

Universidad Católica de Santa María
Facultad de Medicina Humana
Escuela Profesional de Medicina Humana



**“RELACIÓN ENTRE LOS NIVELES DE INTELIGENCIA
EMOCIONAL Y LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE PRIMER AÑO DE LA
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2018.”**

Tesis presentada por el Bachiller:

Lauracio Gallegos, Carlos Alvaro

para optar por el Título Profesional de:

Médico Cirujano

Asesor: Dr. Medina Kanaquiri, Miguel

AREQUIPA – PERU

2018



Universidad Católica de Santa María

☎ (51 54) 382038 Fax:(51 54) 251213 ✉ ucsm@ucsm.edu.pe 🌐 http://www.ucsm.edu.pe Apartado:1350

AREQUIPA - PERÚ

INFORME DICTAMEN BORRADOR DE TESIS
DECRETO N° 387 - FMH-2018

Visto el Borrador de Tesis titulado:

"RELACIÓN ENTRE LOS NIVELES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2018"

Presentado por el (la) Sr. (ta):

CARLOS ALVARO LAURACIO GALLEGOS

Nuestro dictamen es:

Favorable, para la sustentación

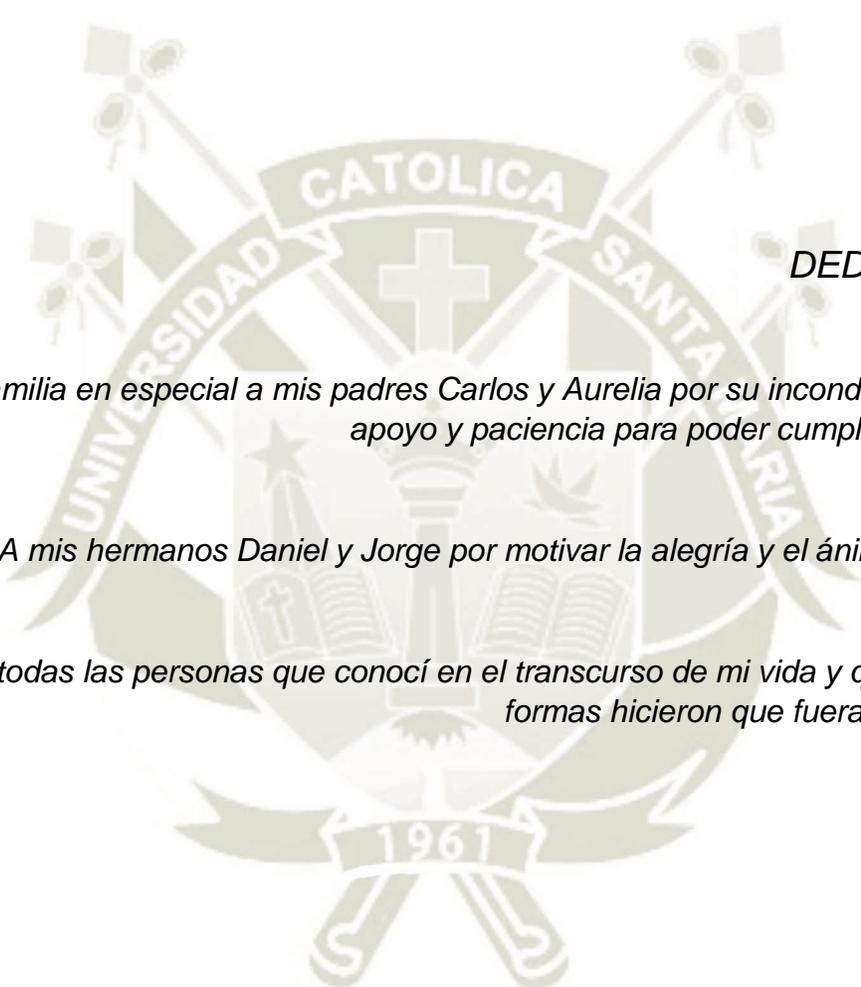
OBSERVACIONES:

Arequipa, *19 de octubre 2018*

GOBIERNO REGIONAL DE AREQUIPA
GERENCIA REGIONAL DE SALUD
HOSPITAL III GOYNECHE
J. M. Z.
Dr. Juan Manuel Zevallos Rodríguez
PSIQUIATRA
C.M.P 033303 - R.N.E 015303
DR. JUAN MANUEL ZEVALLOS RODRIGUEZ

J. E. A.
Dr. José Eliseo Alvarado Aco
RNE 9805 CMP 14091
DR. JOSÉ ELISEO ALVARADO ACO

Ada Del Carpio Sanz de Lazo
DRA. ADA DEL CARPIO SANZ DE LAZO



DEDICATORIA

A mi familia en especial a mis padres Carlos y Aurelia por su incondicional amor, apoyo y paciencia para poder cumplir mis metas.

A mis hermanos Daniel y Jorge por motivar la alegría y el ánimo cada día.

A todas las personas que conocí en el transcurso de mi vida y que de varias formas hicieron que fuera entretenida.

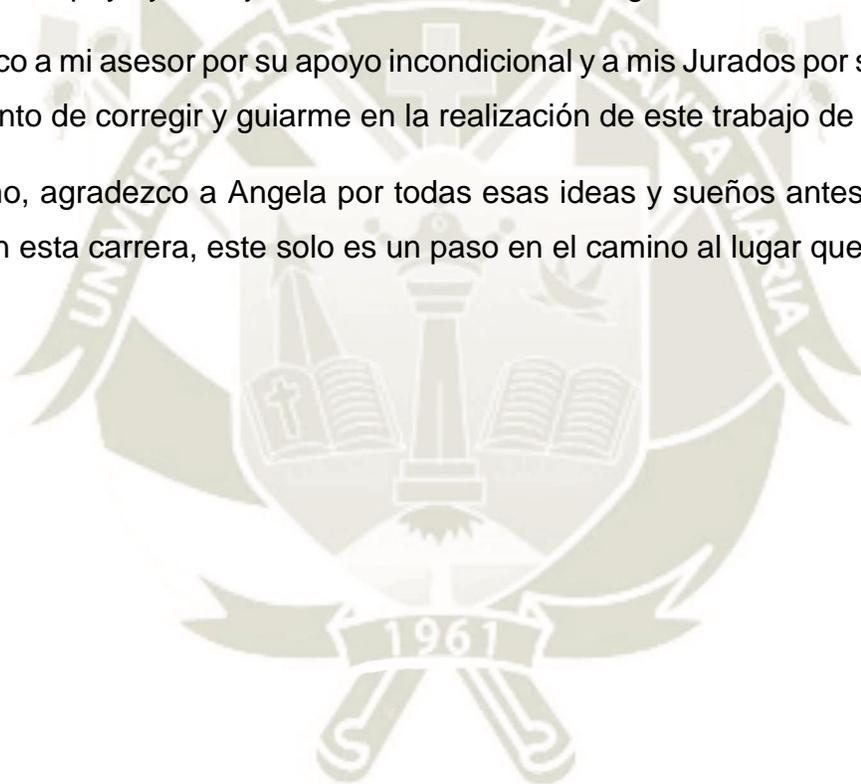
AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar a mi familia por acompañarme en mi desarrollo profesional que transcurre ahora por este logro.

Agradecimiento a todos mis amigos en especial a Víctor, Carlos, Jesús, Diego, Jair por su amistad y por hacer de cada día en la universidad, algo caótico y entretenido. Además de todas las personas que laboran en el Hospital III Goyeneche, gracias por su guía, apoyo y trabajo en uno de los años más gratificantes de mi vida.

Agradezco a mi asesor por su apoyo incondicional y a mis Jurados por su dedicación al momento de corregir y guiarme en la realización de este trabajo de investigación

Por último, agradezco a Angela por todas esas ideas y sueños antes de iniciar mi rumbo en esta carrera, este solo es un paso en el camino al lugar que describiste.



INTRODUCCIÓN

La adicción a los videojuegos es una patología contemporánea la cual se presenta con mayor proporción en la población joven. Esta se caracteriza por el uso de distintos tipos de plataformas donde se pueda acceder a videojuegos, por largos y progresivos periodos de tiempo, llegando a descuidar aspectos familiares, académicos, laborales y de salud (1).

La inteligencia emocional permite a cada individuo desarrollar actitudes, habilidades, competencias y destrezas, las cuales se desarrollan desde su nacimiento y le acompañan durante toda la vida propiciando preferencias, habilidades, destrezas, grupos sociales, personalidad y el autocontrol. A su vez permite al individuo reaccionar de diferente forma ante situaciones ya sean de felicidad, competitividad, tensión o estrés.

Se han realizado varios estudios que relacionan los niveles de inteligencia emocional con adicciones a sustancias, sin embargo, se han realizado pocos estudios que aborden la influencia que una inteligencia emocional baja la cual influye en la capacidad de relacionarse con otras personas, manejar las diferentes responsabilidades de su entorno y el autocontrol, pueda tener en el desarrollo de la adicción a los videojuegos. Por lo tanto, el individuo con baja inteligencia emocional frente a un cambio de entorno como lo es la transición a la vida universitaria, podría utilizar este comportamiento adictivo hacia los videojuegos como un escape emocional, perpetuado por un pobre autocontrol.

Por ello surge el interés en la realización del presente estudio, cuyos resultados permitirán la mejora en la identificación de individuos propicios a padecer este tipo de adicción conductual, a su vez proveer de datos estadísticos actualizados sobre la prevalencia de la adicción a los videojuegos en el grupo estudiado y sus relaciones.

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación entre los niveles de Inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018.

Métodos: Se evaluó a los estudiantes del primer año de la Universidad Católica de Santa María que cumplieron los criterios de selección, donde se valoró el nivel de adicción a los videojuegos, para lo cual se aplicó el test de adicción a los videojuegos de Vela, y el nivel de inteligencia emocional mediante el test TMMS-24. Se presentan las variables mediante estadística descriptiva y se asociaron las variables categóricas por medio de la prueba chi cuadrado

Resultados: En el estudio participaron 368 estudiantes de los cuales el 56.52% fueron varones y el 43.48% fueron mujeres, con edades predominantes de 18 años (34.74%); Se encontró que el 15.76% del total de estudiantes presentaban rasgos de adicción a los videojuegos; Los estudiantes varones que presentaron rasgos de adicción a los videojuegos fueron el 20.67%, mientras que las mujeres con rasgos de adicción a los videojuegos fueron el 9.38% ($P < 0.05$); Los estudiantes del área de ciencias de la salud con rasgos de adicción a los videojuegos fueron el 8.33%, los estudiantes de ciencias sociales el 14.49%, los estudiantes de ciencias e ingenierías el 22.56% y los estudiantes de ciencias jurídicas y empresariales el 12.77%. ($p < 0.05$). El nivel de inteligencia emocional de los estudiantes evaluados fue de baja en un 26.63%, moderada en un 63.86%, y excelente en un 9.51%; Los estudiantes con inteligencia emocional baja y rasgos de adicción a los videojuegos fueron del 25.51%, en el caso de estudiantes con inteligencia emocional moderada fue del 13.19% y en los estudiantes con inteligencia emocional excelente el 13.19% ($p < 0.05$).

Conclusiones: Las unidades de estudio muestran que, en un nivel de inteligencia emocional más bajo, se presenta una mayor proporción de sujetos con rasgos de adicción a los videojuegos mostrando una correlación negativa entre las variables. Se comprueba que existe una relación estadísticamente significativa entre el nivel de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos.

PALABRAS CLAVES: adicción, videojuegos, inteligencia emocional.

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between levels of Emotional Intelligence and the addiction to videogames in first year students of the Catholic University of Santa María, Arequipa 2018.

Methods: First-year students of the Catholic University of Santa María who met the selection criteria were evaluated to assess the level of addiction to video games, for which the Vela video game addiction test was applied, and the level of emotional intelligence through the TMMS-24 test. The variables are presented by descriptive statistics and the categorical variables were associated by means of the chi square test

Results: The study involved 368 students of which 56.52% were male and 43.48% were female, with predominant ages of 18 years (34.74%); It was found that 15.76% of the total students presented features of addiction to video games; Male students who showed features of addiction to video games were 20.67%, while women with features of addiction to video games were 9.38% ($P < 0.05$); The students of the area of health sciences with features of addiction to video games were 8.33%, students of social sciences 14.49%, students of science and engineering 22.56% and students of legal and business sciences 12.77% . ($p < 0.05$). The level of emotional intelligence of the students evaluated was low by 26.63%, moderate by 63.86%, and excellent by 9.51%; Students with low emotional intelligence and features of addiction to video games were 25.51%, in the case of students with moderate emotional intelligence was 13.19% and in students with excellent emotional intelligence 13.19% ($p < 0.05$).

Conclusions: The units of study show that, at a lower level of emotional intelligence, a greater proportion of subjects with features of addiction to videogames are present, showing a negative correlation between the variables. It is verified that there is a statistically significant relationship between the level of emotional intelligence and the addiction to video games.

