cuanto a la influencia, se encontró que, si existe influencia de los indicadores del desajuste biosociológico y psicosocial en la adicción a los videojuegos, y que el desajuste familiar y social, no influyen en la adicción a videojuegos; también se observó que, la variable de estudio desajuste del comportamiento psicosocial influye en esta adicción.

A diferencia de Klimenko, et al. (66), quienes investigaron la relación entre el riesgo a adicción y el bienestar psicológico de los adolescentes, siendo esta negativa. En cambio, Corrales & Centeno (75) sí encontró relación entre ambas variables, Polanco (16), también refiere que existe relación inversa y moderada dependencia a videojuegos y agresividad.

Como se puede observar los resultados son disímiles, lo que sugiere que estas variables se deben abordar de forma individualizada y profunda, y que en realidad son diferentes contextos que existen alrededor de los adolescentes. Son varios factores que intervienen en el comportamiento de estos. Acorde a los resultados encontrados es necesario fomentar en los ambientes educativos el manejo adecuado de las emociones, promover el diálogo entre los mismos adolescentes, profesores y padres.

CONCLUSIONES

PRIMERA:

El nivel de desajuste del comportamiento psicosocial influye en la adicción a videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la Institución educativa Trilce, con un margen de error de 0,05 y un nivel de confianza del 95%.

SEGUNDA:

El nivel de desajuste del comportamiento psicosocial es bajo en los adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce.

TERCERA:

La adicción a los videojuegos es negativa en los adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las autoridades educativas fomentar la inclusión dentro de la curricula educativa de formación, el desarrollo de temas sobre habilidades sociales, ajuste del comportamiento psicosocial y sobre adicciones conductuales, además sobre el uso racional y saludable de videojuegos.
2. Se sugiere a los encargados del área de Psicología del referido centro educativo trabajar y manejar el control de emociones, tolerancia al malestar y habilidades psicosociales en los estudiantes. Así como investigar sobre inestabilidad emocional y resentimiento en los alumnos, debido a los resultados encontrados en esta investigación, que pueden propiciar a diferentes alteraciones de la salud mental.
3. Se sugiere a los futuros tesisistas seguir investigando sobre comportamiento psicosocial y adicciones conductuales en adolescentes con el fin de enriquecer el conocimiento al respecto de esta línea de investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Orosco F, Jhon R, Pomasunco Huaytalla R. Adolescentes frente a los riesgos en el uso de las TIC. Rev. Elect. Inv. Educ. 2020 diciembre; 22.
2. Borrero del Toro G, Fuentes Rivero I, Morales Hechevarría K. Uso indiscriminado de Tecnología de la Información y las Comunicaciones, impacto en la adolescencia. 2022 julio-diciembre; 23(2).
3. Díaz-Vicario A, Mercader C, Gairín J. Uso problemático de las TIC en adolescentes. REDIE 21 Ensenada. 2020.
4. García P. Abuso de las nuevas tecnologías en adolescentes. [Online].; 2020 [cited 2025 mayo 17. Available from: <https://www.avanza-psicologia.es/adolescentes-uso-abuso-nuevas-tecnologias-redes-sociales/>.
5. Gamito R, Aristizabal M, Vizcarra M, Tresserras A. La relevancia de trabajar el uso crítico y seguro de Internet en el ámbito escolar como clave para fortalecer la competencia digital. A Journal of Communication, Universidad de Salamanca. [Online].; 2017 [cited 2025 febrero 5. Available from: <https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/fjc2017151125/17798>.
6. Nasaescu E, Marín-López I, Llorent V, Ortega-Ruiz R, Zych I. Abuse of technology in adolescence and its relation to social and emotional competencies, emotions in online communication, and bullying. Computers in Human Behavior. [Online].; 2018 [cited 2025 febrero 5. Available from: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218303133>.
7. UNICEF. Estado mundial de la infancia 2017. Niños en un mundo digital. [Online].; 2018 [cited 2025 febrero 6. Available from: https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/Estado_Mundial_de_la_Infancia_2017._Ninos_y_ninas_en_un_mundo_digital._Resumen_Ejecutivo_-_UNICEF.PDF.

8. Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Se incrementa uso de Internet en niños y adolescentes. [Online].; 2024 [cited 2025 febrero 6. Available from: <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/se-incrementa-uso-de-internet-en-ninos-y-adolescentes-15200/>.
9. López A, Sánchez J, Ruiz A. Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes: Perfiles, supervisión y estrés tecnológico. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*. 2020 enero; 64: p. 29-38.
10. Gugliandolo E, Palma E, Cordaro M, D'Amico R, Filippo Peritore A, Licata P, et al. Canine atopic dermatitis: Role of luteolin as new natural treatment. *Rev Veterinary Medicine and Science*. 2020 agosto; 6(4): p. 926-932.
11. Jin Jeong Y, Suh B, Gweon G. Is smartphone addiction different from Internet addiction? comparison of addiction-risk factors among adolescents. *Behaviour & Information Technology*. 2020; 39(5): p. 578-593.
12. Rivas Díaz L. Relación entre adicción a Internet y madurez psicológica en adolescentes del Perú. *Rev Cubana Enfermer*. 2022 setiembre; 38(3).
13. Organización Mundial de la Salud. Salud mental en adolescentes. [Online].; 2020 [cited 2025 febrero 6. Available from: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>.
14. Kapus K, et al. Prevalence and Risk Factors of Internet Addiction among Hungarian High School Students [Prevalencia y factores de riesgo de la adicción a Internet entre estudiantes de secundaria húngaros]. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021 noviembre; 18(13).
15. Singh S, Paliwal M. Exploring the problem of Internet Addiction: A Review and Analysis of Existing Literature [Explorando el problema de la adicción a Internet: una revisión y análisis de la literatura existente]. *Journal of Wellbeing Management and Applied Psychology*. 2020; 3(1): p. 11-20.

16. Polanco Flores H. Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de una institución educativa de Uchumayo Arequipa. Tesis de grado. Arequipa: Universidad Cesar Vallejo; 2020.
17. Sánchez H, Reyes C, Matos P. Comportamientos psicosociales desajustados, como indicadores de salud mental de la población peruana, en el contexto de la presencia del COVID-19. En H. Sánchez & K. Mejía (Eds.), Investigaciones en salud mental en condiciones de pandemia por el COVID-19. [Online].; 2020 [cited 2025 febrero 2].
18. Matos P, Sánchez H. Expectativas de vida, incertidumbre y desajustes del comportamiento psicosocial como indicadores de salud mental en tres muestras diferenciadas de la población de Lima Metropolitana, en el contexto de la pandemia por COVID-19. Rev Ciencia y Psique. 2022 enero; 1(1): p. 31-66.
19. Streit C, Davis A. The longitudinal links between parenting stress, harsh parenting, and adolescents' social behaviors in Latinx families. Journal of Latinx Psychology. 2022; 10(2): p. 128-139.
20. Rojas Hualacca LR. Relación entre la atención de indicadores de comportamiento psicosocial desajustado y dispensación de medicamentos durante la pandemia por SARS – Cov-2. Centro de Salud de San Joaquín. Tesis de Pregrado. Perú: Universidad Nacional San Luis Gonzaga; 2023.
21. Correll U, et al. Efficacy and acceptability of pharmacological, psychosocial, and brain stimulation interventions in children and adolescents with mental disorders: an umbrella review. World Psychiatry. 2021 enero; 20(2): p. 244-275.
22. Schatz K. Psychosocial Interventions for Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: Systematic Review with Evidence and Gap Maps. Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics. 2020 marzo; 41(25): p. S77-S87.
23. Alba R. El ajuste psicosocial. Primera ed. España: Mc Graw Hill; 2016.
24. Valencia L, Andrade H. Desarrollo psicosocial Madrid: Manual Moderno; 2017.

25. Bandura A. Teoría del aprendizaje social Madrid: Trillas; 1993.
26. Feldman M. Comportamiento criminal: un análisis psicológico Madrid: Fondo de Cultura Económica; 1989.
27. Ruiz Mitjana L. Modelo biopsicosocial: qué es y cómo entiende la salud mental. [Online].; 2020 [cited 2025 agosto 1. Available from: <https://psicologiyamente.com/psicologia/modelo-biopsicosocial>.
28. Quintana Sánchez I. Dimensión psicológica. [Online].; 2021 [cited 2025 agosto 2. Available from: https://www.infermeravirtual.com/esp/actividades_de_la_vida_diaria/la_persona/dimension_psicologica#:~:text=La%20dimensi%C3%B3n%20psicol%C3%B3gica%20se%20centra,diversas%20situaciones%20en%20que%20participa.
29. Gaviria Stewart E, Cuadrado Guirado I, López Sáez M. Introducción a la psicología social Madrid: Sanz y Torres S.L.; 2020.
30. American Psychological Association. Dictionary of Psychology. [Online].; 2024 [cited 2025 febrero 4. Available from: <https://dictionary.apa.org/maladjustment>.
31. Ojeda K, Senmache M. Estilos de socialización parental y desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de quinto de secundaria en una institución educativa privada. Tesis para obtener el Grado Académico de Licenciado. Lima: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo; 2020.
32. Reyes C, Sánchez H. Estudio interconductual sobre el desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de Lima y Huancavelica. Revista del Instituto de Investigaciones de Psicología de la UPRP. 1996; II(1): p. 22-30.
33. Volckmann W. Consumer and critic reception of video game platforms: Trends from 2002–2022. Entertainment Computing. 2023; 48.