KEYWORDS: addiction, videogames, emotional intelligence.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCION	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CAPÍTULO I. MATERIAL Y MÉTODOS	1
CAPÍTULO II. RESULTADOS	8
CAPÍTULO III. DISCUSIÓN Y COIMENTARIOS	23
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	29
BIBLIOGRAFIA	32
ANEXOS	36
Anexo 1: Ficha de recolección de datos	37
Anexo 2: Test de inteligencia emocional TMMS-24.....	38
Anexo 3: Test de adicción a los videojuegos de Vela.....	39
Anexo 4 Formato de consentimiento informado	41
Anexo 5: Matriz de sistematización de información	42
Anexo 6: Proyecto de investigación.....	54



CAPÍTULO I
MATERIAL Y MÉTODOS

MATERIAL Y MÉTODOS

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

Técnicas: En esta investigación se utilizó la encuesta como medio para la recolección de datos.

Instrumentos: Los instrumentos utilizados fueron 2 encuestas validadas.

- a. Test de coeficiente emocional TMMS-24, para la evaluación de la inteligencia emocional en el grupo de estudiantes universitarios de primer año.
- b. Test de adicción a los videojuegos de Vela el cual da un screening rápido de individuos que cumplen criterios elementales de adicción a los videojuegos.

Materiales

- Fichas de recolección de datos impresas en papel bond A4
- Material de escritorio
- Ordenador personal con software de procesamiento de texto, bases de datos y estadísticos (Word 2016, Excel 2016, SPSS v22.0).

2. Campo de verificación

2.1 Ubicación espacial: El presente estudio se realizó en el campus de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa.

2.2 Ubicación temporal: Se realizó durante los meses de septiembre y octubre del 2018.

2.3 Unidades de estudio: Estudiantes Universitarios de primer año de la Universidad Católica de Santa María.

Población: Conformada por los estudiantes de primer año con matrícula vigente, pertenecientes a la Universidad Católica de Santa María los cuales cumplan con los criterios de inclusión.

Muestra: Se realizó el cálculo de la muestra mediante:

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

En donde:

- n = tamaño de la muestra
- N = tamaño de la población
- Z = nivel de confianza
- P = probabilidad de éxito
- Q = probabilidad de fracaso
- D = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción).

El nivel de confianza con el que se desea trabajar es del 95%, con una precisión de 0,05.

Siendo:

$$n = \frac{(1.96)^2(8481)(0.5)(0.5)}{(0.05)^2(8481-1)+(1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

n= 368

2.4 Criterios de selección:

a) Criterios de Inclusión

- Estudiantes con matrícula vigente en el segundo semestre del primer año de su carrera profesional.
- Estudiantes menores de 23 años de ambos sexos.
- Estudiantes Despiertos, orientados en tiempo espacio y persona, que participen de forma voluntaria en el estudio y firmen el consentimiento informado.

b) Criterios de Exclusión

- Estudiantes que cuenten con una carrera profesional y/o técnica concluida.

- Estudiantes que tengan hijos y/o son jefes de familia.
- Estudiantes en tratamiento psicológico y/o psiquiátrico.
- Estudiantes que no fueron entrevistados.
- Estudiantes que no desean participar en el estudio.
- Estudiantes mayores de 22 años.
- Fichas de estudio incompletas o mal llenadas.

3. Tipo de investigación: Se trata de un estudio de campo.

4. Nivel de investigación: Se trata de un estudio observacional, prospectivo y transversal.

5. Estrategia de recolección de datos

5.1 Organización

Se realizó las coordinaciones con las autoridades respectivas de la Universidad Católica de Santa María, para obtener la autorización para la realización del estudio, posterior a la cual se procedió a la entrevista previo muestreo mixto estratificado, aleatorio sistemático de los estudiantes pertenecientes al primer año de cada área, repartiendo material informativo. Obtenida su participación voluntaria se realizó las encuestas, así como la explicación y procedimiento de consentimiento informado.

Una vez realizada la recolección de datos, se creó un listado detallado de la muestra de cada área mediante software de procesamiento de bases de datos para su posterior análisis e interpretación.

5.2 Validación de los instrumentos

a) TMMS-24

El cuestionario TMMS-24 se basa en el Trait Meta- Mood Scale (TMMS) publicado por Salovey y Mayer. está constituido por 48 ítems, los cuales evalúan el meta-conocimiento de los estados emocionales.

Concretamente el conocimiento consciente de nuestras propias emociones, como la capacidad para regularlas.

Este test se adaptó al castellano por Fernández-Berrocal, Extremera y ramos en el 2004 en España, a su vez realizaron un estudio para su validación, en una muestra de 292 sujetos obteniéndose como coeficientes de consistencia interna: Atención = 90; Claridad = 86; Reparación = 90, los cuales indican fiabilidad, a su vez el mismo año Alberto Gonzáles Robles, Jonathan Peñalver Gonzáles realizaron otro estudio obteniéndose coeficientes de consistencia interna superiores a 80, esto indica que este instrumento cumple con los requisitos de fiabilidad necesarios para la investigación básica

El test evalúa las dimensiones básicas de la inteligencia emocional, como la atención emocional, la claridad de los sentimientos y la reparación emocional, cada una con 8 ítems dentro del test.

INTELIGENCIA EMOCIONAL TOTAL	
BAJA	<0=56
ADECUADA O MODERADA	57 A 87
EXCELENTE	>0=88

* Calculado por la campana de Gauss

b) Test de adicción a los videojuegos de Vela

El test de adicción a los videojuegos fue elaborado por el Dr. Alejandro Vela Quico en 2011 con motivo de permitir la evaluación masiva y rápida de la adicción a los videojuegos, realizándose su validación y primera aplicación en la investigación: “Asociación de factores sociales y estilos de vida con la adicción a los videojuegos en estudiantes de ingeniería de la universidad San Agustín, Arequipa, 2011” siendo validado en el año 2011

por parte de la Universidad San Agustín de Arequipa. El test evalúa las variables de compulsión, síntomas de abstinencia, antigüedad, problemas relacionados, prioridad, habilidad y dedicación al juego, Frecuencia de juego, con diferentes ponderaciones según cada variable obtenidos mediante la relación entre los ítems evaluados.

Los criterios para su aplicación son su realización en estudiantes de nivel superior, varones o mujeres menores a 22 años, debiéndose controlar la variable sexo al momento de analizar los resultados, excluyéndose a los estudiantes padres de familia y a los que posean carreras profesionales o técnicas culminadas.

5.3 Criterios para manejo de resultados

a) Plan de Recolección:

Se realizó la recolección de datos previa autorización, mediante la entrevista y aplicación del instrumento.

b) Plan de Procesamiento:

Los datos registrados se codificaron de manera consecutiva para posteriormente ser tabulados para el análisis e interpretación.

c) Plan de Clasificación:

Se empleó una matriz de sistematización de datos en la cual se transcribió los datos obtenidos de cada ficha, esta matriz fue diseñada en una hoja de cálculo en el software Excel 2016.

d) Plan de Codificación:

Se realizó la codificación de los datos que contenían indicadores en la escala nominal y ordinal.

e) Plan de Recuento:

El recuento de datos fue electrónico, en base a la matriz diseñada en la hoja de cálculo.

f) Plan de Análisis:

Se empleó la hoja de cálculo de Excel 2016 con su complemento analítico y el paquete SPSS v 22.0. Las variables categóricas se

presentan como proporciones, medidas de tendencia central para variables continuas, la asociación entre el nivel de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos fue evaluada mediante la prueba de independencia chi cuadrado de Pearson.





NIVELES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2018.

Tabla 1

Distribución según edad y sexo de los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María

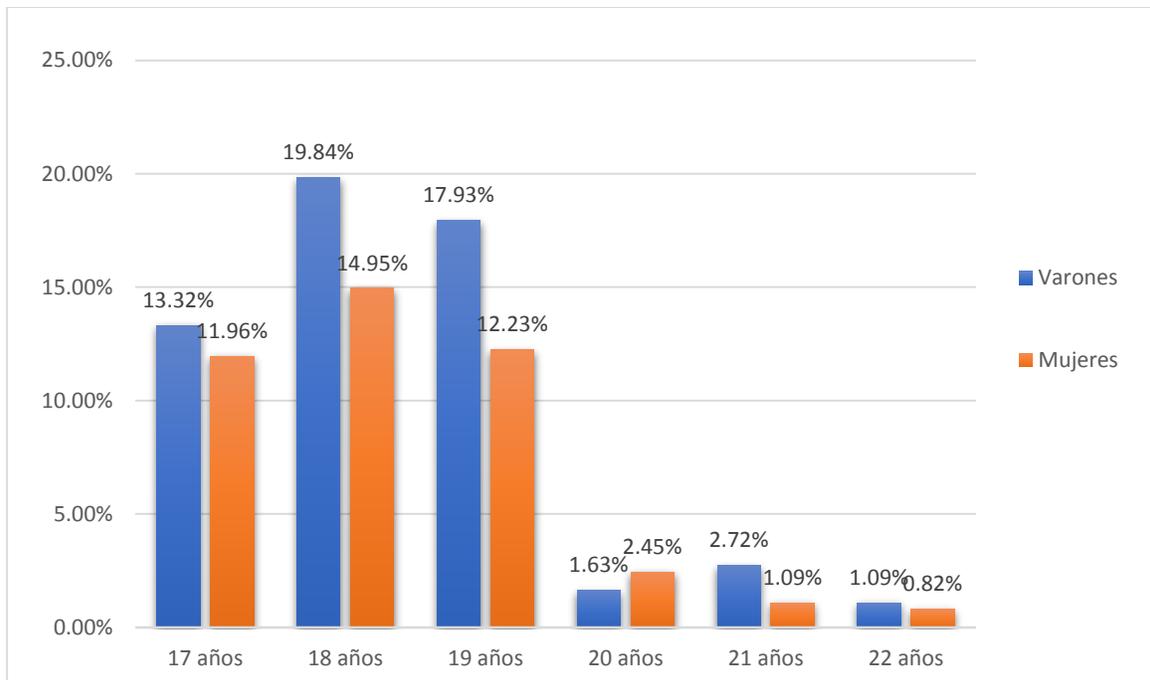
Edad(años)	Varones		Mujeres		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%
17 años	49	13.32%	44	11.96%	93	25.27%
18 años	73	19.84%	55	14.95%	128	34.78%
19 años	66	17.93%	45	12.23%	111	30.16%
20 años	6	1.63%	9	2.45%	15	4.08%
21 años	10	2.72%	4	1.09%	14	3.80%
22 años	4	1.09%	3	0.82%	7	1.90%
Total	208	56.52%	160	43.48%	368	100.00%

FUENTE: Elaboración propia.

Se visualiza la distribución de los estudiantes evaluados según edad y sexo; el 56.52 % de los estudiantes fueron varones y el 43.48% fueron mujeres, con una edad predominante entre los 18 años (34.78%); el promedio de edad para los varones es de 18.36 ± 1.13 años y en las mujeres fue de 18.27 ± 1.11 años.

Gráfico 1

Distribución según edad y sexo de los estudiantes de primer año de la
Universidad Católica de Santa María



Donde la edad promedio \pm Desviación estándar (min - máx)

- Masculino: 18.36 ± 1.13 años (17-22 años)
- Femenino: 18.27 ± 1.11 años (17-22 años)

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 2

**Prevalencia de adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año
de la Universidad Católica de Santa María**

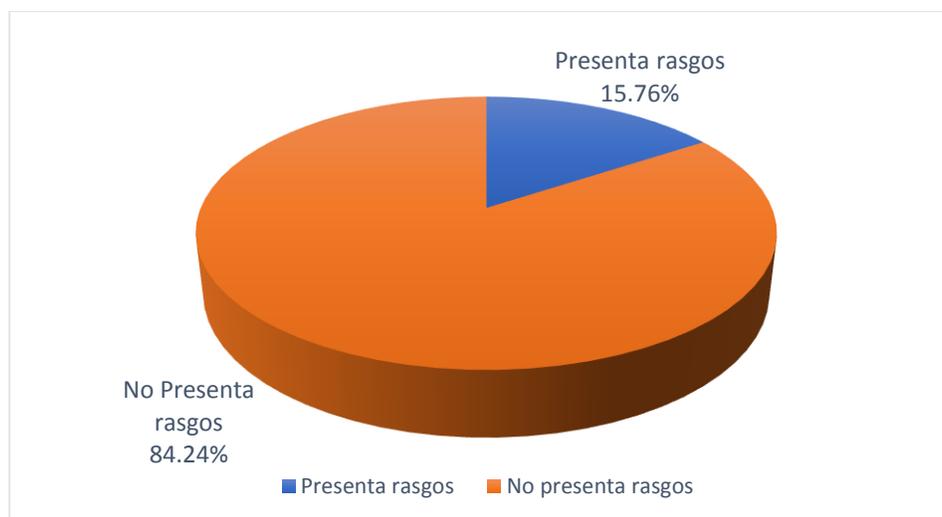
Adicción a los videojuegos	N°	%
Presenta rasgos	58	15.76%
No presenta rasgos	310	84.24%
Total	368	100.00%

FUENTE: Elaboración propia.