34. Córdova D. Uso de videojuegos y redes sociales de los estudiantes universitarios. Tesis de Licenciatura. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales; 2022.
35. Solano E. ¿Qué es un videojuego? Definición y características. PandaCinémático. [Online].; 2020 [cited 2025 mayo 23. Available from: <https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>.
36. Yang X, Jiang X, Wu A, Ma L, Cai Y, Wong K, et al. Validation of the internet gaming disorder symptoms checklist based on the fifth edition of the diagnostic and statistical manual of mental disorders in Chinese adolescents. *Child Psychiatry & Human Development*. 2023; 54(1): p. 26-33.
37. Peralta-Cabrejos L, Torres-Flores M. Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS: Revista de Investigación y Casos en Salud*. 2020; 5(3): p. 118-130.
38. Clifford-Sussman J, Harper J, Stahl J, Weigle P. Internet and Video Game Addictions: Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*. 2018; 27(2): p. 307-326.
39. Moge C, Romano D. Contextualising video game engagement and addiction in mental health: The mediating roles of coping and social support. *Rev Heliyon*. 2020; 6(11).
40. Sloot P, et al. A review of mathematical modeling of addiction regarding both (neuro-) psychological processes and the social contagion perspectives. *Rev Addictive Behaviors*. 2022; 127.
41. Carbonell X. El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Rev Papeles del Psicólogo*. 2020; 41(3): p. 211-226.
42. Carter M, Moore K, Mavoa J, Gaspard L, Horst H. Children's perspectives and attitudes towards Fortnite 'addiction'. *Media International Australia*. 2020; 176(1): p. 138-151.

43. Kim J, Kim H, Kim D, Im S, Kim M. Identification of video game addiction using heart-rate variability parameters. *Sensors*. 2021; 21(4): p. 4683.
44. Morcos M, Stavropoulos V, Rennie J, Clark M, Pontes H. Internet gaming disorder: compensating as a Draenei in World of Warcraft. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2021; 19: p. 669-685.
45. Sánchez-Llorens M, Marí-Sanmillán M, Benito A, Rodríguez-Ruiz F, Castellano-García F. Rasgos de personalidad y psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos. *Rev Adicciones*. 2021; 32(1): p. 151-164.
46. Cortez D. Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de Lima. [Online].; 2020 [cited 2025 abril 12. Available from: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6e545620-8a4a-4574-8988-4d9b4a069d6b/content>.
47. Guizado J. Proyecto de investigación acerca de la identificación y diferencias entre un pasatiempo y un problema, contraste entre el consumo de videojuegos como entretenimiento y como adicción. [Online].; 2021 [cited 2025 abril 16. Available from: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/17012/1/T-UCSG-PRE-FIL-CPC-380.pdf>.
48. Baldinelli F. Efectos negativos de los videojuegos en línea en la mente humana. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. 2022; 26(286).
49. World Health Organization. International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). [Online].; 2018 [cited 2025 marzo 12. Available from: <https://www.crvssystems.ca/international-classification-diseases-11th-revision-icd-11#:~:text=ICD%2D11%20is%20the%20latest,training%20materials%20for%20ICD%2D11>.
50. Santana C, et al. Los videojuegos violentos son un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *593 Digital Publisher CEIT*. 2021; 6(6): p. 535-548.

51. Bobes-Bascarán M. Más allá de las drogas: el auge de las adicciones comportamentales y sus implicaciones clínicas. *Revista Española de Drogodependencias*. 2025 marzo; 50(1): p. 5-15.
52. Lemmens J, Valkenburg P, Peter J. Evelopment and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. 2009; 12(1): p. 77-95.
53. Haagsma M, Pieterse M, Peters O. The prevalence of problematic video gamers in The Netherlands. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2012; 15: p. 162-168.
54. Festl R, Scharkow M, Quandt T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Rev Addiction*. 2012; 108: p. 592-599.
55. Mehroof M, Griffiths M. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2010; 3: p. 313-316.
56. Mentzoni R, Brunborg G, Molde H, Myrseth H, Skouverøe J, Hetland J. Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2011; 14: p. 591-596.
57. King D, Delfabbro P. Video game addiction. En C. A. Essau, & P. H. Delfabbro, (Eds.), *Adolescent addiction. epidemiology, assessment, and treatment. A volume in practical resources for the mental health profesional* (2nd ed., pp. 185-213). Segunda ed.: Elsevier; 2020.
58. Khazaal Y, Chatton A, Rothen S, Achab S, Thorens G, Zullino D, et al. Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among french and German speaking adults. *BMC Psychiatry*. 2016; 16(132): p. 1-10.
59. Gaetan S, Bonnet A, Brejard V, Cury F. French validation of the 7-item Game Addiction Scale for adolescents. *Revue européenne de psychologie appliquée*. 2014; 64(4): p. 161-168.

60. Liu Y, Wang Q, Jou M, Wang B, An. Y, Li Z. Psychometric properties and measurement invariance of the 7-item game addiction scale (GAS) among Chinese college students. *BMC Psychiatry*. 2020; 20(484).
61. Lloret Irles D, Morell Gomis R, Marzo Campos J, Tirado González S. Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Rev Atención Primaria*. 2018; 50(6): p. 350-358.
62. Männikkö N, Billieux J, Kääriäinen M. Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*. 2015; 4(4): p. 281-289.
63. Lin C, et al. Evaluating the psychometric properties of the 7-item persian Game Addiction Scale for Iranian adolescents. *Frontiers in Psychology*. 2019; 10(149).
64. Esposito M, Serra N, Guillari A, Simeone S, Sarracino F, Continisio G, et al. An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Rev Medicina*. 2020; 56(5).
65. Irmak A, Erdoğan S. Validity and reliability of the Turkish version of the Digital Game. Addiction Scale. *Anatolian Journal of Psychiatry*. 2015; 16(1): p. S10-S18.
66. Klimenko O, et al. Riesgo de adicción a redes sociales e internet, habilidades sociales y bienestar psicológico en estudiantes de básica secundaria. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*. 2024; 14(73): p. 38-71.
67. Sotés Martínez J, et al. Patrón de uso de videojuegos en adolescentes encrucijadenses. *Acta Méd Centro*. 2023 diciembre; 17(4): p. 627-641.
68. Sánchez-Domínguez J, Telumbre Terrero J, Castillo Arcos L. Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad Del Carmen, Campeche. *HAAJ*. 2021 marzo; 21(1).

69. Chávez Morales KA. Desajuste del Comportamiento Psicosocial en estudiantes de dos Instituciones Educativas de Piura. Tesis de Licenciatura. Piura: Universidad Privada Antenor Orrego; 2024.
70. Paucar Corimanya E. Factores biopsicosociales relacionados a la ciberadicción en adolescentes de la I. E. Guillermo Auza Arce, Tacna - 2023. Tesis para optar por el Título Profesional de Licenciada en Enfermería. Tacna: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann; 2024.
71. Sinisterra Calle A. Conducta parental percibida y desajuste del comportamiento psicosocial en estudiantes de una institución educativa de Chíncha Alta, 2022. Tesis para optar por el Título Profesional de Licenciada en Psicología. Lima: Universidad Autónoma del Perú; 2025.
72. Cruz Carita MdR, Mamani Hinojosa VL. Funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes. Tesis para optar por el Título Profesional. Arequipa: Universidad Católica de Santa María; 2023.
73. Baldarrago Rivera D, Ramos Pro P. Funcionalidad familiar y desajuste psicosocial en estudiantes de secundaria, Arequipa – 2022. Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Psicología. Arequipa: Universidad César Vallejo; 2022.
74. Quispe Hañari MA. Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa. Tesis para optar por el Título Profesional. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; 2022.
75. Corrales Quispe A, Centeno Copara L. Relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste en el comportamiento psicosocial en adolescentes de una institución educativa del distrito de Cerro Colorado - 2022. Tesis para optar. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; 2022.
76. Berrio Quintanilla J. Relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de Academia Pre Universitaria Alexander Fleming. Tesis para optar por el Título Profesional. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín; 2020.

77. Torres Quinto P. Hojas de preguntas. [Online].; 2017 [cited 2025 marzo 12. Available from: <https://es.scribd.com/document/365472290/164934919-INDACPS-8Hj-doc>.
78. Sánchez H, Reyes C. Perfil diagnóstico del desajuste del comportamiento psicosocial como indicador de salud mental en adolescentes de Lima. *Rev. Investigaciones Psicológicas*. 1995; 1(1): p. 11-34.
79. Aponte Guevara J. Evidencia de La Validez y Confiabilidad del Inventario del Desajuste del comportamiento Psicosocial en estudiantes de Instituciones Educativas femeninas de la Ciudad de Sullana. Tesis para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Psicología. Piura: Universidad César Vallejo; 2020.
80. Bardales Chavez E, La Serna Ganoza D. Estilos de crianza y desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de una institución educativa estatal, Chiclayo 2014. Tesis de pregrado. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo; 2015.
81. Sánchez H, Reyes C. Elaboración y validación del inventario de desajuste del comportamiento psicosocial (INDACPS). *Revista de Psicología de la UPRP*. 1993; 5(1): p. 31-51.
82. Arellanez H, Beltrán G, Romero P, Córdova A. Validación de la Escala Adicción al Juego en Adolescentes (GASA, versión corta): adaptación para niños, adolescentes y jóvenes mexicanos. *Rev Psicología y Salud*. 2024; 34(1).
83. Gonçalves da Silva C, Fernandes da Motta I. Avaliação da Esperança em Adolescentes Escolares. [Online].; 2025 [cited 2025 junio 30. Available from: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10091583>.



ANEXOS

ANEXO 1:

MODELOS DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN

INSTRUMENTO 1: INDACPS-N (Inventario del desajuste del comportamiento psicosocial para niños)

INSTRUCCIONES

A continuación Ud. encontrará 80 aseveraciones, frente a las cuales le pedimos que exprese su opinión personal. NO EXISTEN RESPUESTAS CORRECTAS NI INCORRECTAS. Para responder, marque con una X su respuesta de acuerdo al siguiente código:

(SI): De Acuerdo (¿?): A veces (NO) : En Desacuerdo ó
(SI): Siempre (¿?): A veces (NO) : Nunca

ASEVERACIONES	(SI)	(¿?)	(NO)
1. De un tiempo a esta parte paro muy aburrido (a) y desganado (a)			
2. Si me ofenden o insultan soy capaz de responderles de igual modo			
3. Siento que por los errores de los mayores me tratan injustamente			
4. Me siento inseguro (a) de mí mismo (a)			
5. La vida es tan difícil que no podemos confiar ni en los amigos más cercanos			
6. Creo que mis deseos no se realizarán por las pocas oportunidades que da la vida.			
7. Siento que necesito la opinión de los demás para continuar haciendo mis cosas			
8. He tenido fuertes deseos de irme de mi casa			
9. Siento vergüenza al hablar en público			
10. Yo hago las cosas bien y correctamente			
11. Estoy triste y deprimido			
12. Me considero una persona muy agresiva			
13. Debo valer muy poco, por ello muchas personas se han burlado de mí.			
14. Deseo frecuentemente ser otra persona			
15. Desconfío que la gente me ayude cuando me encuentre en dificultades			
16. Tengo muy pocas esperanzas en el futuro			
17. Necesito la compañía de alguien cuando voy de compras			
18. Mis padres y yo peleamos o discutimos continuamente			
19. Me pongo nervioso (a) cuando el profesor o una persona comienza a hacerme preguntas.			
20. Digo lisuras o chistes groseros.			
21. Me siento muy cansado sin razón			
22. Si me golpean tiendo a responder de igual manera			
23. Siento cólera por la gente que ha abusado de mi buena voluntad			
24. Me doy por vencido muy fácilmente			
25. Hay que tener cuidado que la gente se aproveche de uno			
26. Me siento desilusionado (a) de la vida			
27. Siempre espero que me digan lo que tengo que hacer			
28. En mi familia hay tantas discusiones que prefiero estar en la calle			
29. Siento que no puedo expresar mis ideas cuando estoy en grupo			
30. Me gustan todas las personas que conozco.			
31. No soporto estar en una silla mucho rato			

ASEVERACIONES	(SI)	(¿?)	(NO)
32. Me emprendo a puñetazos cada vez que ocurre una discusión o pelea			
33. Me han echado injustamente la culpa por actos que no he cometido			
34. Encuentro que las cosas en mi vida están muy complicadas			
35. Tengo muy pocos amigos en quienes podría confiar.			
36. Tal como van las cosas va a ser difícil que llegue a ser alguien en la vida			
37. Me es difícil tomar decisiones por mí mismo (a)			
38. Siento que mis padres son muy injustos conmigo			
39. Me desagrada estar entre la gente			
40. En mis modales me comporto correctamente tanto en casa como en la calle.			
41. Siento que la vida no vale la pena vivirla.			
42. Tengo muy poca paciencia y soy capaz de golpear al que me provoque			
43. estoy seguro (a) que la vida es muy dura conmigo			
44. No tengo una buena opinión de mí mismo (a)			
45. Hay que desconfiar de las personas demasiado amistosas			
46. Conforme pasan los días no espero nada bueno de la vida.			
47. Me han dicho que soy incapaz de hacer las cosas por mí mismo			
48. Me desagrada que mis padres no me presten atención.			
49. Me desagrada ser el centro de la atención cuando estoy en grupo.			
50. Yo siempre digo la verdad.			
51. A menudo he perdido el sueño por preocupaciones			
52. Cuando me molesto tiro las cosas			
53. Me desagrada que otras personas tengan mayor suerte en la vida			
54. Siento que tengo muchos fracasos en la escuela			
55. Las personas que son muy amigables esconden su mala voluntad			
56. Siento que he perdido ya la esperanza de salir adelante en la vida			
57. Prefiero que mis amigos tomen la iniciativa por mí.			
58. Me llevo muy mal con mi familia.			
59. Me han dicho que soy poco sociable con los demás.			
60. Acepto mis errores cuando las cometo.			
61. Me siento muy alegre y en otras muy triste sin saber porqué			
62. Cuando me enfurecen me pongo insolente y hablo lisuras			
63. Siento que los fracasos de mis padres me hacen mucho daño.			
64. Me es difícil tomar decisiones y cumplirlas.			
65. En el fondo las personas son egoístas y no ayudan a los más necesitados			
66. Como van las cosas siento que no puedo			
67. Me resulta más fácil hacer caso a mis amigos que pensar por mí mismo			
68. Observo que mis padres discuten demasiado.			
69. Me disgusta preguntar a otras personas sobre algo que desconozco			
70. Yo nunca hago caso de los chismes			
71. Tiendo a despertarme sobresaltado en las noches			
72. Me irrito ante la menor provocación.			
73. Siento que no he recibido de la vida todas las cosas que merezco			
74. Me considero una persona poco inteligente y capaz			
75. He tenido la impresión que ciertas personas me han tratado de sacar provecho.			
76. Aun cuando estudie y trabaje bastante, dudo que saldré adelante			
77. Siento que necesito la compañía de otros para poder realizar mis tareas			
78. Realmente, desearía tener otra familia.			
79. Me siento tímido (a) ante las personas mayores			
80. Siempre hago lo que me mandan sin renegar			

**INSTRUMENTO 2: ESCALA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES
(GASA)**

Con respecto a los juegos en línea en los últimos 12 meses:

Ítems	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Has pensado que podrías jugar durante todo el día					
Pasas cada vez más horas en los juegos					
Jugaste para poder olvidarte de la vida real					
Han intentado otras personas que juegues menos, pero no lo lograron					
Te has sentido mal cuando ni podías jugar					
Has tenido conflictos con otros por causa del tiempo que pasas jugando					
Has descuidado otras actividades importantes como estudio, trabajo, deporte por los juegos en línea					

ANEXO 2:
MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN

se xo	ed ad	preg uno	pre g2	pre g3	pre g4	pre g5	pre g6	pre g7	pre g8	pre g9	pre g10	pre g11	pre g12	pre g13	pre g14	pre g15	pre g16	pre g17	pre g18	pre g19	pre g20	pre g21	pre g22	pre g23	pre g24	pre g25	pre g26	pre g27	pre g28	pre g29	pre g30	pre g31	pre g32	pre g33	pre g34	pre g35	pre g36	pre g37	pre g38	pre g39	pre g40	
1	15	2	2	1	2	2	1	0	2	0	2	2	1	0	2	2	2	0	1	0	2	2	2	2	2	2	2	1	1	0	1	0	2	1	1	1	2	2	0	0	0	
0	14	1	2	2	0	0	1	1	0	2	1	0	1	0	0	2	0	2	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	0	2	1	0	0	0	1	1	0	2	0	0	1	
1	16	2	0	0	0	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	2	0	0	0	0	0	1	
0	17	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	2	1	2	0	2	2	1	0	0	0	2	2	
1	15	2	1	1	2	0	0	1	2	0	2	1	0	0	0	2	2	2	1	1	1	2	1	1	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	1	1	2	2	2	0	1	
0	16	1	0	0	1	0	1	1	2	0	1	1	0	1	1	2	2	0	0	0	1	2	2	1	2	1	2	0	0	0	2	1	0	2	0	0	0	2	0	2	2	
1	16	2	1	0	2	0	1	2	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	0	0	1	1	1	1	0	0	1	
1	16	1	1	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	
1	17	1	1	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	2	0	0	0	2	1	2	2	2	1	1	0	0	2	0	1	
1	16	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	2	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	
0	15	2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	2	0	2	2	0	0	0	2	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	
1	16	1	2	0	0	1	1	1	0	0	1	1	2	0	0	1	1	0	2	0	2	2	2	2	1	1	0	0	1	1	0	1	2	0	1	1	1	0	0	1	1	
1	15	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	
1	14	1	2	1	1	2	2	0	1	2	1	0	0	0	0	2	0	2	0	1	1	2	2	1	1	1	0	0	0	2	1	2	0	2	2	0	1	2	2	0	1	
1	15	1	1	0	0	2	1	0	1	1	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	2	1	0	0	0	2	0	0	1	1	2	
0	14	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	
0	16	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0	1	1	
0	15	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2	
0	15	2	0	2	0	2	1	0	2	1	1	2	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1	2	2
0	15	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	2	1	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	0	2	
0	16	2	2	0	0	1	0	0	0	2	1	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	1	2	2	1	2	2	2	1	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2
1	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	2	1	0	0	1	1	1	0	0	1	2	1	1	0	1	2	
1	16	1	2	1	1	2	0	1	0	1	1	1	2	0	0	1	0	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	0	0	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	
1	14	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	2	2	
0	13	2	1	2	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	0	1	1	0	1	2	0	2	2	1	2	1	0	1	0	1	0	2	
0	14	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	2	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2
1	16	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2
1	13	0	2	1	0	1	1	1	0	2	1	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	0	1	2	0	2	0	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	0	1	
1	17	2	1	2	1	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	
0	15	1	2	2	0	1	0	0	2	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	1	2	1	2	1	2	1	0	1	0	1	0	
0	14	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	2	1	0	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	2	1	1	1	1	
0	13	1	1	1	1	2	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	2	1	2	2	1	2	1	2	0	0	2	0	0	2	1	2	0	2	0	0	2	
0	16	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2
1	14	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	
1	14	1	2	1	1	2	2	0	1	2	1	0	0	0	0	2	0	2	0	1	1	2	2	2	1	1	0	0	0	2	1	2	0	2	2	0	1	2	2	0	1	
1	17	1	1	0	0	2	1	0	1	1	2																															