La tabla 2 muestra la prevalencia de la adicción a los videojuegos en la muestra evaluada, donde se encontraron que un 15.76% de casos se presentan rasgos de adicción a los videojuegos.

Gráfico 2

**Prevalencia de adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año
de la Universidad Católica de Santa María**



FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 3

**Prevalencia de adicción a los videojuegos según áreas académicas en la
Universidad Católica de Santa María**

Áreas Académicas	Total	Presenta rasgos		No presenta rasgos	
		N°	%	N°	%
Ciencias de la salud	72	6	8.33%	66	91.67%
Ciencias sociales	69	10	14.49%	59	85.51%
Ciencias e ingenierías	133	30	22.56%	103	77.44%
Ciencias jurídicas y empresariales	94	12	12.77%	82	87.23%
Total	368	58	15.76%	310	84.24%

Chi²= 8.36

G.Libertad= 3

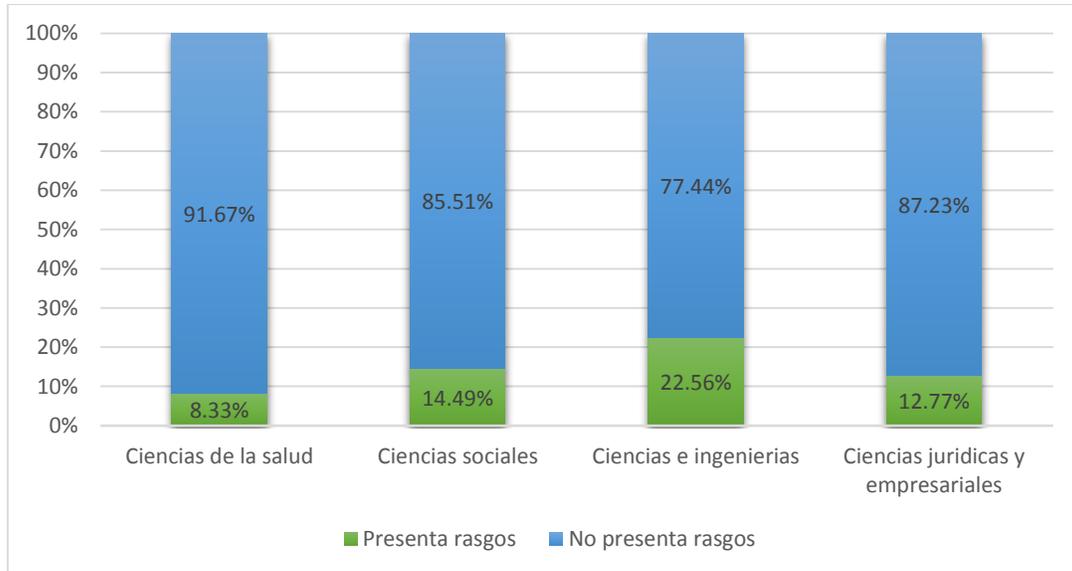
p=0.04

FUENTE: Elaboración propia.

Con respecto a las áreas académicas se observa que los sujetos pertenecientes al área académica Ciencias e ingenierías presentaron en mayor proporción rasgos de adicción a los videojuegos (22.56%), en contraste a los sujetos pertenecientes al área académica de ciencias de la salud los cuales presentaron la menor proporción rasgos de adicción a los videojuegos (8.33%). Se encontró que las diferencias resultaron estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Gráfico 3

**Prevalencia de adicción a los videojuegos por áreas de estudio en la
Universidad Católica de Santa María**



FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 4

Presencia de adicción a los videojuegos según sexo en los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María

Sexo	Total	Presenta rasgos		No presenta rasgos	
		N°	%	N°	%
Varones	208	43	20.67%	165	79.33%
Mujeres	160	15	9.38%	145	90.63%
Total	368	58	15.76%	310	84.24%

Chi²=8.69

G. libertad= 1

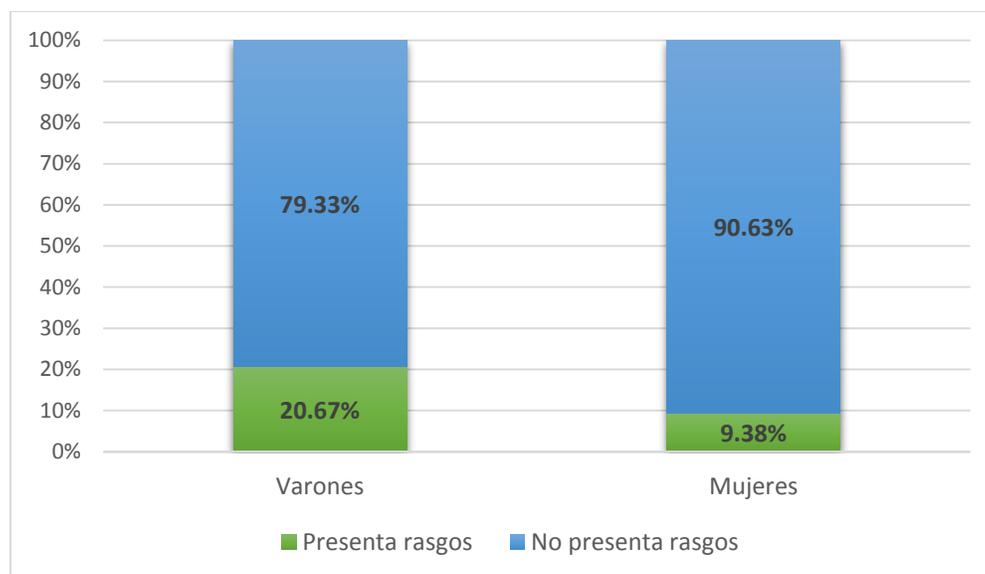
p=0.003

FUENTE: Elaboración propia.

En relación al sexo, se encontró que el 20.67% de los varones presentan rasgos de adicción a los videojuegos, en contraste al 9.38% presentado en las mujeres, tales diferencias resultaron estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Gráfico 4

Presencia de adicción a los videojuegos según sexo en los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María



FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 5

Presencia de adicción a los videojuegos según edad en estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María

Edad(años)	Total	Presenta rasgos		No presenta rasgos	
		N°	%	N°	%
17 años	93	13	13.98%	80	86.02%
18 años	128	22	17.19%	106	82.81%
19 años	111	19	17.12%	92	82.88%
20 años	15	1	6.67%	14	93.33%
21 años	14	2	14.29%	12	85.71%
22 años	7	1	14.29%	6	85.71%
Total	368	58	15.76%	310	84.24%

Chi²=1.54

G.Libertad=5

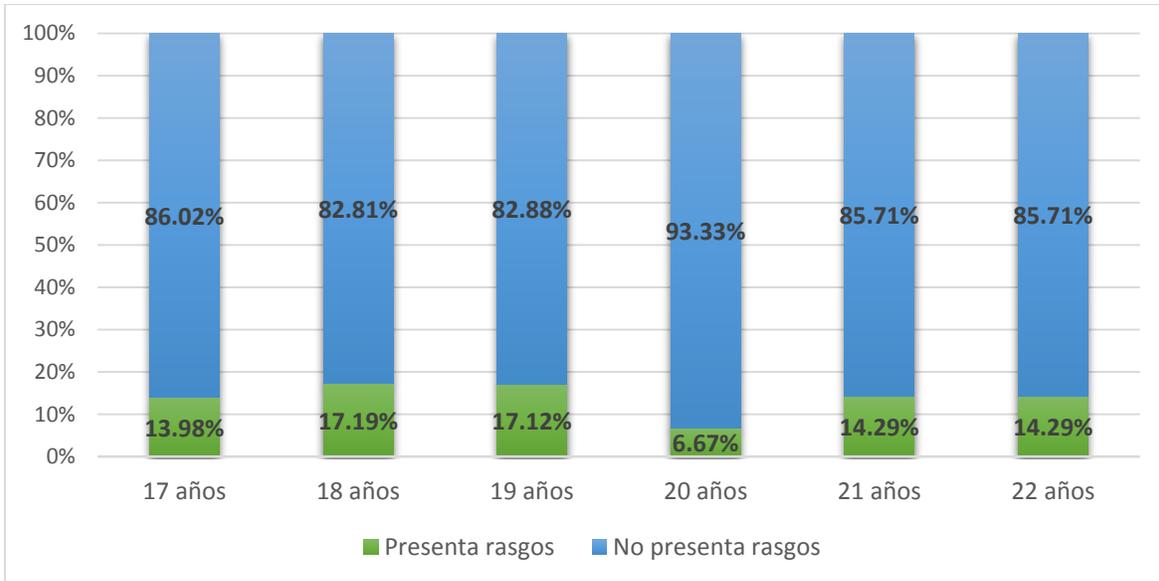
p=0.91

FUENTE: Elaboración propia.

Con respecto a la edad, se encontró una mayor proporción de rasgos de adicción a los videojuegos entre los 18 y 19 años (17.19% y 17.12%) respectivamente, en contraste a la menor proporción de rasgos en estudiantes de 20 años (6.67%). No se encontró significancia estadística con respecto a la edad en la adicción a los videojuegos. ($p > 0.05$)

Gráfico 5

Presencia de adicción a los videojuegos según edad en estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María



FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 6

**Nivel de inteligencia emocional en los Estudiantes de primer año de la
Universidad Católica de Santa María**

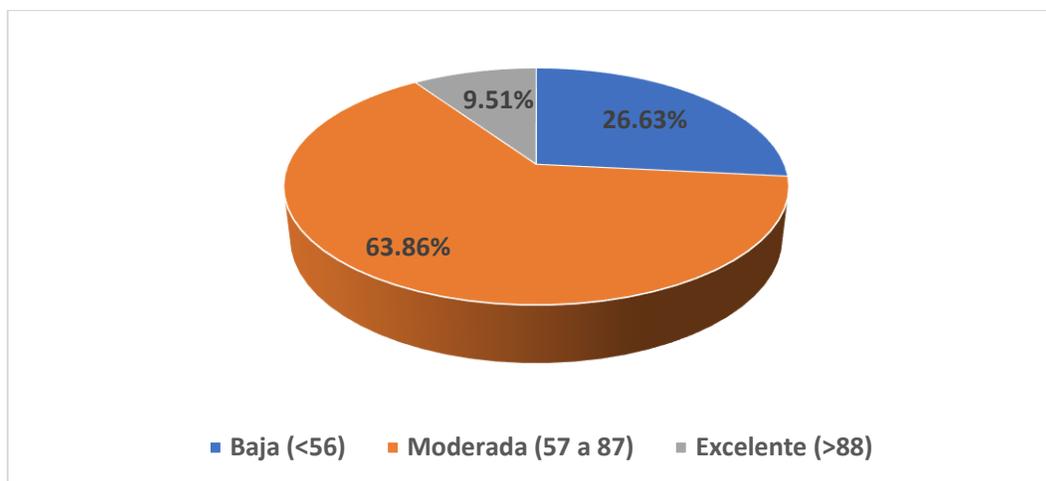
Nivel de Inteligencia Emocional	N°	%
Baja (<=56)	98	26.63%
Moderada (57 a 87)	235	63.86%
Excelente (>=88)	35	9.51%
Total	368	100.00%

FUENTE: Elaboración propia.

Observamos el nivel de inteligencia emocional de los estudiantes evaluados, donde se puede apreciar una mayor proporción de estudiantes con un nivel de inteligencia emocional moderado (63.86%), y una menor proporción de estudiantes con nivel de inteligencia emocional excelente (9.51%).

Gráfico 6

**Nivel de inteligencia emocional en los Estudiantes de primer año de la
Universidad Católica de Santa María**



FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 7

Influencia de los niveles de inteligencia emocional en el desarrollo de la adicción a los videojuegos

Nivel de inteligencia emocional	Total	Adicción a los videojuegos			
		Presenta rasgos		No presenta rasgos	
		N°	%	N°	%
Baja	98	25	25.51%	73	74.49%
Moderada	235	31	13.19%	204	86.81%
Excelente	35	2	5.71%	33	94.29%
Total	368	58	15.76%	310	84.24%

Chi²=10.85

G.Libertad = 2

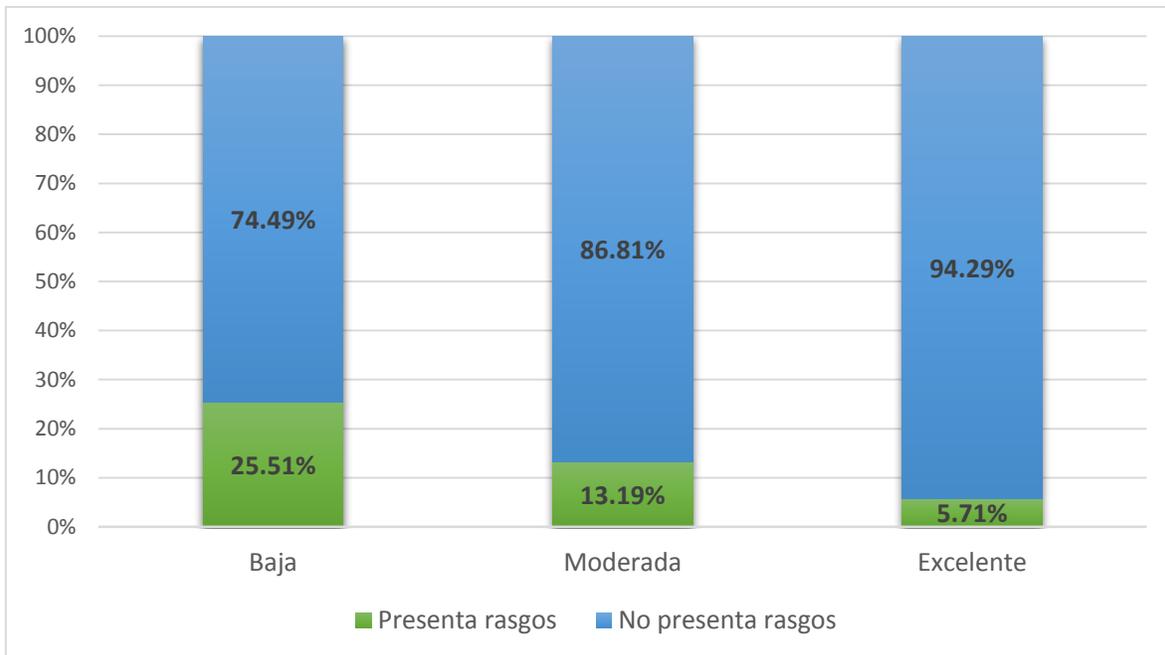
p=0.004

FUENTE: Elaboración propia.

Se observa la influencia de los niveles de inteligencia emocional en la presencia de rasgos de adicción a los videojuegos, presentándose una mayor proporción de estudiantes con rasgos de adicción a los videojuegos en los que poseen un nivel de inteligencia emocional bajo (25.51%), en contraste a los que poseen una inteligencia emocional moderada (13.19%) y baja (5.71%), tales diferencias resultaron ser estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Gráfico 7

**Influencia de los niveles de inteligencia emocional en el desarrollo de la
adicción a los videojuegos**



FUENTE: Elaboración propia.



DISCUSIÓN Y COMENTARIOS

Este estudio fue realizado para establecer la relación entre los niveles de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018. Los niveles de inteligencia emocional permiten al individuo manejarse ante diferentes situaciones en diferentes contextos, un nivel bajo de esta podría aumentar el riesgo de desarrollar una adicción a los videojuegos, teniendo en cuenta la mayor prevalencia de esta patología en la población joven.

En nuestro estudio encontramos que en la muestra la distribución de los estudiantes evaluados según edad y sexo, como se ve en la **Tabla y Gráfico 1**; el 56.52% son varones, mientras que el 43.48% son mujeres, con una edad predominante de 18 años (34.78%); el promedio de edad de los varones fue de 18.36 ± 1.13 años, y para las mujeres de 18.27 ± 1.11 años, estos resultados se deben al reducido rango de edad de la población de estudiantes de primer año y además de la realización de un muestreo mixto, sistemático y estratificado.

En la **Tabla y Gráfico 2** se muestra la prevalencia de la adicción los videojuegos, donde se encontró que el 15.76% de estudiantes presentan rasgos de adicción a los videojuegos, esto se puede explicar debido a que la prevalencia de adicción a los videojuegos, aunque baja en la población en general, es mayor en la población joven, a causa que este grupo etario presenta en mayor frecuencia factores de riesgo para esta patología, tal como sugiere la primera revisión sobre las implicaciones para la salud pública del uso excesivo de internet y otras plataformas de comunicación y juegos, realizada en Tokio-Japón en el año 2015, la que hace una comparación entre varios estudios concluyendo que el abuso de estas tecnologías se da con mayor frecuencia en la población joven, donde se presentan mayormente factores de riesgo como los son el neuroticismo, impulsividad, baja autoestima e introversión, También se hace referencia al fácil acceso a este tipo de tecnologías por parte de la población juvenil, así como el pobre interés por parte de las autoridades y las compañías proveedoras de los servicios al momento de ofrecer

un control sobre el tiempo que puede usar el video jugador los servidores(28). El reporte de adicción al internet y tecnologías asociadas en adolescentes de la República Popular China refiere que el 15.6% de jóvenes entre los 18 a 23 años muestran conductas adictivas al uso de videojuegos (28). A su vez en un estudio local reciente, se evaluó un grupo de 61 estudiantes de 12 a 16 años realizado por Huallpa S. en la ciudad de Juliaca donde se encontró que el 11.5% mostraba rasgos de adicción a los videojuegos (22). Por otra parte, Arana M. y Butron R. analizaron un grupo de 302 estudiantes universitarios del área de ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, encontrando que el 36.1% de los estudiantes presentaba rasgos de adicción a los videojuegos (25). Todos estos estudios nos muestran una mayor prevalencia en población juvenil, la cual por el fácil acceso y nula regulación del tiempo que puede ejercer jugando por parte de las autoridades competentes, facilita que la población juvenil con factores de riesgo desarrolle este tipo de adicción conductual.

La **Tabla y Grafico 3** muestran la prevalencia de adicción a los videojuegos en cada área académica evaluada, mostrando que el existe una mayor proporción de estudiantes con rasgos de adicción a los videojuegos en el grupo de estudiantes del área académica de Ciencias e Ingenierías (22,56%), y siendo menor en el grupo de estudiantes del área académica de ciencias de la salud (8.33%), tal diferencia se encontró estadísticamente significativa ($p < 0.05$); La investigación realizada por Arana M. y Butron R, sugiere que la presencia de adicción a los videojuegos influye el tipo de personalidad, así como la disponibilidad de tiempo y el acceso a cualquier tipo de plataforma que permita el uso videojuegos (25). La revisión por parte de la OMS refiere que la no implementación de restricciones, la fácil accesibilidad y tiempo promueven el uso y en algunos casos el abuso de estas tecnologías (28).

Con respecto al sexo, se encontró que los varones presentan en un 20.67% rasgos de adicción a los videojuegos en contraste al 9.38% presentado por las mujeres, mostrado en la **Tabla y Grafico 4**, siendo esta diferencia estadísticamente significativa, tal resultado se puede explicar por el tipo de personalidad y la menor cantidad de videojuegos dirigidos al público femenino; Mangiron C. en su estudio

sobre la accesibilidad a los videojuegos, 2011, hace referencia a los grupos objetivo hacia el que va dirigido los videojuegos (26). Alave M. y Pampa Y. en un estudio realizado con 375 estudiantes de nivel secundario en la ciudad de lima, encontraron que el 38.6% de hombres presentaban rasgos de adicción a los videojuegos, mientras que solo el 7.5% de mujeres los presentaba, recalcando el menor interés del grupo femenino por los videojuegos; esto guarda concordancia con los resultados de este estudio (27).

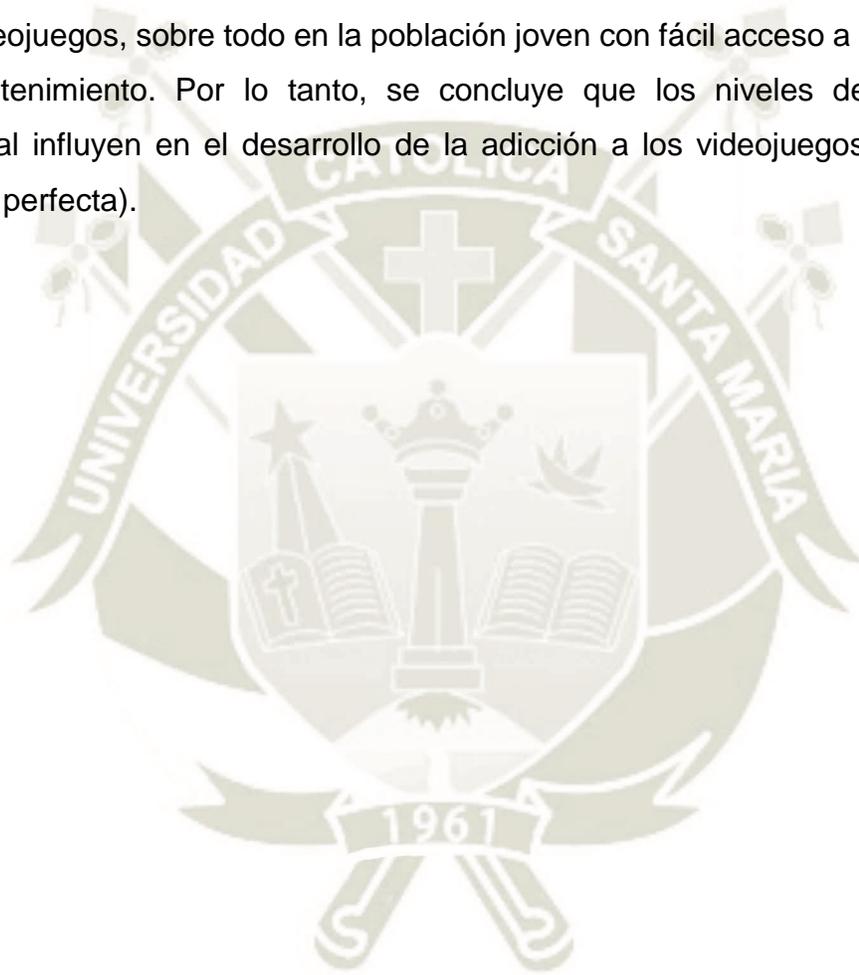
En cuanto a la edad la **Tabla y Grafico 5** nos muestran que los estudiantes con edades de 18 y 19 años presentaron mayor proporción de rasgos de adicción a los videojuegos mostrando un 17.19% y 17.12% respectivamente, siendo menor en estudiantes de 20 años (6.67%), no encontrándose diferencia estadística con respecto a la edad en la adicción a los videojuegos, esto se debe a que la muestra evaluada presenta cierta homogeneidad, debido al reducido rango de edad en la población a la que representa. Lo cual no permite analizar de forma adecuada la influencia de la edad en la adicción a los videojuegos. El reporte sobre la adicción a los videojuegos publicado por la Organización Mundial de la Salud titulado “implicaciones en la salud pública con respecto al excesivo uso del internet y otras plataformas de juegos y comunicación, 2015” hace referencia al uso cada vez más frecuente de videojuegos por parte de la población joven, el cual se ha convertido en un medio de escape, al estrés diario al que están sometidos, pudiendo llegar al abuso de los mismos (28).

En la **Tabla y Grafico 6** se muestra el nivel de inteligencia emocional en general, donde se aprecia en mayor proporción un nivel de inteligencia emocional moderada (63.86%), seguido de un nivel de inteligencia emocional bajo (26.63%) y en menor proporción un nivel de inteligencia emocional excelente (9.51%) lo cual indica que los estudiantes de primer año presentan en su mayoría un adecuado nivel de inteligencia emocional, la cual se desarrollara en mayor medida durante su estadía universitaria, Trigo M en su estudio sobre la inteligencia emocional en jóvenes y adolescentes españoles y peruanos, en la cual refiere que la población juvenil española y peruana no difiere estadísticamente en cuanto al nivel de inteligencia

emocional en general, mostrando un nivel de inteligencia emocional adecuado, el autor refiere que el mayor puntaje es debido al haber sido realizado en instituciones privadas, influye el tipo de educación en parte holística y por lo tanto la situación familiar. (24). El estudio realizado por Extremera N. y Fernandez P. sobre la inteligencia emocional y la calidad de las relaciones interpersonales y empatía en estudiantes universitarios, concluye que estudiantes con inteligencias emocionales adecuadas y excelentes se muestran más empáticos, regulan su tiempo e intereses y al momento de tomar decisiones toman en cuenta la salud, aspecto académico y social. Por lo tanto, son menos propensos a tomar conductas dañinas que puedan perjudicar los aspectos antes mencionados (29). La población evaluada posee un nivel de inteligencia emocional en su mayoría adecuado, esto debido a que provienen de un entorno familiar suficiente y con educación adecuada, lo cual propicia un adecuado desarrollo de la inteligencia emocional y por lo tanto empatía, autocontrol y relaciones interpersonales responsables.