se xo	ed ad	preg uno	pre g2	pre g3	pre g4	pre g5	pre g6	pre g7	pre g8	pre g9	pre g10	pre g11	pre g12	pre g13	pre g14	pre g15	pre g16	pre g17	pre g18	pre g19	pre g20	pre g21	pre g22	pre g23	pre g24	pre g25	pre g26	pre g27	pre g28	pre g29	pre g30	pre g31	pre g32	pre g33	pre g34	pre g35	pre g36	pre g37	pre g38	pre g39	pre g40	
1	16	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	2	1	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	0	2	
0	13	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	
0	15	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	
1	17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	0	2	2	
1	17	2	1	2	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	0	1	1	0	1	2	0	2	2	1	2	1	0	1	0	1	0	2	
1	13	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	2	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	2	
1	13	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	2	
0	15	0	2	1	0	1	1	1	0	2	1	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	0	1	2	0	2	0	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	0	1	
0	14	2	1	2	1	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	
1	13	1	2	2	0	1	0	0	2	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	1	2	1	2	1	2	1	0	1	0	1	0	
1	16	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	2	1	0	2	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	2	1	1	1	1
0	16	1	1	1	1	2	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	2	1	2	2	1	2	1	2	0	0	2	0	0	2	1	2	0	2	1	1	2	
0	14	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2
1	15	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1
1	17	1	2	1	1	2	2	0	1	2	1	0	0	0	0	2	0	2	0	1	1	2	2	2	1	1	0	0	0	2	1	2	0	2	2	0	1	2	2	0	1	
1	13	1	1	0	0	2	1	0	1	1	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	0	1	0	2	0	2	0	1	1	0	2	1	0	0	0	2	0	0	1	1	2	
0	14	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	
1	14	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	
0	17	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2	
1	15	2	0	2	0	2	1	0	2	1	1	2	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	0	2	1	2	1	0	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1	2	2	
1	15	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	2	1	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	0	2	
1	14	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	2	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2
0	13	2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	2	0	2	2	0	0	0	2	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	
0	14	1	2	0	0	1	1	1	0	0	1	1	2	0	0	1	1	0	2	0	2	2	2	2	1	1	0	0	1	1	0	1	2	0	1	1	1	0	0	1	1	
0	12	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1
0	16	1	2	1	1	2	2	0	1	2	1	0	0	0	0	2	0	2	0	1	1	2	2	1	1	1	0	0	0	2	1	2	0	2	2	0	1	2	2	0	1	
0	13	1	1	0	0	2	1	0	1	1	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	2	1	0	0	0	2	0	0	1	1	2	
0	14	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	
1	15	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0	1	1	
1	17	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2	
0	16	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	2	
0	15	1	1	0	0	0	0	0	1																																	

se xo	ed ad	preg uno	pre g2	pre g3	pre g4	pre g5	pre g6	pre g7	pre g8	pre g9	pre g10	pre g11	pre g12	pre g13	pre g14	pre g15	pre g16	pre g17	pre g18	pre g19	pre g20	pre g21	pre g22	pre g23	pre g24	pre g25	pre g26	pre g27	pre g28	pre g29	pre g30	pre g31	pre g32	pre g33	pre g34	pre g35	pre g36	pre g37	pre g38	pre g39	pre g40
1	13	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	2
0	13	2	1	2	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	0	1	1	0	1	2	0	2	2	1	2	1	0	1	0	1	0	2
0	14	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	2	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	2
1	16	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	2
1	13	0	2	1	0	1	1	1	0	2	1	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	0	1	2	0	2	0	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	0	1
1	17	2	1	2	1	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
1	16	1	1	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1
1	17	1	1	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	2	0	0	0	2	1	2	2	2	1	1	0	0	2	0	1
1	16	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	2	0	1	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2
0	15	2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	2	0	2	2	0	0	0	2	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1
1	16	1	2	0	0	1	1	1	0	0	1	1	2	0	0	1	1	0	2	0	2	2	2	2	1	1	0	0	1	1	0	1	2	0	1	1	1	0	0	1	1
1	15	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1
1	14	1	2	1	1	2	2	0	1	2	1	0	0	0	0	2	0	2	0	1	1	2	2	1	1	1	0	0	0	2	1	2	0	2	2	0	1	2	2	0	1
1	15	1	1	0	0	2	1	0	1	1	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	2	1	0	0	0	2	0	0	1	1	2
0	14	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1
0	16	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0	1	1
0	15	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2
0	13	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1
0	15	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0	1	1
1	13	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2
0	17	2	0	2	0	2	1	0	2	1	1	2	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1	2	2
1	13	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	2	1	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	0	2
1	13	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	2	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	2
1	12	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	2
0	13	2	1	2	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	0	1	1	0	1	2	0	2	2	1	2	1	0	1	0	1	0	2
0	14	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	2	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	2
1	16	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	2
1	13	0	2	1	0	1	1	1	0	2	1	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	0	1	2	0	2	0	0	0	2	1	1	0	1	1	0	0	0	1
1	12	1	1	0	0	2	1	0	1	1	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	2	1	0	0	0	2	0	0	1	1	2
0	14	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1
0	15	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0	1	1
1	13	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2
0	17	2	0	2	0	2	1	0	2	1	1	2	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	0	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	1	2	2
1	13	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	2	1	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	0	2
1	14	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	2	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	2
1	15	0	2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	0	2
0	13	2	1	2	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	0	1	1	0	1	2	0	2	2	1	2	1	0	1	0	1	0	2

pre g41	pre g42	pre g43	pre g44	pre g45	pre g46	pre g47	pre g48	pre g49	pre g50	pre g51	pre g52	pre g53	pre g54	pre g55	pre g56	pre g57	pre g58	pre g59	pre g60	pre g61	pre g62	pre g63	pre g64	pre g65	pre g66	pre g67	pre g68	pre g69	pre g70	pre g71	pre g72	pre g73	pre g74	pre g75	pre g76	pre g77	pre g78	pre g79	pre g80	inesta bilidad	
0	1	2	1	2	2	2	0	1	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	2	2	2	1	2	2	2	1	1	0	1	0	2	2	1	2	1	1	0	0	1	10,00	
0	0	0	0	2	0	0	0	2	1	0	2	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1	2	1	0	0	1	3,00	
0	2	0	0	1	0	0	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	2	1	2	2	2	2	1	0	2	0	2	0	2	2	1	0	1	0	0	0	0	1	12,00	
0	0	1	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	2	1	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	2	0	0	0	7,00	
2	2	2	1	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	1	0	0	2	1	0	0	2	1	2	0	0	1	1	0	2	1	1	2	0	1	0	0	2	11,00	
0	0	1	1	0	0	2	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	1	0	0	1	2	4,00
2	0	2	1	2	2	2	2	0	2	2	0	0	1	2	2	2	0	0	1	1	2	0	1	2	2	2	0	0	1	2	0	1	1	2	0	0	0	0	2	13,00	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	2,00
0	0	1	0	2	0	0	2	0	1	1	0	1	2	2	0	0	0	2	1	0	0	1	2	1	0	2	0	0	1	2	0	1	0	2	0	0	0	2	2	7,00	
0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	2	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	4,00	
0	2	2	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	2	2	1	1	1	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	1	4,00	
0	2	1	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	2	1	1	0	1	1	0	2	2	1	0	1	1	0	1	0	2	1	2	2	1	1	0	2	0	0	1	8,00	
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	2	1	0	0	0	2	1	0	1	2	1	0	2	0	0	0	6,00	
2	2	0	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	0	0	2	2	1	1	1	1	2	1	0	1	0	1	1	0	1	9,00	
0	0	0	0	1	0	0	2	2	2	1	0	2	1	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	1	0	0	1	0	2	2	1	0	0	1	0	0	2	1	1	8,00	
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	5,00	
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	6,00	
0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	2	0	1	0	1	1	0	2	2	0	1	4,00	
1	0	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	2	0	2	2	1	2	0	0	11,00	
0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	1	0	2	1	1	0	2	2	0	1	0	0	0	1	2	7,00
0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	2	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	9,00
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	2	1	0	0	2	1	2	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	1	5,00	
2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	2	2	2	1	0	0	1	0	2	2	2	0	1	1	1	0	2	2	1	2	0	0	0	1	0	1	1	8,00	
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6,00	
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	6,00
0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	5,00	
0	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	2	2	0	0	0	0	1	4,00	
0	2	0	0	2	0	0	0	1	1	1	0	1	0	2	0	1	0	1	2	1	1	0	1	2	1	1	0	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7,00	
1	0	2	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	2	4,00
2	1	2	2	0	2	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	0	0	1	1	0	6,00
0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	2	0	2	0	0	1	0	1	4,00	
1	0	0	1	1	0	1	2	2	2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	1	0	0	7,00	
0	1	0	2	0	0																																				