La **Tabla y Grafico 7** muestran la influencia de los niveles de inteligencia emocional en la presencia de adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María; entre los que tuvieron un nivel bajo de inteligencia emocional se encontró que el 25.51% presentaba rasgos de adicción a los videojuegos, lo cual contrasta respecto a los estudiantes que presentaron un nivel de inteligencia emocional moderado donde se encontró un 13.19% de estudiantes con rasgos de adicción a los videojuegos, y en los que tuvieron un nivel de inteligencia emocional excelente donde el 5.71% presentó rasgos de adicción a los videojuegos. Tales diferencias se mostraron estadísticamente significativas ($p < 0.05$); En el estudio realizado por Ydinora K. y Surpuy N. donde se evaluó un grupo de 182 personas se llegó a la conclusión de que un nivel de inteligencia emocional bajo o moderado se relaciona al desarrollo de adicción a las redes sociales, la cual es un tipo de adicción conductual con algunas características similares a las tratadas en este estudio (18), Alave M. y Pampa Y. en su estudio analizaron la relación entre dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en 375 estudiantes del nivel secundario, donde se encontró una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de

habilidades relacionadas al estrés y alternativas a la agresión (27). Tanto los niveles de inteligencia emocional y las habilidades sociales estas están relacionadas y se desarrollan conjuntamente, en el individuo desde la infancia. E intervienen en el sujeto al momento de afrontar diferentes escenarios y contextos en la vida diaria, un bajo desarrollo de los mismos puede llevar a un pobre autocontrol, mal manejo de los problemas, estrés y ansiedad, lo cual propiciaría el desarrollo de la adicción a los videojuegos, sobre todo en la población joven con fácil acceso a estos medios de entretenimiento. Por lo tanto, se concluye que los niveles de inteligencia emocional influyen en el desarrollo de la adicción a los videojuegos (correlación negativa perfecta).





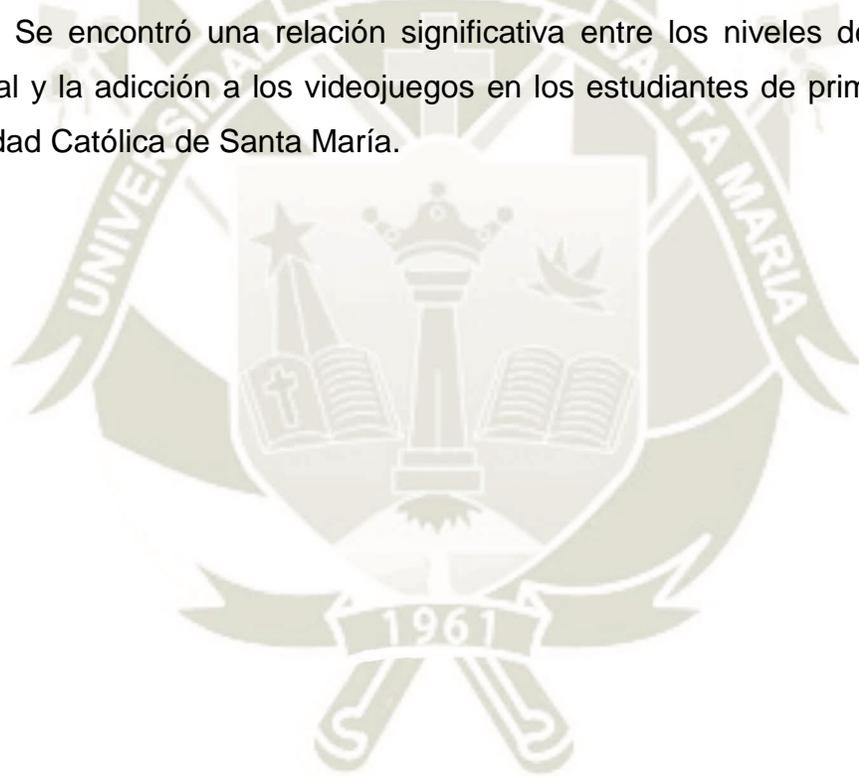
CAPITULO IV
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Primera. Se encontró presencia de adicción a los videojuegos en el 15.76% de los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María

Segunda. Se encontró un nivel de inteligencia emocional, mayoritariamente moderado (63.86%), seguido de un nivel bajo de inteligencia emocional (26.63%%), y de excelente inteligencia emocional (9.51%) en la muestra representativa de estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa

Tercero. Se encontró una relación significativa entre los niveles de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María.



RECOMENDACIONES

PRIMERA:

A los tutores de cada Facultad perteneciente a las áreas académicas especificadas en este estudio: Es justo y necesario el seguimiento de cada estudiante en el aspecto académico como en el personal, deben realizarse citas con los estudiantes que muestren rasgos prematuros de adicción a los videojuegos desde sus inicios, para poder brindarles asesoría, y los medios adecuados para su posterior tratamiento.

SEGUNDA:

A las autoridades de cada facultad perteneciente a cada área académica trata en este estudio: Se debe continuar con la incorporación de asignaturas que promuevan la interacción continua entre estudiantes, así como la capacitación de tutores con motivo que puedan identificar estudiantes con bajo nivel de inteligencia emocional y rasgos tempranos de adicción a los videojuegos, a fin de brindarles asesoría.

TERCERA:

Para futuros investigadores: se sugiere realizar estudios en poblaciones mayores, con estratos más amplios de edades y grados académicos, pero similares al presente estudio a fin de poder realizar una comparación con mayor grado de significancia estadística entre las variables tratadas.

V. BIBLIOGRAFÍA

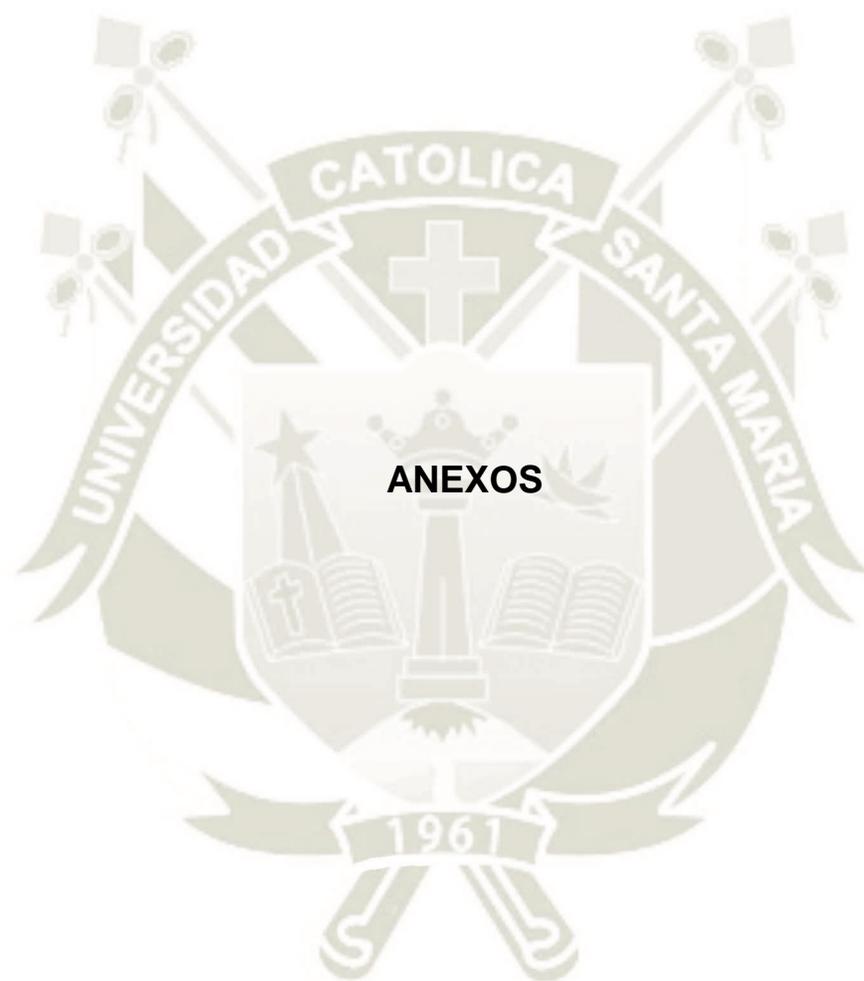
1. DSM-5 Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. 5ta edición. España y Latinoamérica. Editorial Médica Panamericana; 2014.
2. Berbena M, SM, & VM. Inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes con alta aceptación social. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. 2008
3. Bao, R. Flores, J. Gonzales, F. Las organizaciones virtuales y la evolución de la web. Primera ed. Lima, Perú: Universidad San Martín Porres Fondo; 2009.
4. Bar-On R. El Modelo de Inteligencia Social-Emocional de Bar-On. Segunda ed. Canadá: Psicotema; 2006.
5. Micheli, Fernandez Pardal. Neurología 2da Edición. Buenos Aires. Panamericana Editorial. 2008.
6. Goleman D. Trabajando con Inteligencia Emocional. Tercera ed. Canadá: Bantam Book; 2000
7. Lopes, P. N. Inteligencia emocional, personalidad y la calidad percibida de las relaciones sociales. Segunda ed. Washington DC: Remington; 2003
8. Hernán Silva I y colaboradores. DSM-5 Nuevos trastornos Mentales. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*. 2014; 52. (Suplemento 1): 1-61.
9. Goleman D. Inteligencia Emocional: Perspectivas de una teoría en cambio. Segunda ed. San Francisco: Jossey Bass; 2001.
10. Trinidad, D. Johnson, C. La asociación entre la inteligencia emocional y el consumo temprano de tabaco y alcohol en la adolescencia. *Revista Anual de Psicología*. Diciembre 2002.
11. Gonzáles V. Merino, L. Cano, M. Las e-adicciones. Segunda ed. España: Nexus Medica Editores; 2009.
12. Salovey P. Mayer, P. Inteligencia Emocional. Imaginación, cognición y personalidad. Segunda ed. Washington DC: Remington; 2005
13. Kardefelt Winter D. A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research and theory*, United Kingdom 2014, disponible en: www.doi.org/10.3109/16066359.2014.9335350.

14. Mark D. Griffiths et al. Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. Society for the study of addiction 2014. Disponible en www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26669530.
15. Mark D. Griffiths. Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Behavioral Psychology/Psicología Conductual journal enero 2005. p445-462.
16. Xavier Carbonell, La adicción a los videojuegos en el DSM-5, J Adicciones, vol 26, núm 2, abril-junio 2014, p. 91-95
17. Block, J. J., Issues for DSM-V: Internet Addiction. American Journal of Psychiatry, vol 165, 2008, p. 306–307
18. Codova Casas YK, Retamoso Llaiqui SN. Relación entre inteligencia emocional y sintomatología de adicción a las redes sociales en estudiantes del semestre impar. Escuela profesional de enfermería. Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018. [Tesis para optar el título de licenciada en Enfermería]. Facultad de Enfermería de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2016. Disponible en: <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/7726>
19. Montes Ortiz L.M. Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016. [Tesis para optar el título profesional de médico cirujano] Facultad de Medicina Humana de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2017. Disponible en: <https://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/6451>
20. Remigio Vásquez J. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en psicología.] Universidad Cesar Vallejo, Lima 2017. Disponible en: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/11347>
21. Maxera Astengo T. Inteligencia emocional y satisfacción vital en un grupo de estudiantes universitarios de Lima. [Tesis para optar por el título profesional

- de licenciado en psicología], Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima 2017. Disponible en: <http://repositorioacademico.upc.edu.pe/upc/handle/10757/621945>
22. Huallpa Sierra W. Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de secundaria en la institución educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca - 2015 Tesis para optar el título profesional de licenciado en psicología. Universidad Peruana Unión. Juliaca 2016. Disponible en: <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/566>
23. García del Castillo Rodríguez JA, García del Castillo López A, Gázquez Pertusa M, Marzo Campos JC. La inteligencia emocional como estrategia de prevención de adicciones. Health and Addictions Journal Vol 12 No 2 p89-97 2013
24. Trigos Rubio M. Inteligencia emocional en jóvenes y adolescentes españoles y peruanos: variables psicológicas y educativas. Tesis para obtener el grado académico de Doctor en Psicología Universidad de León, León-España 2013. Disponible en: https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3344/Inteligencia_emocional.PDF.
25. Arana M. y Butron R. Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín - área ingenierías. Tesis para optar por el grado académico de Licenciado en Psicología, Arequipa 2016. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3620>
26. Mangiron C. Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. Revista de traductología no 15 p 53-67, Barcelona 2011.
27. Alave M. y Pampa Y. Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. Tesis para optar por el grado académico de Licenciado en Psicología, Lima 2018. Disponible en: <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/996>

28. Public health implications of excessive use of the internet, computers, smartphones and similar electronic devices: meeting report, Main Meeting Hall, World Health Organization, WM 176. Tokyo 2014. Disponible en: http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/184264/9789241509367_eng.pdf?sequence=1.
29. Extrmerna N, Fernandez P. Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales y empatía en estudiantes universitarios. Red de revistas científicas de America Latina y el Caribe, España y Portugal, España 2004. Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/1806/180617822001/>





Anexo 1

Ficha de recolección de datos

Ficha N° _____

Edad: _____ años

Sexo: M F

Semestre académico actual en el que esta matriculada: _____

Carrera universitaria: _____

¿Culmino alguna otra carrera universitaria o técnica?