0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	2	2	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	6,00	
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	6,00	
0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5,00	
0	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	2	2	0	0	0	0	1	4,00	
0	2	0	0	2	0	0	0	1	1	1	0	1	0	2	0	1	0	1	2	1	1	0	1	2	1	1	0	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7,00	
1	0	2	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	2	2	4,00	
2	1	2	2	0	2	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	1	2	2	1	0	0	0	0	1	1	1	6,00
0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	2	0	2	0	0	1	0	1	6,00	
1	0	1	1	1	0	1	2	2	2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	0	1	1	1	0	2	1	0	0	0	7,00	
0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	2	2	0	0	0	2	0	1	0	0	1	1	1	0	1	2	0	1	0	1	2	7,00	
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	1	1	0	2	1	2	0	1	0	0	0	4,00	
2	2	0	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	0	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	0	1	10,00	
0	0	0	0	1	0	0	2	2	2	2	0	2	1	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	1	0	0	1	0	1	2	1	0	0	2	0	0	1	1	1	9,00	
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6,00	
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	1	0	0	0	0	2	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	6,00	
0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	1	2	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	2	2	0	1	1	0	1	4,00	
1	0	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	0	1	1	1	0	0	0	1	2	1	2	0	1	1	2	1	0	0	0	12,00	
0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	2	2	1	1	1	0	1	1	1	1	2	0	1	0	0	1	0	2	1	2	0	2	1	0	2	0	0	1	1	2	8,00	
0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	2	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	5,00
0	2	2	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	2	2	2	1	1	1	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	1	4,00
0	2	1	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	2	1	1	0	1	1	0	2	2	1	0	1	1	0	1	0	2	1	2	2	1	1	0	2	0	0	2	8,00	
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	2	1	0	1	2	1	0	2	0	0	0	5,00	
2	2	0	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	0	0	2	2	1	1	1	2	1	0	1	0	1	1	0	1	1	10,00	
0	0	0	0	1	0	0	2	2	2	1	0	2	1	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	1	0	0	1	0	2	2	1	0	2	1	0	0	2	1	2	8,00	
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	1	5,00	
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	2	0	2	0	2	0	0	1	7,00	
0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	2	2	1	0	1	2	0	2	2	0	1	6,00	
1	0	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	2	0	2	2	1	2	0	0	0	11,00	
0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	2	1	1	0	2	2	0	1	0	2	0	1	2	6,00	
0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	5,00	
0	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	2	2	0	0	0	0	1	4,00	
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	6,00	
0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5,00	
0	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0														

1	0	2	0	2	0	1	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	2	2	4,00
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	2,00	
0	0	1	0	2	0	0	2	0	1	1	0	1	2	2	0	0	0	2	1	0	0	1	2	1	0	2	0	0	1	2	0	1	0	2	0	0	0	2	2	7,00
0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	2	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	4,00	
0	2	2	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	2	2	1	1	1	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	1	4,00
0	2	1	0	1	0	0	1	0	1	0	2	1	2	1	1	0	1	1	0	2	2	1	0	1	1	0	1	0	2	1	2	2	1	1	0	2	0	0	1	8,00
0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	2	1	0	0	0	2	1	0	1	2	1	0	2	0	0	0	6,00
2	2	0	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	0	0	2	2	1	1	1	1	2	1	0	1	0	1	1	0	1	9,00
0	0	0	0	1	0	0	2	2	2	1	0	2	1	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	1	0	0	1	0	2	2	1	0	0	1	0	0	2	1	1	8,00
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	1	5,00
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	6,00
0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	2	0	1	0	1	1	0	2	2	0	1	4,00
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	1	5,00
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	2	0	2	0	2	0	0	1	7,00
0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	2	2	1	0	1	2	0	2	2	0	1	6,00
1	0	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	2	0	2	2	1	2	0	0	0	11,00
0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	2	1	1	0	2	2	0	1	0	2	0	1	2	6,00
0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	5,00
0	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	2	2	0	0	0	0	1	4,00
0	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	2	2	0	0	0	0	1	4,00
0	2	0	0	2	0	0	0	1	1	1	0	1	0	2	0	1	0	1	2	1	1	0	1	2	1	1	0	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7,00
0	0	0	0	1	0	0	2	2	2	1	0	2	1	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	1	0	0	1	0	2	2	1	2	0	1	0	0	2	1	1	8,00
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	1	5,00
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	2	0	2	0	2	0	0	1	7,00
0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	2	2	1	0	1	2	0	2	2	0	1	6,00
1	0	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	2	0	2	2	1	2	0	0	0	11,00
0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	2	1	1	0	2	2	0	1	0	2	0	1	2	6,00
0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	5,00
0	1	0	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	2	2	2	0	0	0	0	1	4,00
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	6,00
0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	5,00
0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	2	2	1	0	1	2	0	2	2	0	1	6,00

valorber	valorsiete	siete	valorseis	seis	valorcinco	cinco	valorcuatro	cuatro	valortres	tres	valordos	dos	valoruno	uno	valordesajuste	desajuste	valorpsicosoc	psicosocial	valorpsicolog	psicologico	valorbiosocial	biosociologico	valorsocial	desajustesoci	valorfamiliar	desajustefam	valordependen	dependencia	valordesesper	desesperanza	valordesconf	desconfianza	valorautoestim	autoestima	valorresentim	resentimiento	valoragresivid	agresividad	valorinestab						
1	0	2	1	3	0	2	1	3	0	1	0	2	1	3	1	46,00	1	7,00	2	21,00	1	35,00	1	2	7,00	1	0,00	2	8,00	1	3,00	2	10,00	1	3,00	1	2	3,00	2	9,00	1	14,00	2		
0	0	1	0	1	0	1	0	2	0	2	0	2	0	2	2	52,00	1	8,00	1	11,00	2	2	8,00	1	2,00	1	3,00	1	4,00	1	0,00	2	8,00	1	2	4,00	2	8,00	2	9,00	2	9,00	3		
0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	0	2	1	38,00	1	6,00	1	13,00	1	1	13,00	2	6,00	1	0,00	1	4,00	2	2,00	2	7,00	2	8,00	2	1	8,00	1	4,00	1	0,00	2		
1	2	3	1	3	1	3	1	0	3	1	0	1	1	3	2	77,00	1	9,00	2	31,00	2	2	37,00	1	9,00	2	7,00	2	9,00	3	12,00	2	10,00	2	9,00	2	2	9,00	2	9,00	2	8,00	3		
0	0	2	0	2	0	1	1	0	3	2	0	2	1	3	2	52,00	1	10,00	2	20,00	2	2	22,00	2	10,00	1	4,00	2	7,00	2	6,00	2	7,00	2	2	7,00	2	9,00	1	2	7,00	1	2,00	1	
1	0	1	1	3	1	2	1	0	3	1	1	3	1	3	2	72,00	1	9,00	2	32,00	2	2	31,00	1	9,00	2	5,00	3	11,00	3	11,00	2	10,00	2	8,00	2	2	5,00	2	5,00	2	5,00	3		
1	2	3	1	3	1	2	1	0	3	1	2	0	1	3	1	13,00	1	1,00	1	7,00	1	1	5,00	1	1,00	1	1,00	1	0,00	1	0,00	2	7,00	1	0,00	2	1	0,00	1	2,00	1	1,00	1		
1	3	1	0	3	2	3	1	0	3	2	1	3	1	3	2	50,00	2	13,00	1	14,00	2	2	23,00	2	13,00	2	6,00	1	3,00	1	0,00	3	11,00	2	5,00	2	7,00	3	1	5,00	1	7,00	2	4,00	2
0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	2	1	3	1	5	1	26,00	1	3,00	1	10,00	1	1	13,00	1	3,00	1	2,00	1	3,00	1	0,00	2	7,00	1	2,00	1	1	2,00	1	4,00	1	3,00	1		
1	2	0	2	2	0	3	1	0	1	2	1	3	1	3	2	51,00	1	4,00	2	20,00	2	2	27,00	1	4,00	1	3,00	1	4,00	2	8,00	2	8,00	2	5,00	2	2	5,00	2	10,00	2	8,00	2		
0	0	2	0	2	0	2	1	0	3	1	1	3	0	2	2	61,00	1	9,00	1	16,00	2	2	36,00	2	9,00	2	6,00	1	3,00	2	5,00	2	8,00	2	5,00	2	2	5,00	3	7,00	3	16,00	2		
0	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	29,00	1	2,00	1	13,00	1	1	14,00	1	2,00	1	1,00	1	3,00	1	2,00	1	8,00	1	3,00	1	1	3,00	1	1,00	1	4,00	2		
1	3	3	1	3	1	2	1	0	3	2	1	3	1	3	2	74,00	2	15,00	2	24,00	2	2	35,00	2	15,00	2	6,00	2	9,00	2	7,00	2	8,00	2	7,00	2	2	7,00	3	8,00	3	11,00	2		
1	0	2	0	2	0	2	1	0	3	1	1	3	1	4	2	49,00	2	16,00	1	16,00	1	1	17,00	2	16,00	2	8,00	2	16,00	2	1,00	3	13,00	1	2,00	1	1	2,00	1	4,00	1	3,00	1		
0	0	1	1	3	1	0	3	1	0	1	0	2	0	2	1	36,00	1	10,00	1	12,00	1	1	14,00	2	10,00	1	3,00	1	9,00	2	0,00	2	9,00	2	2,00	1	2	2,00	1	6,00	2	1,00	2		
0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	25,00	1	2,00	1	7,00	1	1	16,00	1	2,00	1	0,00	1	1,00	1	2,00	1	4,00	1	2,00	1	1	4,00	1	4,00	1	4,00	2		
0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	43,00	1	10,00	1	13,00	1	1	20,00	2	10,00	2	5,00	1	3,00	1	2,00	1	8,00	1	4,00	2	6,00	2	6,00	2	6,00	2			
1	2	0	3	1	2	0	3	1	3	3	0	2	1	3	2	76,00	2	17,00	2	25,00	2	2	34,00	2	17,00	2	7,00	2	6,00	2	6,00	3	13,00	2	9,00	2	11,00	3	9,00	3	11,00	3			
0	0	2	1	3	1	0	1	0	1	2	0	2	0	1	2	50,00	1	10,00	1	15,00	2	2	25,00	2	10,00	2	5,00	1	3,00	1	6,00	2	6,00	2	3,00	1	2	3,00	2	5,00	2	10,00	2		
0	0	1	0	1	0	1	0	2	0	1	1	3	0	2	2	53,00	2	12,00	2	19,00	2	2	22,00	2	12,00	2	5,00	2	6,00	1	3,00	2	10,00	2	6,00	2	1	6,00	2	3,00	2	10,00	2		
1	1	0	3	1	0	1	0	2	0	1	1	3	1	3	2	50,00	2	13,00	2	18,00	1	1	19,00	2	13,00	2	6,00	2	4,00	1	5,00	2	9,00	2	8,00	2	1	8,00	1	4,00	1	8,00	2		
1	3	4	1	4	2	0	4	1	4	2	1	4	1	4	2	71,00	1	11,00	2	24,00	2	2	36,00	1	11,00	2	7,00	2	11,00	1	7,00	2	8,00	2	8,00	2	2	8,00	3	8,00	3	12,00	2		
0	0	3	1	0	2	0	2	0	2	0	2	0	1	1	34,00	1	10,00	1	10,00	1	1	14,00	2	10,00	1	4,00	1	1,00	1	1,00	1	8,00	2	3,00	1	3,00	1	2	3,00	1	2,00	1	3,00	1	
0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	0	2	0	2	1	46,00	1	9,00	1	16,00	1	1	21,00	1	9,00	2	6,00	2	6,00	1	4,00	2	6,00	2	3,00	1	2	3,00	2	7,00	2	7,00	2		
1	2	0	3	1	2	0	3	1	2	0	3	1	1	3	1	32,00	1	5,00	1	11,00	1	1	16,00	1	5,00	1	2,00	1	3,00	1	0,00	2	8,00	1	3,00	1	1	3,00	1	4,00	1	8,00	2		
0	0	3	1	0	3	1	0	1	0	2	0	1	0	1	1	30,00	1	4,00	1	11,00	1	1	15,00	1	4,00	1	4,00	1	1,00	1	1,00	2	9,00	1	2,00	2	5,00	2	5,00	2	5,00	1			
1	2	3	1	3	1	2	1	0	3	2	0	2	0	2	2	51,00	1	5,00	2	22,00	2	2	24,00	2	5,00	1	0,00	2	6,00	1	3,00	3	13,00	1	4,00	2	4,00	2	5,00	2	8,00	2			
1	3	3	1	3	3	1	0	1	0	1	0	2	0	2	1	45,00	1	11,00	2	18,00	1	1	16,00	2	11,00	1	3,00	2	5,00	1	1,00	3	12,00	1	1	1,00	2	8,00	2	8,00	2				
0	0	1	0	1	0	1	0	2	0	2	0	2	0	2	2	58,00	1	11,00	1	12,00	2	2	35,00	2	11,00	2	6,00	1	4,00	1	2,00	1	6,00	2	10,00	2	10,00	2	10,00	2	10,00	2			
0	0	2	0	1	0	2	0	1	3	1	0	2	0	3	2	52,00	1	10,00	2	20,00	2	2	22,00	1	10,00	2	6,00	1	3,00	1	6,00	3	11,00	1	3,00	2	7,00	2	7,00	2	7,00	2			
0	0	3	1	2	0	3	0	2	0	1	0	2	0	1	2	59,00	1	9,00	2	23,00	2	2	27,00	1	9,00	2	5,00	3	11,00	1	3,00	2	9,00	2	8,00	2	7,00	2	7,00	2	7,00	2			
0	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	2	0	1	1	28,00	1	3,00	1	11,00	1	1	14,00	1	3,00	1	2,00	1	3,00	1	0,00	2	8,00	1	2,00	1	3,00	1	3,00	1	3,00	1			
1	2	0	2	3	1	1	1	0	3	1	1	3	1	2	1	27,00	1	2,00	1	13,00	1	1	12,00	1	2,00	1	1,00	1	2,00	1	2,00	2	9,00	1	2,00	1	2,00	1	2,00	1	2,00	1			
1	3	4	1	4	1	3	1	0	4	2	1	3	1	3	2	81,00	2	16,00	2	27,00	2	2	38,00	2	16,00	2	7,00	2	10,00	2	8,00	2	9,00	2	7,00	2	2	7,00	3	10,00	3				
1	3	3	2	0	3	1	0	2	1	1	1	3	1	2	2	52,00	2	16,00	2	17,00	1	1	19,00	2	16,00	2	8,00	1	2,00	1	1,00	3	14,00	1	2,00	1	2,00	2	5,00	2	5,00	2			
0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	1	34,00	1	10,00	1	11,00	1	1	13,00	2	10,00	1	3,00	1	8,00	1	0,00	2	8,00	1	2,00	1	2,00	1	4,00	1	4,00	1			
0	0	1	0	1	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	1	25,00	1	2,00	1	8,00	1	1	15,00	1	2,00	1	0,00	1	1,00	1	2,00	2	5,00	1	2,00	1	3,00	1	3,00	1	3,00	1			
0	0	2	0	3	1	0	2	0	3	3	0	2	0	2	1	42,00	1	10,00	1	13,00	2	2	19,00	2	10,00	2	5,00	1	2,00	1	2,00	2	9,00	2	5,00	2	5,00	2	5,00	2	5,00	2			
1	4	4	5	5	5	5	1	5	4	4	1	4	1	5	2	75,00	2	17,00	2	24,00	2	2	34,00	2	17,00	2	7,00	2	5,00	2	7,00	3													