Si

No

¿Recibe actualmente algún tratamiento psicológico o psiquiátrico?

Si

No

¿Tiene hijos o es padre de familia?

Si

No

Observaciones.....

.....

.....

Anexo 2

Test de inteligencia emocional TMMS-24

Por favor, rodee con un círculo la respuesta que mejor se ajuste a su situación personal

1	2	3	4	5
Nada de acuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Totalmente de acuerdo

1. Presto mucha atención a los sentimientos.	1	2	3	4	5
2. Normalmente me preocupo mucho por lo que siento.	1	2	3	4	5
3. Normalmente dedico tiempo a pensar en mis emociones.	1	2	3	4	5
4. Pienso que merece la pena prestar atención a mis emociones y estado de ánimo.	1	2	3	4	5
5. Dejo que mis sentimientos afecten a mis pensamientos.	1	2	3	4	5
6. Pienso en mi estado de ánimo constantemente.	1	2	3	4	5
7. A menudo pienso en mis sentimientos.	1	2	3	4	5
8. Presto mucha atención a cómo me siento.	1	2	3	4	5
9. Tengo claros mis sentimientos.	1	2	3	4	5
10. Frecuentemente puedo definir mis sentimientos.	1	2	3	4	5
11. Casi siempre sé cómo me siento.	1	2	3	4	5
12. Normalmente conozco mis sentimientos sobre las personas.	1	2	3	4	5
13. A menudo me doy cuenta de mis sentimientos en diferentes situaciones.	1	2	3	4	5
14. Siempre puedo decir cómo me siento.	1	2	3	4	5
15. A veces puedo decir cuáles son mis emociones.	1	2	3	4	5
16. Puedo llegar a comprender mis sentimientos.	1	2	3	4	5
17. Aunque a veces me siento triste, suelo tener una visión optimista.	1	2	3	4	5
18. Aunque me sienta mal, procuro pensar en cosas agradables.	1	2	3	4	5
19. Cuando estoy triste, pienso en todos los placeres de la vida.	1	2	3	4	5
20. Intento tener pensamientos positivos aunque me sienta mal.	1	2	3	4	5
21. Si doy demasiadas vueltas a las cosas, complicándolas, trato de calmarme.	1	2	3	4	5
22. Me preocupo por tener un buen estado de ánimo.	1	2	3	4	5
23. Tengo mucha energía cuando me siento feliz.	1	2	3	4	5
24. Cuando estoy enfadado intento cambiar mi estado de ánimo.	1	2	3	4	5

Anexo 3

Test de adicción a los videojuegos

Elaborado por Dr. Alejandro Vela Quico y et al. UNSA, Arequipa-Perú 2011.

POR FAVOR, contesta con sinceridad lo que tú has sentido o hecho en los ÚLTIMOS 6 MESES. Es anónima. Contesta TODAS las preguntas con una "X". Gracias.

1. ¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?

SI NO

NO: Si marcaste "No", no contestes las demás preguntas y devuelve el test. SÍ: Sólo si marcaste "Sí", responde lo siguiente:

2. ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?

SI NO

3. ¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?

SI NO

4. ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?

SI NO

5. ¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar?

1 a 3 veces 4 o más veces

6. ¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?

SI NO

7. ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?

SI NO

8. ¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?

SI NO

9. ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?

SI NO

10. Si marcaste "Sí" en las preguntas: 1, 2, 3, 7, 8 y 9 ¿hace cuánto tiempo lo sientes?

SI

NO



ANEXO 4

Consentimiento informado

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO/AUTORIZACIÓN

Yo he tenido oportunidad de hacer preguntas, y siento que todas mis preguntas han sido contestadas, pudiendo obtener mas información en caso que lo considere necesario con el investigador mencionado a través del siguiente correo electrónico: kanauvalvaro@hotmail.com.

He comprendido que mi participación es voluntaria y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento. Además, entiendo que estando de acuerdo de participar en este estudio estoy dando permiso para se procese la información que he respondido en los cuestionarios.

En base a la información que me han dado, mediante la firma de este documento doy mi consentimiento para participar en este estudio titulado inteligencia emocional y adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de primer año de la Universidad Católica de santa maría, Arequipa, 2018, desarrollado por el investigador Carlos Alvaro Lauracio Gallegos.

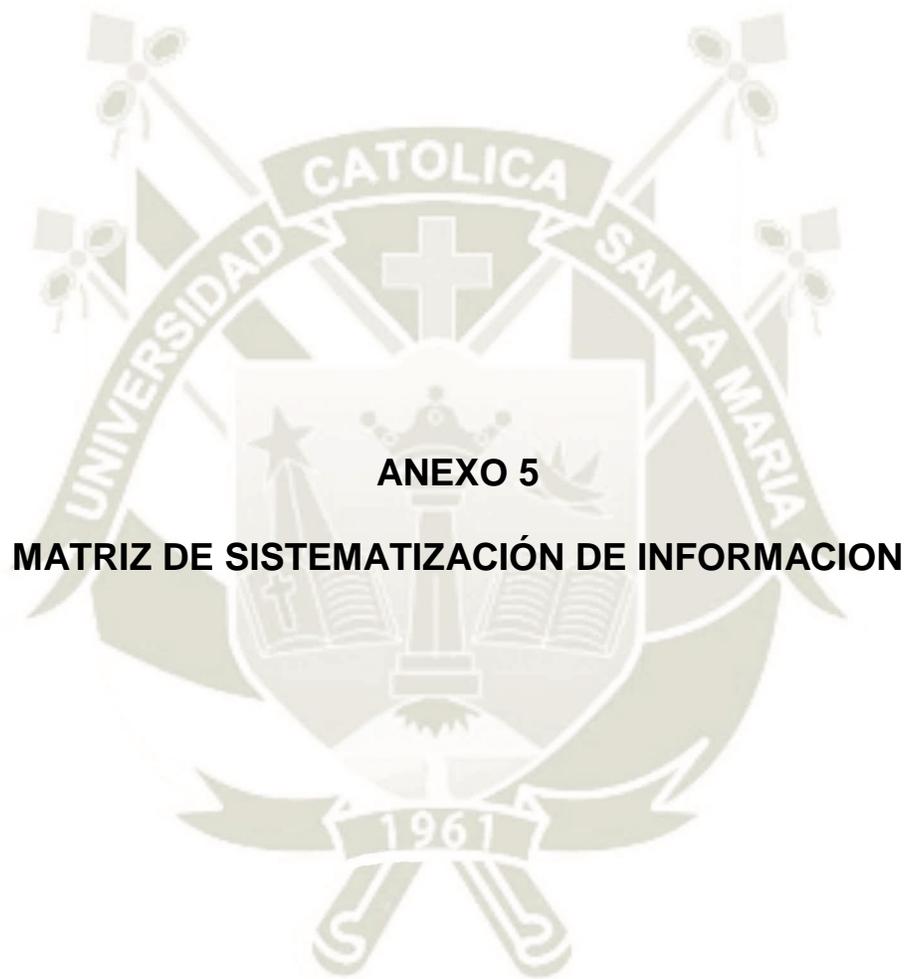
Nombre del participante que da su autorización.	
Documento de identidad.	

Firma del investigador

Firma del Participante

Fecha:

Arequipa, Perú 2018.



ID	Edad	Sexo	Área de Estudios	Adicción a los videojuegos		Inteligencia Emocional	
				Puntuación	Categoría	Puntuación	Categoría
1	17	F	Ciencias de la Salud	2	NO	78	Adecuada
2	19	M	Ciencias de la Salud	4.5	NO	82	Adecuada
3	18	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	66	Adecuada
4	19	M	Ciencias de la Salud	9	NO	51	Baja
5	20	F	Ciencias de la Salud	2	NO	63	Adecuada
6	18	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	92	Excelente
7	17	M	Ciencias de la Salud	7	NO	69	Adecuada
8	18	F	Ciencias de la Salud	9	NO	62	Adecuada
9	22	F	Ciencias de la Salud	9	NO	98	Excelente
10	18	M	Ciencias de la Salud	5	NO	53	Baja
11	17	F	Ciencias de la Salud	6.5	NO	86	Adecuada
12	19	F	Ciencias de la Salud	9	NO	57	Adecuada
13	17	M	Ciencias de la Salud	5	NO	49	Baja
14	18	M	Ciencias de la Salud	7	NO	57	Adecuada
15	17	M	Ciencias de la Salud	9	NO	81	Adecuada
16	18	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	45	Baja
17	19	F	Ciencias de la Salud	7	NO	68	Adecuada
18	18	F	Ciencias de la Salud	7	NO	75	Adecuada
19	21	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	69	Adecuada
20	19	F	Ciencias de la Salud	9	NO	84	Adecuada
21	19	M	Ciencias de la Salud	15	SI	45	Baja
22	18	M	Ciencias de la Salud	6.5	NO	72	Adecuada
23	18	F	Ciencias de la Salud	7	NO	77	Adecuada
24	19	M	Ciencias de la Salud	9	NO	50	Baja
25	18	M	Ciencias de la Salud	6.5	NO	68	Adecuada
26	19	F	Ciencias de la Salud	9	NO	95	Excelente
27	20	F	Ciencias de la Salud	6.5	NO	78	Adecuada
28	18	M	Ciencias de la Salud	7	NO	54	Baja
29	17	F	Ciencias de la Salud	8.5	NO	82	Adecuada
30	17	F	Ciencias de la Salud	2	NO	63	Adecuada
31	18	M	Ciencias de la Salud	7	NO	87	Adecuada
32	17	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	43	Baja
33	18	M	Ciencias de la Salud	13	SI	64	Adecuada
34	18	F	Ciencias de la Salud	9	NO	78	Adecuada
35	20	F	Ciencias de la Salud	5	NO	47	Baja
36	17	F	Ciencias de la Salud	7	NO	85	Adecuada
37	19	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	48	Baja

38	21	F	Ciencias de la Salud	2	NO	81	Adecuada
39	19	F	Ciencias de la Salud	9	NO	92	Excelente
40	18	M	Ciencias de la Salud	13	SI	59	Adecuada
41	17	M	Ciencias de la Salud	2	NO	77	Adecuada
42	18	F	Ciencias de la Salud	9	NO	80	Adecuada
43	19	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	55	Baja
44	18	F	Ciencias de la Salud	8.5	NO	91	Excelente
45	17	M	Ciencias de la Salud	2	NO	67	Adecuada
46	18	M	Ciencias de la Salud	9	NO	61	Adecuada
47	17	F	Ciencias de la Salud	9	NO	86	Adecuada
48	19	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	53	Baja
49	19	M	Ciencias de la Salud	7	NO	49	Baja
50	19	M	Ciencias de la Salud	13	SI	74	Adecuada
51	18	M	Ciencias de la Salud	8.5	NO	48	Baja
52	21	M	Ciencias de la Salud	2	NO	87	Adecuada
53	18	F	Ciencias de la Salud	4.5	NO	55	Baja
54	19	F	Ciencias de la Salud	2	NO	83	Adecuada
55	18	F	Ciencias de la Salud	5	NO	81	Adecuada
56	18	F	Ciencias de la Salud	9	NO	79	Adecuada
57	22	M	Ciencias de la Salud	9	NO	77	Adecuada
58	19	F	Ciencias de la Salud	8.5	NO	80	Adecuada
59	19	F	Ciencias de la Salud	5	NO	48	Baja
60	18	F	Ciencias de la Salud	8.5	NO	61	Adecuada
61	18	F	Ciencias de la Salud	4.5	NO	92	Excelente
62	18	F	Ciencias de la Salud	9	NO	51	Baja
63	20	F	Ciencias de la Salud	7	NO	74	Adecuada
64	18	F	Ciencias de la Salud	9	NO	87	Adecuada
65	17	F	Ciencias de la Salud	13	SI	73	Adecuada
66	18	F	Ciencias de la Salud	4.5	NO	94	Excelente
67	17	F	Ciencias de la Salud	5	NO	89	Excelente
68	18	F	Ciencias de la Salud	5	NO	78	Adecuada
69	17	M	Ciencias de la Salud	13	SI	51	Baja
70	19	F	Ciencias de la Salud	5	NO	71	Adecuada
71	18	F	Ciencias de la Salud	9	NO	103	Excelente
72	19	F	Ciencias de la Salud	9	NO	82	Adecuada
73	17	M	Ciencias Sociales	6.5	NO	86	Adecuada
74	19	F	Ciencias Sociales	4.5	NO	62	Adecuada
75	20	M	Ciencias Sociales	5	NO	77	Adecuada
76	18	M	Ciencias Sociales	5	NO	85	Adecuada
77	18	M	Ciencias Sociales	6.5	NO	79	Adecuada
78	17	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	55	Baja

79	19	F	Ciencias Sociales	5	NO	85	Adecuada
80	17	F	Ciencias Sociales	9	NO	71	Adecuada
81	17	F	Ciencias Sociales	9	NO	63	Adecuada
82	18	F	Ciencias Sociales	2	NO	72	Adecuada
83	20	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	99	Excelente
84	19	F	Ciencias Sociales	5	NO	82	Adecuada
85	19	M	Ciencias Sociales	2	NO	84	Adecuada
86	21	M	Ciencias Sociales	2	NO	79	Adecuada
87	17	F	Ciencias Sociales	2	NO	82	Adecuada
88	18	F	Ciencias Sociales	7	NO	55	Baja
89	19	M	Ciencias Sociales	15	SI	53	Baja
90	18	M	Ciencias Sociales	8.5	NO	47	Baja
91	18	F	Ciencias Sociales	2	NO	74	Adecuada
92	17	F	Ciencias Sociales	9	NO	82	Adecuada
93	18	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	77	Adecuada
94	17	F	Ciencias Sociales	9	NO	45	Baja
95	19	F	Ciencias Sociales	8.5	NO	73	Adecuada
96	17	M	Ciencias Sociales	2	NO	83	Adecuada
97	19	M	Ciencias Sociales	15	SI	77	Adecuada
98	22	F	Ciencias Sociales	2	NO	104	Excelente
99	19	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	54	Baja
100	18	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	85	Adecuada
101	17	M	Ciencias Sociales	9	NO	53	Baja
102	19	M	Ciencias Sociales	13	SI	49	Baja
103	18	M	Ciencias Sociales	9	NO	63	Adecuada
104	17	F	Ciencias Sociales	8.5	NO	71	Adecuada
105	17	F	Ciencias Sociales	4.5	NO	87	Adecuada
106	19	M	Ciencias Sociales	13	SI	70	Adecuada
107	18	M	Ciencias Sociales	9	NO	46	Baja
108	17	M	Ciencias Sociales	9	NO	87	Adecuada
109	17	F	Ciencias Sociales	19	SI	70	Adecuada
110	18	F	Ciencias Sociales	4.5	NO	52	Baja
111	19	F	Ciencias Sociales	13	SI	63	Adecuada
112	19	F	Ciencias Sociales	2	NO	59	Adecuada
113	17	M	Ciencias Sociales	2	NO	78	Adecuada
114	17	F	Ciencias Sociales	4.5	NO	89	Excelente
115	17	M	Ciencias Sociales	5	NO	52	Baja
116	18	F	Ciencias Sociales	5	NO	77	Adecuada
117	20	F	Ciencias Sociales	9	NO	81	Adecuada
118	17	M	Ciencias Sociales	13	SI	54	Baja
119	17	M	Ciencias Sociales	8.5	NO	86	Adecuada

120	18	M	Ciencias Sociales	9	NO	99	Excelente
121	19	M	Ciencias Sociales	9	NO	82	Adecuada
122	17	M	Ciencias Sociales	5	NO	44	Baja
123	18	F	Ciencias Sociales	4.5	NO	63	Adecuada
124	19	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	72	Adecuada
125	19	M	Ciencias Sociales	13	SI	69	Adecuada
126	18	F	Ciencias Sociales	9	NO	73	Adecuada
127	20	F	Ciencias Sociales	8.5	NO	52	Baja
128	18	F	Ciencias Sociales	13	SI	77	Adecuada
129	18	F	Ciencias Sociales	2	NO	72	Adecuada
130	18	M	Ciencias Sociales	9	NO	55	Baja
131	18	F	Ciencias Sociales	2	NO	79	Adecuada
132	17	F	Ciencias Sociales	2	NO	75	Adecuada
133	18	M	Ciencias Sociales	9	NO	84	Adecuada
134	17	M	Ciencias Sociales	7	NO	69	Adecuada
135	19	F	Ciencias Sociales	8.5	NO	77	Adecuada
136	19	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	76	Adecuada
137	17	M	Ciencias Sociales	9	NO	50	Baja
138	19	M	Ciencias Sociales	2	NO	86	Adecuada
139	21	M	Ciencias Sociales	4.5	NO	92	Excelente
140	18	M	Ciencias Sociales	13	SI	55	Baja
141	18	M	Ciencias Sociales	9	NO	81	Adecuada
142	18	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	54	Baja
143	18	M	Ciencias e ingenierias	6.5	NO	79	Adecuada
144	17	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	53	Baja
145	17	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	86	Adecuada
146	17	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	71	Adecuada
147	18	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	70	Adecuada
148	17	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	59	Adecuada
149	18	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	84	Adecuada
150	22	M	Ciencias e ingenierias	15	SI	53	Baja
151	18	F	Ciencias e ingenierias	5	NO	68	Adecuada
152	18	F	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	90	Excelente
153	18	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	55	Baja
154	17	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	73	Adecuada
155	18	F	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	68	Adecuada
156	18	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	51	Baja
157	20	M	Ciencias e ingenierias	6.5	NO	54	Baja
158	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	65	Adecuada
159	18	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	63	Adecuada
160	17	M	Ciencias e ingenierias	15	SI	48	Baja

161	19	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	99	Excelente
162	17	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	47	Baja
163	19	M	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	55	Baja
164	19	F	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	95	Excelente
165	19	M	Ciencias e ingenierias	15	SI	48	Baja
166	18	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	78	Adecuada
167	20	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	93	Excelente
168	18	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	90	Excelente
169	19	M	Ciencias e ingenierias	6.5	NO	75	Adecuada
170	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	72	Adecuada
171	17	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	67	Adecuada
172	17	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	84	Adecuada
173	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	55	Baja
174	18	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	87	Adecuada
175	19	F	Ciencias e ingenierias	7	NO	64	Adecuada
176	19	M	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	72	Adecuada
177	18	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	87	Adecuada
178	22	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	42	Baja
179	17	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	55	Baja
180	17	M	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	77	Adecuada
181	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	85	Adecuada
182	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	83	Adecuada
183	17	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	71	Adecuada
184	19	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	75	Adecuada
185	18	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	80	Adecuada
186	17	F	Ciencias e ingenierias	5	NO	75	Adecuada
187	18	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	42	Baja
188	18	M	Ciencias e ingenierias	6.5	NO	64	Adecuada
189	19	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	79	Adecuada
190	19	M	Ciencias e ingenierias	15	SI	50	Baja
191	20	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	55	Baja
192	18	M	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	93	Excelente
193	18	M	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	81	Adecuada
194	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	87	Adecuada
195	18	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	75	Adecuada
196	17	F	Ciencias e ingenierias	5	NO	95	Excelente
197	19	M	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	75	Adecuada
198	19	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	63	Adecuada
199	18	F	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	51	Baja
200	17	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	78	Adecuada
201	19	F	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	51	Baja

202	18	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	76	Adecuada
203	17	M	Ciencias e ingenierias	6.5	NO	68	Adecuada
204	18	F	Ciencias e ingenierias	5	NO	66	Adecuada
205	17	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	74	Adecuada
206	19	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	84	Adecuada
207	18	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	47	Baja
208	21	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	83	Adecuada
209	18	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	57	Adecuada
210	17	F	Ciencias e ingenierias	6.5	NO	80	Adecuada
211	17	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	54	Baja
212	18	F	Ciencias e ingenierias	2	NO	87	Adecuada
213	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	76	Adecuada
214	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	53	Baja
215	19	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	44	Baja
216	19	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	61	Adecuada
217	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	53	Baja
218	18	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	54	Baja
219	18	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	58	Adecuada
220	19	M	Ciencias e ingenierias	8.5	NO	92	Excelente
221	19	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	86	Adecuada
222	19	F	Ciencias e ingenierias	7	NO	59	Adecuada
223	18	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	52	Baja
224	19	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	78	Adecuada
225	18	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	49	Baja
226	19	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	85	Adecuada
227	17	F	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	61	Adecuada
228	17	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	54	Baja
229	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	81	Adecuada
230	21	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	86	Adecuada
231	18	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	79	Adecuada
232	19	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	60	Adecuada
233	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	92	Excelente
234	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	51	Baja
235	17	F	Ciencias e ingenierias	5	NO	105	Excelente
236	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	42	Baja
237	18	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	53	Baja
238	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	72	Adecuada
239	19	M	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	83	Adecuada
240	18	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	47	Baja
241	17	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	78	Adecuada
242	17	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	62	Adecuada

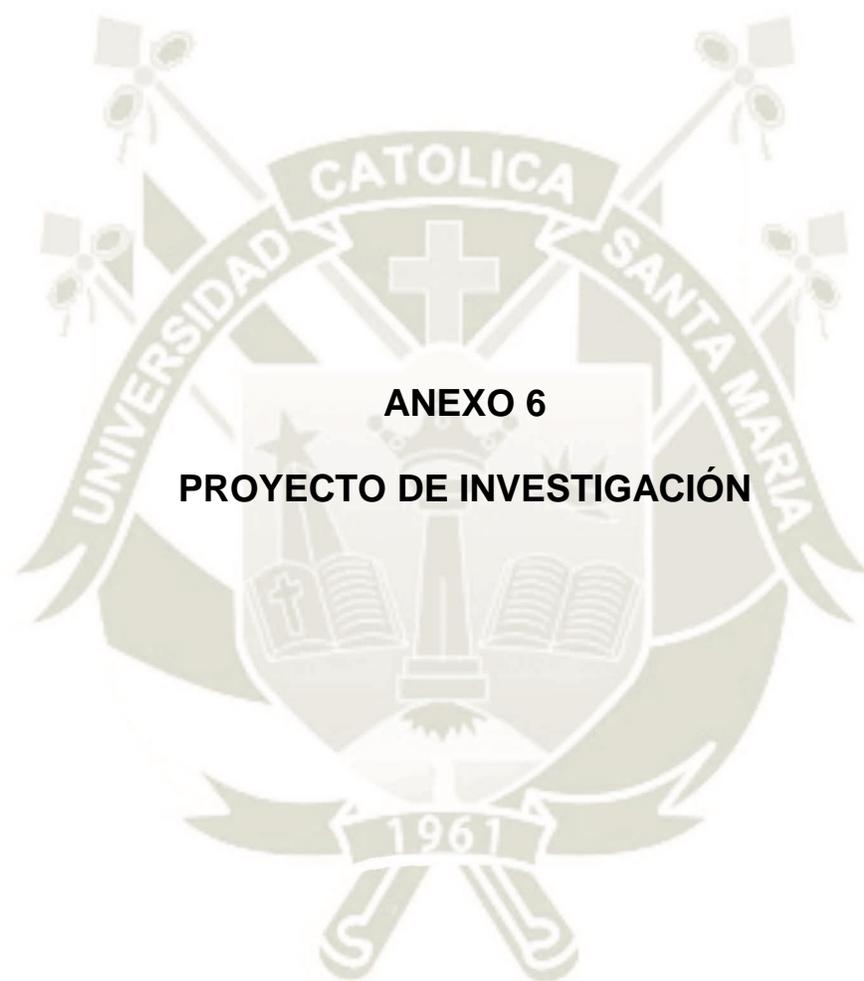
243	18	M	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	75	Adecuada
244	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	53	Baja
245	19	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	59	Adecuada
246	17	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	86	Adecuada
247	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	87	Adecuada
248	19	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	73	Adecuada
249	19	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	55	Baja
250	17	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	78	Adecuada
251	17	F	Ciencias e ingenierias	5	NO	84	Adecuada
252	18	F	Ciencias e ingenierias	6.5	NO	81	Adecuada
253	19	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	75	Adecuada
254	18	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	68	Adecuada
255	17	M	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	70	Adecuada
256	17	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	82	Adecuada
257	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	55	Baja
258	19	F	Ciencias e ingenierias	9	NO	76	Adecuada
259	17	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	53	Baja
260	18	F	Ciencias e ingenierias	13	SI	65	Adecuada
261	17	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	84	Adecuada
262	17	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	72	Adecuada
263	18	M	Ciencias e ingenierias	9	NO	84	Adecuada
264	22	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	89	Excelente
265	19	F	Ciencias e ingenierias	7	NO	62	Adecuada
266	18	M	Ciencias e ingenierias	7	NO	51	Baja
267	19	M	Ciencias e ingenierias	15	SI	77	Adecuada
268	19	M	Ciencias e ingenierias	4.5	NO	74	Adecuada
269	19	M	Ciencias e ingenierias	2	NO	81	Adecuada
270	18	M	Ciencias e ingenierias	19	SI	82	Adecuada
271	19	M	Ciencias e ingenierias	5	NO	79	Adecuada
272	18	F	Ciencias e ingenierias	7	NO	65	Adecuada
273	17	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	50	Baja
274	18	M	Ciencias e ingenierias	13	SI	52	Baja
275	17	F	Ciencias Juridicas y Empresariales	13	SI	47	Baja
276	18	F	Ciencias Juridicas y Empresariales	7	NO	58	Adecuada
277	19	M	Ciencias Juridicas y Empresariales	6.5	NO	64	Adecuada
278	17	F	Ciencias Juridicas y Empresariales	9	NO	85	Adecuada
279	18	M	Ciencias Juridicas y Empresariales	2	NO	84	Adecuada