1	1,00	1	6,00	2	2,00	1	9,00	2	0,00	1	3,00	1	3,00	1	10,00	2	13,00	1	12,00	1	10,00	1	35,00	1	2	0	1	0	3	1	1	0	2	0	1	0	2	0	0
2	4,00	1	4,00	1	2,00	1	4,00	1	2,00	1	1,00	1	0,00	1	2,00	1	16,00	1	7,00	1	2,00	1	25,00	1	3	1	3	1	4	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1
2	3,00	1	2,00	1	3,00	1	8,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	10,00	2	14,00	1	10,00	1	10,00	1	34,00	1	2	0	2	0	2	0	1	0	2	0	3	1	1	0	0
2	5,00	2	7,00	2	3,00	1	6,00	2	4,00	1	6,00	2	6,00	2	9,00	1	21,00	1	16,00	1	9,00	1	46,00	1	3	1	3	1	1	0	3	1	1	0	1	0	1	0	1
2	4,00	1	4,00	1	3,00	1	8,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	5,00	1	16,00	1	11,00	1	5,00	1	32,00	1	3	1	1	0	3	1	1	0	1	0	1	0	3	1	1
1	4,00	1	5,00	2	2,00	1	9,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	4,00	1	15,00	1	11,00	1	4,00	1	30,00	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	3	1	0
2	8,00	2	5,00	2	4,00	1	13,00	3	3,00	1	6,00	2	0,00	1	5,00	2	24,00	2	22,00	2	5,00	1	51,00	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
1	3,00	1	8,00	2	1,00	1	12,00	3	1,00	1	5,00	2	3,00	1	11,00	2	16,00	1	18,00	2	11,00	1	45,00	1	3	1	3	1	1	0	1	0	1	0	5	1	1	0	1
2	9,00	2	10,00	2	10,00	2	6,00	2	2,00	1	4,00	1	6,00	2	11,00	2	35,00	2	12,00	1	11,00	1	58,00	2	1	0	2	0	3	1	2	0	3	1	3	1	1	0	1
2	8,00	2	7,00	2	3,00	1	11,00	3	6,00	2	3,00	1	6,00	2	10,00	1	24,00	2	20,00	2	10,00	1	54,00	2	3	1	2	0	1	0	1	0	1	0	2	0	1	0	0
2	5,00	2	8,00	2	8,00	2	10,00	2	3,00	1	11,00	3	6,00	2	11,00	2	28,00	2	24,00	2	11,00	1	63,00	2	1	0	1	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	0	0
2	4,00	1	3,00	1	3,00	1	8,00	2	0,00	1	4,00	1	2,00	1	3,00	1	17,00	1	12,00	1	3,00	1	32,00	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
1	4,00	1	2,00	1	2,00	1	9,00	2	2,00	1	2,00	1	1,00	1	2,00	1	12,00	1	13,00	1	2,00	1	27,00	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0
2	11,00	3	10,00	2	10,00	2	9,00	2	9,00	2	10,00	2	7,00	2	17,00	2	41,00	2	28,00	2	17,00	2	86,00	2	3	1	4	1	1	0	5	1	1	0	1	0	3	1	1
2	3,00	1	5,00	2	2,00	1	14,00	3	1,00	1	2,00	1	8,00	2	16,00	2	19,00	1	17,00	2	16,00	2	52,00	2	1	0	3	1	1	0	1	0	1	0	2	0	2	0	0
2	1,00	1	4,00	1	2,00	1	8,00	2	0,00	1	3,00	1	3,00	1	10,00	2	13,00	1	11,00	1	10,00	1	34,00	1	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
2	4,00	1	3,00	1	2,00	1	5,00	2	2,00	1	2,00	1	0,00	1	2,00	1	15,00	1	9,00	1	2,00	1	26,00	1	2	0	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	3	1	0
1	5,00	2	6,00	2	5,00	2	9,00	2	2,00	1	2,00	1	5,00	2	10,00	1	20,00	1	13,00	1	10,00	1	43,00	1	3	1	2	0	1	0	2	0	1	0	3	1	1	0	0
3	3,00	1	11,00	3	8,00	2	12,00	3	7,00	2	5,00	2	7,00	2	17,00	2	34,00	2	24,00	2	17,00	2	75,00	2	4	1	3	1	2	0	4	1	3	1	3	1	3	1	1
2	10,00	2	5,00	2	3,00	1	7,00	2	6,00	2	3,00	1	5,00	2	10,00	2	26,00	2	16,00	1	10,00	1	52,00	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	1	0	2	0	0
2	3,00	1	4,00	1	2,00	1	7,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	3,00	1	14,00	1	10,00	1	3,00	1	27,00	1	2	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
1	8,00	2	10,00	2	5,00	2	8,00	2	8,00	2	4,00	1	3,00	1	4,00	1	27,00	2	20,00	2	4,00	1	51,00	2	1	0	1	0	2	0	2	0	3	1	1	0	1	0	0
2	16,00	3	7,00	2	5,00	2	8,00	2	5,00	2	3,00	1	6,00	2	9,00	1	36,00	2	16,00	1	9,00	1	61,00	2	2	0	2	0	1	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
2	4,00	1	1,00	1	3,00	1	8,00	2	2,00	1	3,00	1	1,00	1	2,00	1	14,00	1	13,00	1	2,00	1	29,00	1	1	0	1	0	2	0	2	0	1	0	1	0	3	1	0
2	11,00	3	8,00	2	8,00	2	8,00	2	7,00	2	10,00	2	6,00	2	15,00	2	36,00	2	25,00	2	15,00	2	76,00	2	3	1	3	1	4	1	2	0	2	0	1	0	3	1	1
2	3,00	1	4,00	1	4,00	1	13,00	3	1,00	1	2,00	1	8,00	2	16,00	2	19,00	1	16,00	1	16,00	2	51,00	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
2	1,00	1	6,00	2	2,00	1	9,00	2	0,00	1	3,00	1	3,00	1	10,00	2	14,00	1	12,00	1	10,00	1	36,00	1	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0
2	4,00	1	4,00	1	3,00	1	4,00	1	2,00	1	3,00	1	0,00	1	2,00	1	17,00	1	9,00	1	2,00	1	28,00	1	3	1	2	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0
1	6,00	2	6,00	2	4,00	1	8,00	2	2,00	1	3,00	1	5,00	2	10,00	2	20,00	2	13,00	1	10,00	1	43,00	1	3	1	3	1	1	0	3	1	3	1	3	1	1	0	1
2	4,00	1	5,00	2	2,00	1	9,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	4,00	1	16,00	1	11,00	1	4,00	1	31,00	1	3	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
1	3,00	1	4,00	1	2,00	1	7,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	3,00	1	13,00	1	10,00	1	3,00	1	26,00	1	2	0	1	0	2	0	3	1	1	0	1	0	1	0	0
2	8,00	2	10,00	2	5,00	2	8,00	2	8,00	2	4,00	1	3,00	1	4,00	1	29,00	2	20,00	2	4,00	1	53,00	2	3	1	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	0
2	16,00	3	7,00	2	5,00	2	8,00	2	5,00	2	3,00	1	6,00	2	9,00	1	36,00	2	16,00	1	9,00	1	61,00	2	3	1	2	0	1	0	2	0	1	0	3	1	1	0	0
2	4,00	1	1,00	1	3,00	1	8,00	2	2,00	1	3,00	1	1,00	1	2,00	1	13,00	1	13,00	1	2,00	1	28,00	1	2	0	2	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0
2	11,00	3	8,00	2	7,00	2	8,00	2	7,00	2	9,00	2	6,00	2	15,00	2	36,00	2	24,00	2	15,00	2	75,00	2	4	1	5	1	5	1	3	1	4	1	5	1	3	1	1
2	3,00	1	6,00	2	2,00	1	13,00	3	1,00	1	2,00	1	8,00	2	16,00	2	19,00	2	16,00	1	16,00	2	51,00	2	1	0	1	0	2	0	2	0	2	0	1	0	1	0	0
2	1,00	1	6,00	2	2,00	1	9,00	2	0,00	1	3,00	1	3,00	1	10,00	2	14,00	1	12,00	1	10,00	1	36,00	1	2	0	3	1	2	0	1	0	2	0	1	0	2	0	0
2	4,00	1	4,00	1	2,00	1	5,00	2	2,00	1	3,00	1	0,00	1	2,00	1	17,00	1	10,00	1	2,00	1	29,00	1	3	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	0
2	6,00	2	6,00	2	4,00	1	9,00	2	2,00	1	3,00	1	5,00	2	10,00	2	22,00	2	14,00	1	10,00	1	46,00	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	2	0	0
3	3,00	1	11,00	3	9,00	2	13,00	3	6,00	2	6,00	2	7,00	2	17,00	2	34,00	2	25,00	2	17,00	2	76,00	2	3	1	3	1	3	1	2	0	3	1	1	0	3	1	1
2	10,00	2	5,00	2	3,00	1	6,00	2	6,00	2	5,00	2	5,00	2	10,00	2	24,00	2	17,00	2	10,00	1	51,00	2	2	0	3	1	3	1	2	0	2	0	1	0	1	0	0
2	4,00	1	4,00	1	3,00	1	8,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	5,00	1	16,00	1	11,00	1	5,00	1	32,00	1	3	1	1	0	3	1	1	0	1	0	1	0	3	1	1
1	4,00	1	5,00	2	2,00	1	9,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	4,00	1	15,00	1	11,00	1	4,00	1	30,00	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	3	1	0
2	5,00	2	7,00	2	3,00	1	6,00	2	4,00																														

1	4,00	1	5,00	2	2,00	1	9,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	4,00	1	15,00	1	11,00	1	4,00	1	30,00	1	1	0	1	0	2	0	1	0	3	1	1	0	3	1	0
2	8,00	2	5,00	2	4,00	1	13,00	3	3,00	1	6,00	2	0,00	1	5,00	2	24,00	2	22,00	2	5,00	1	51,00	2	2	0	2	0	2	0	3	1	3	1	3	1	2	0	1
1	3,00	1	8,00	2	1,00	1	12,00	3	1,00	1	5,00	2	3,00	1	11,00	2	16,00	1	18,00	2	11,00	1	45,00	1	2	0	2	0	1	0	1	0	3	1	3	1	3	1	1
1	1,00	1	2,00	1	0,00	1	7,00	2	0,00	1	0,00	1	1,00	1	1,00	1	5,00	1	7,00	1	1,00	1	13,00	1	3	1	2	0	1	0	3	1	2	0	3	1	2	0	1
2	4,00	1	7,00	2	5,00	2	11,00	3	0,00	1	3,00	1	6,00	2	13,00	2	23,00	2	14,00	1	13,00	2	50,00	2	3	1	3	1	2	0	3	1	3	1	2	0	3	1	1
1	3,00	1	4,00	1	2,00	1	7,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	3,00	1	13,00	1	10,00	1	3,00	1	26,00	1	5	1	3	1	2	0	1	0	1	0	1	0	2	0	0
1	8,00	2	10,00	2	5,00	2	8,00	2	8,00	2	4,00	1	3,00	1	4,00	1	27,00	2	20,00	2	4,00	1	51,00	2	3	1	3	1	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	1
2	16,00	3	7,00	2	5,00	2	8,00	2	5,00	2	3,00	1	6,00	2	9,00	1	36,00	2	16,00	1	9,00	1	61,00	2	2	0	3	1	1	0	3	1	2	0	2	0	2	0	0
2	4,00	1	1,00	1	3,00	1	8,00	2	2,00	1	3,00	1	1,00	1	2,00	1	14,00	1	13,00	1	2,00	1	29,00	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	3	1	0
2	11,00	3	8,00	2	7,00	2	8,00	2	7,00	2	9,00	2	6,00	2	15,00	2	35,00	2	24,00	2	15,00	2	74,00	2	3	1	3	1	2	0	3	1	2	0	3	1	3	1	1
2	3,00	1	4,00	1	2,00	1	13,00	3	1,00	1	2,00	1	8,00	2	16,00	2	17,00	1	16,00	1	16,00	2	49,00	2	4	1	3	1	1	0	3	1	2	0	2	0	2	0	1
2	1,00	1	6,00	2	2,00	1	9,00	2	0,00	1	3,00	1	3,00	1	10,00	2	14,00	1	12,00	1	10,00	1	36,00	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	3	1	1	0	0
2	4,00	1	4,00	1	2,00	1	4,00	1	2,00	1	1,00	1	0,00	1	2,00	1	16,00	1	7,00	1	2,00	1	25,00	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	0	0
1	6,00	2	6,00	2	4,00	1	8,00	2	2,00	1	3,00	1	5,00	2	10,00	2	20,00	1	13,00	1	10,00	1	43,00	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
2	1,00	1	6,00	2	2,00	1	9,00	2	0,00	1	3,00	1	3,00	1	10,00	2	14,00	1	12,00	1	10,00	1	36,00	1	2	0	3	1	2	0	1	0	2	0	1	0	2	0	0
2	4,00	1	4,00	1	2,00	1	5,00	2	2,00	1	3,00	1	0,00	1	2,00	1	17,00	1	10,00	1	2,00	1	29,00	1	3	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	0
2	6,00	2	6,00	2	4,00	1	9,00	2	2,00	1	3,00	1	5,00	2	10,00	2	22,00	2	14,00	1	10,00	1	46,00	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	2	0	0
3	3,00	1	11,00	3	9,00	2	13,00	3	6,00	2	6,00	2	7,00	2	17,00	2	34,00	2	25,00	2	17,00	2	76,00	2	3	1	3	1	3	1	2	0	3	1	1	0	3	1	1
2	10,00	2	5,00	2	3,00	1	6,00	2	6,00	2	5,00	2	5,00	2	10,00	2	24,00	2	17,00	2	10,00	1	51,00	2	2	0	3	1	3	1	2	0	2	0	1	0	1	0	0
2	4,00	1	4,00	1	3,00	1	8,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	5,00	1	16,00	1	11,00	1	5,00	1	32,00	1	3	1	1	0	3	1	1	0	1	0	1	0	3	1	1
1	4,00	1	5,00	2	2,00	1	9,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	4,00	1	15,00	1	11,00	1	4,00	1	30,00	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	3	1	0
2	5,00	2	7,00	2	3,00	1	6,00	2	4,00	1	6,00	2	6,00	2	9,00	1	21,00	1	16,00	1	9,00	1	46,00	1	2	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
2	4,00	1	4,00	1	3,00	1	8,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	5,00	1	16,00	1	11,00	1	5,00	1	32,00	1	3	1	1	0	3	1	2	0	3	1	1	0	2	0	1
1	4,00	1	5,00	2	2,00	1	9,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	4,00	1	15,00	1	11,00	1	4,00	1	30,00	1	1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	3	1	0
2	8,00	2	5,00	2	4,00	1	13,00	3	3,00	1	6,00	2	0,00	1	5,00	2	24,00	2	22,00	2	5,00	1	51,00	2	2	0	2	0	2	0	3	1	3	1	3	1	2	0	1
2	3,00	1	6,00	2	2,00	1	13,00	3	1,00	1	2,00	1	8,00	2	16,00	2	19,00	1	16,00	1	16,00	2	51,00	2	1	0	1	0	2	0	2	0	2	0	1	0	1	0	0
2	1,00	1	6,00	2	2,00	1	9,00	2	0,00	1	3,00	1	3,00	1	10,00	2	14,00	1	12,00	1	10,00	1	36,00	1	2	0	3	1	2	0	1	0	2	0	1	0	2	0	0
2	4,00	1	4,00	1	2,00	1	5,00	2	2,00	1	3,00	1	0,00	1	2,00	1	17,00	1	10,00	1	2,00	1	29,00	1	3	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	0
2	6,00	2	6,00	2	4,00	1	9,00	2	2,00	1	3,00	1	5,00	2	10,00	2	22,00	2	14,00	1	10,00	1	46,00	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	2	0	0
3	3,00	1	11,00	3	9,00	2	13,00	3	6,00	2	6,00	2	7,00	2	17,00	2	34,00	2	25,00	2	17,00	2	76,00	2	3	1	3	1	3	1	2	0	3	1	1	0	3	1	1
2	10,00	2	5,00	2	3,00	1	6,00	2	6,00	2	5,00	2	5,00	2	10,00	2	24,00	2	17,00	2	10,00	1	51,00	2	2	0	3	1	3	1	2	0	2	0	1	0	1	0	0
2	4,00	1	4,00	1	3,00	1	8,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	5,00	1	16,00	1	11,00	1	5,00	1	32,00	1	3	1	1	0	3	1	1	0	1	0	1	0	3	1	1
1	4,00	1	5,00	2	2,00	1	9,00	2	1,00	1	1,00	1	4,00	1	4,00	1	15,00	1	11,00	1	4,00	1	30,00	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	3	1	0
2	5,00	2	7,00	2	3,00	1	6,00	2	4,00	1	6,00	2	6,00	2	9,00	1	21,00	1	16,00	1	9,00	1	46,00	1	2	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
2	4,00	1	4,00	1	3,00	1	8,00	2	0,00	1	3,00	1	2,00	1	5,00	1	16,00	1	11,00	1	5,00	1	32,00	1	3	1	1	0	3	1	2	0	3	1	1	0	2	0	1
2	6,00	2	6,00	2	4,00	1	9,00	2	2,00	1	3,00	1	5,00	2	10,00	2	22,00	2	14,00	1	10,00	1	46,00	1	2	0	2	0	1	0	3	1	2	0	2	0	2	0	0

ANEXO 3:

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

El(la) que suscribe hace constar que da su consentimiento expreso para participar como unidad de estudio en la investigación que presenta la Srta. **Blanco Romero, Nathaly Zuley**, la tesis titulada **Influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a los videojuegos en adolescentes del nivel secundaria de la Institución Educativa Trilce. Arequipa. 2025**, con fines de optar el Grado Académico de **Maestro en Salud Mental del Niño del Adolescente y de la Familia**.

Declaro que, como unidad de estudio he sido informado exhaustiva y objetivamente sobre la naturaleza, los objetivos, los alcances, fines y resultados de dicho estudio.

Asimismo, he sido informado convenientemente sobre los derechos que como unidad de estudio asisten en lo que respecta a los principios de beneficencia, libre determinación, privacidad, anonimato y confidencialidad de la información brindada, trato justo y digno, antes, durante y posterior a la investigación.

En fe de lo expresado anteriormente y como prueba de la aceptación consciente y voluntaria de las premisas establecidas en este documento, firmamos:

Arequipa,

Investigadora

Padre de familia/Tutor

ANEXO 4:
FORMATO DE ASENTIMIENTO INFORMADO PARA MENORES DE EDAD

Nombre del niño/a

Fecha.....

El padre/madre ha firmado un consentimiento informado.....

Declaro que, se me informó sobre la realización de una investigación a cargo de la Srta. Alessandra Linares Navia, quién explico acerca del porque se realizará este estudio, de los alcances, beneficios para los niños, del procedimiento que no ocasionará molestias, ni dolor alguno y de que mi participación es voluntaria. Que, si acepto intervenir, puedo retirarme cuando lo vea necesario y que mis padres previamente deberán estar de acuerdo por ser menor de edad.

Firma del niño Huella digital

ANEXO 5: CÁLCULOS ESTADÍSTICOS

Inestabilidad emocional

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	10,407	2	0,005
Razón de verosimilitud	10,735	2	0,005
Asociación lineal pro lineal	3,925	1	0,048
N de casos válidos	122		

Agresividad

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	4,819	2	0,090
Razón de verosimilitud	4,705	2	0,005
Asociación lineal pro lineal	1,301	1	0,254
N de casos válidos	122		

Resentimiento

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	10,576	2	0,005
Razón de verosimilitud	12,469	2	0,002
Asociación lineal pro lineal	1,174	1	0,279
N de casos válidos	122		

Autoestima

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	11,658	2	0,003
Razón de verosimilitud	11,856	2	0,003
Asociación lineal pro lineal	11,531	1	0,001
N de casos válidos	122		

Biosociológico

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	6,116	2	0,047
Razón de verosimilitud	6,442	2	0,040
Asociación lineal pro lineal	5,674	1	0,017
N de casos válidos	122		

Desconfianza

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	14,920	2	0,001
Razón de verosimilitud	14,708	2	0,001
Asociación lineal pro lineal	13,096	1	0,000
N de casos válidos	122		

Desesperanza

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	10,557	2	0,005
Razón de verosimilitud	11,450	2	0,003
Asociación lineal pro lineal	10,080	1	0,001
N de casos válidos	122		

Dependencia

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	18,613	2	0,000
Razón de verosimilitud	18,460	2	0,000
Asociación lineal pro lineal	12,809	1	0,000
N de casos válidos	122		

Desajuste psicológico

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	21,555	2	0,000
Razón de verosimilitud	21,888	2	0,000
Asociación lineal pro lineal	21,348	1	0,000
N de casos válidos	122		

Familiar

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi cuadrado de Pearson	2,270	1	0,132		
Corrección de continuidad	1,743	1	0,187		
Razón de verosimilitud	2,273	1	0,132		
Prueba exacta de Fisher				0,141	0,093
Asociación lineal por lineal	2,252	1	0,133		
N de casos válidos	122				

Social

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi cuadrado de Pearson	2,345	1	0,126		
Corrección de continuidad	1,809	1	0,179		
Razón de verosimilitud	2,356	1	0,125		
Prueba exacta de Fisher				0,140	0,089
Asociación lineal por lineal	2,325	1	0,127		
N de casos válidos	122				

Desajuste psicosocial

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi cuadrado de Pearson	18,897	1	0,000		
Corrección de continuidad	16,886	1	0,000		
Razón de verosimilitud	18,818	1	0,000		
Prueba exacta de Fisher				0,000	0,000
Asociación lineal por lineal	18,742	1	0,000		
N de casos válidos	122				

Desajuste comportamiento

	Valor	Dif	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi cuadrado de Pearson	10,375	1	0,001		
Corrección de continuidad	9,201	1	0,002		
Razón de verosimilitud	10,436	1	0,001		
Prueba exacta de Fisher				0,002	0,001
Asociación lineal por lineal	10,290	1	0,001		
N de casos válidos	122				

ANEXO 6: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a los videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce. Arequipa. 2025				
VARIABLES	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MARCO TEÓRICO	METODOLOGÍA
V. independiente: Nivel de desajuste del comportamiento psicosocial V. dependiente: Adicción a los videojuegos	General: Determinar la influencia del nivel de desajuste del comportamiento psicosocial en la adicción a videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la Institución educativa Trilce. Arequipa, 2025.	Dado que, los desajustes del comportamiento psicosocial se desarrollan desde la infancia a través del aprendizaje social y están influenciados por factores socioculturales que se integran en la personalidad del individuo: Es probable que, el nivel de desajuste del comportamiento psicosocial influya significativamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce, Arequipa, 2025.	1.1. Comportamientos psicosociales 1.1.1. Desajuste del comportamiento psicosocial a. Enfoques teóricos del desajuste del comportamiento psicosocial b. Dimensiones del desajuste del comportamiento psicosocial c. Indicadores del desajuste del comportamiento psicosocial d. Desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes e. Instrumento para medir Desajuste del comportamiento psicosocial INDACPS-N 1.2. Videojuegos a. Características de los videojuegos b. Adicción a los videojuegos c. Los videojuegos y la incidencia emocional en los jóvenes d. Mecanismos neurobiológicos y comorbilidades e. Dimensiones de la adicción a los videojuegos f. Instrumento para medir adicción a los videojuegos	Técnica Encuesta Instrumentos El inventario del Desajuste del Comportamiento Psicosocial para Niños (INDACPS-N) Escala de Adicción a Videojuegos para adolescentes de Lemmens Población: Se trabajó con un total de 122 alumnos
	Específicos - Determinar los niveles de desajuste del comportamiento psicosocial de los adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce. Arequipa 2025. - Determinar la adicción a los videojuegos de los adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Trilce. Arequipa 2025.			