280	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	101	Excelente
281	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	52	Baja
282	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	79	Adecuada
283	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	63	Adecuada
284	20	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	75	Adecuada
285	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	66	Adecuada
286	21	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	48	Baja
287	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	59	Adecuada
288	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	52	Baja
289	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	85	Adecuada
290	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	73	Adecuada
291	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	68	Adecuada
292	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	93	Excelente
293	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	57	Adecuada
294	21	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	52	Baja
295	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	76	Adecuada
296	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	8.5	NO	65	Adecuada
297	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	8.5	NO	87	Adecuada
298	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	51	Baja
299	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	73	Adecuada
300	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	57	Adecuada
301	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	78	Adecuada
302	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	53	Baja

303	21	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	63	Adecuada
304	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	72	Adecuada
305	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	68	Adecuada
306	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	39	Baja
307	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	83	Adecuada
308	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	82	Adecuada
309	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	50	Baja
310	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	95	Excelente
311	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	58	Adecuada
312	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	85	Adecuada
313	20	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	85	Adecuada
314	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	51	Baja
315	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	68	Adecuada
316	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	55	Baja
317	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	73	Adecuada
318	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	94	Excelente
319	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	58	Adecuada
320	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	84	Adecuada
321	21	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	78	Adecuada
322	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	73	Adecuada
323	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	94	Excelente
324	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	51	Baja
325	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	58	Adecuada

326	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	82	Adecuada
327	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	8.5	NO	71	Adecuada
328	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	89	Excelente
329	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	55	Baja
330	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	83	Adecuada
331	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	15	SI	46	Baja
332	21	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	4.5	NO	58	Adecuada
333	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	94	Excelente
334	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	83	Adecuada
335	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	73	Adecuada
336	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	75	Adecuada
337	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	87	Adecuada
338	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	53	Baja
339	21	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	99	Excelente
340	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	65	Adecuada
341	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	76	Adecuada
342	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	73	Adecuada
343	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	51	Baja
344	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	63	Adecuada
345	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	55	Baja
346	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	93	Excelente
347	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	66	Adecuada
348	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	8.5	NO	85	Adecuada

349	20	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	46	Baja
350	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	53	Baja
351	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	82	Adecuada
352	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	55	Baja
353	18	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	83	Adecuada
354	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	8.5	NO	74	Adecuada
355	20	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	65	Adecuada
356	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	7	NO	52	Baja
357	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	84	Adecuada
358	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	55	Baja
359	17	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	82	Adecuada
360	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	4.5	NO	53	Baja
361	22	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	5	NO	51	Baja
362	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	82	Adecuada
363	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	9	NO	84	Adecuada
364	21	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	67	Adecuada
365	17	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	54	Baja
366	19	M	Ciencias Jurídicas y Empresariales	13	SI	79	Adecuada
367	18	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	6.5	NO	68	Adecuada
368	19	F	Ciencias Jurídicas y Empresariales	2	NO	92	Excelente



Universidad Católica de Santa María
Facultad de Medicina Humana
Escuela Profesional de Medicina Humana



**“RELACION ENTRE LOS NIVELES DE INTELIGENCIA
EMOCIONAL Y LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE PRIMER AÑO DE LA
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2018.”**

Proyecto de Tesis presentado por el
Bachiller:

Lauracio Gallegos, Carlos Alvaro

para optar por el Título Profesional de:
Médico Cirujano

Asesor: Dr. Medina Kanaquiri, Miguel

AREQUIPA – PERU

2018

I. PREÁMBULO:

La adicción a los videojuegos se encasilla dentro de las adicciones conductuales, la cual hacen referencia a la inversión desmedida y asidua de tiempo en el uso de videojuegos, llegando a dejar progresivamente de lado responsabilidades académicas, laborales, sociales y de salud.

La generación actual de universitarios creció en un entorno muy influenciado por la tecnología y actualmente mas de entre todas el internet se alza como clara cabeza de esa influencia, diariamente millones de personas pasan varias horas inmersos en actividades en línea. La tecnología trajo también el desarrollo de los medios de entretenimiento, especialmente los videojuegos, los cuales son medios de entretenimiento interactivos que instan constantemente la participación del individuo, llamado actualmente videojugador. El cual desarrolla una experiencia audiovisual inmersiva y a la vez participativa, obteniendo un constante estímulo del sistema de recompensa cerebral, mientras el individuo se sumerge en él mismo.

La inteligencia emocional permite a cada individuo desarrollar actitudes, habilidades, competencias y destrezas las cuales determinan la conducta, el estado mental y las reacciones ante diferentes situaciones.

Se han realizado varios estudios que relacionan los niveles de inteligencia emocional con adicciones a sustancias, sin embargo, se han realizado pocos estudios que aborden la influencia que una inteligencia emocional baja la cual influye en la capacidad de relacionarse con otras personas, manejar las diferentes responsabilidades de su entorno y el autocontrol, pueda tener en el desarrollo de la adicción a los videojuegos. Por lo tanto, el individuo con baja inteligencia emocional frente a un cambio de entorno como lo es la transición a la vida universitaria, podría utilizar este comportamiento adictivo hacia los videojuegos como un escape emocional, perpetuado por un pobre autocontrol.

En el presente estudio se propone analizar la influencia que pueda tener los niveles de inteligencia emocional en la adicción a los videojuegos, además de proporcionar datos epidemiológicos actualizados, cuyos resultados permitirán mejorar la identificación de individuos en riesgo de padecer este tipo de adicción conductual.



II. PLANTEAMIENTO TEORICO

1. Problema de investigación

1.1. Enunciado del Problema

¿Existe relación entre los niveles de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año en la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018?

1.2. Descripción del Problema

a) Área del conocimiento

- Área General: Ciencias de la Salud
- Área Específica: Medicina Humana
- Especialidad: Psiquiatría
- Línea: Adicciones Conductuales

b) Análisis de Variables

Variable Independiente	Indicador	Unidad/Categoría	Escala
Inteligencia emocional	Escala de inteligencia emocional TMMS-24	1. Baja 2. Adecuada 3. Excelente	Ordinal
Variable Dependiente	Indicador	Unidad/Categoría	Escala
Adicción a los videojuegos	Test de adicción a los videojuegos.	- Adicción a los videojuegos	Nominal

		-No adicción a los videojuegos	
Variables	Indicador	Unidad/Categoría	Escala
Intervinientes			
Edad	Según ficha de recolección de datos	-17 años -18 años -19 años -20 años -21 años -22 años	De Razón
Sexo	Caracteres sexuales	Femenino Masculino	Nominal
Áreas Académicas	Matricula vigente	-Ciencias de la Salud -Ciencias e ingenierías -Ciencias Jurídicas y Empresariales -Ciencias Sociales	Nominal

c) Interrogantes básicas

1. ¿Cuáles son los niveles de inteligencia emocional en estudiantes universitarios de primer año de la Universidad Católica de Santa María?
2. ¿Cuál es la prevalencia de adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de primer año en la Universidad Católica de Santa María?

3. ¿Cuál es la relación entre la inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de primer año en la Universidad Católica de Santa María?

d) Tipo de investigación: Se trata de un estudio de campo.

e) Diseño de investigación: El presente es un estudio observacional, transversal y relacional.

1.3. Justificación del problema

La inteligencia emocional desarrollada por cada individuo desde su nacimiento fomenta el desarrollo de todas las competencias y destrezas del ser humano tanto en el ámbito social, académico y profesional. Por lo tanto, una inteligencia emocional desarrollada actúa como un pilar preventivo en el desarrollo de adicciones conductuales como la adicción a los videojuegos, las cuales se basan en la falta de control del tiempo que se invierte jugando, así como el abandono progresivo de obligaciones académicas, sociales y familiares. Sobre todo, en estudiantes universitarios de primer año, los cuales se encuentran en un periodo de transición y adaptación a la vida universitaria.

Originalidad: En la revisión de la literatura se halló varios estudios que relacionan la inteligencia emocional con adicciones a sustancias, no obstante, se encontraron muy pocos estudios internacionales que abarquen la influencia de la inteligencia emocional en la adicción a los videojuegos, siendo esta última una adicción conductual, por lo tanto, no dependiente de sustancias. Además, no se encontraron estudios locales específicos en la población universitaria de primer año la cual se encuentra en transición a un nuevo entorno.

Justificación personal: Considero que el presente estudio es de mucha importancia, ya que, habiéndome desarrollado por dos años en el entorno profesional de los deportes electrónicos, pude observar

muchas conductas en personas de diferente edad, sexo y grado académico, relacionadas al exagerado uso de los videojuegos. motivo por el cual busco mediante el presente estudio profundizar y contribuir en el campo de estudio, dar a conocer datos actuales en mi centro de estudio, otorgar un análisis sobre su relación con la inteligencia emocional, para promover futuras medidas que puedan prevenir el desarrollo de la misma, así como incentivar futuras investigaciones.

Justificación humana y social: Se hará hincapié en un problema actual en el cual nuestros adolescentes y jóvenes estudiantes están en riesgo.

Justificación contemporánea y científica: En la última década la cada vez más incrementada influencia que la tecnología tiene en la vida diaria de las personas permite que se desarrollen patrones de conducta que son aceptados cada vez más como normales por la sociedad, siendo uno de estos el uso por varias horas de video consolas y ordenadores. Este estudio pretende analizar la influencia que tienen los niveles de inteligencia emocional en la adicción a los videojuegos, en un grupo de individuos que se encuentran ingresando a un nuevo entorno.

Factibilidad: El presente estudio se realizará con la autorización respectiva por parte de las autoridades pertinentes de la Universidad católica de santa maría, se realizarán entrevistas a los estudiantes en los ambientes de la universidad donde con previo consentimiento informado se les otorgará encuestas y se supervisará su llenado, mediante las cuales se recopilará información para el análisis respectivo.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1. Inteligencia Emocional

2.1.1. Definición. – Se define como inteligencia emocional a la capacidad que tiene el individuo de percibir sus propios sentimientos y el de los demás, realizar un manejo adecuado de los mismos y controlarlos en diferentes situaciones de la vida diaria. (2)

A su vez otros autores postulan que la inteligencia emocional es el grupo de habilidades y destrezas emocionales, personales y sociales, que determinan la capacidad que tiene el individuo de adaptarse y desarrollarse ante los diferentes ambientes en los que transcurrirá su vida diaria (3,4).

2.1.2. Modelos de la Inteligencia Emocional

2.1.2.1. Modelo de Inteligencia emocional y social de Reuven Bar-On:

Describe aquellas competencias y aptitudes que toman parte en la reacción y control, al momento de encontrarse en situación de presión o tensión por parte del entorno en el que se encuentra el individuo, los cuales constan los siguientes cinco componentes (3,4).

a. Intrapersonales:

- **Autoconcepto:** Lo define la autorreflexión y autorrespeto que se tiene de sí mismo
- **Independencia:** Definido por el manejo de las emociones y pensamientos.
- **Autoactualización:** Es la capacidad de obtener su propia realización.
- **Autoconciencia emocional:** Percibir los sentimientos propios ante cada contexto.
- **Asertividad:** Capacidad de expresar de forma libre nuestros argumentos sin mostrar una conducta agresiva ni pasiva.

b. Interpersonales:

- **Empatía:** Capacidad para percibir y comprender las emociones de los demás.
- **Responsabilidad social:** Proyecta y regular sus acciones respetando las normas de la sociedad.
- **Relaciones interpersonales:** Capacidad de expresar afecto y ser retribuido con el mismo.

c. Adaptabilidad:

- **Prueba de realidad:** Hace uso de su experiencia emocional para interactuar con lo que ocurre de manera objetiva.
- **Flexibilidad:** Adapta sus acciones y regula sus emociones dependiendo de las condiciones del medio en el que se encuentra.
- **Solución de problemas:** Identifica los problemas, además de elaborar soluciones.

d. Estado de ánimo y motivación:

- **Optimismo:** Capacidad para mantener un pensamiento positivo frente a situaciones adversas.
- **Felicidad:** Sentirse satisfecho con su vida y poder expresar sentimientos positivos.

e. Conducción del estrés:

- **Tolerancia al estrés:** Capacidad para tolerar y hacer frente a situaciones estresantes.
- **Control de impulsos:** Pospone el inminente impulso, para lograr un objetivo inmediato.

Este modelo postula que los individuos emocional y socialmente inteligentes, tienen la capacidad de reconocer y expresar sus propias

emociones, para relacionarse y comprender a los demás, y así mantener relaciones interpersonales de forma responsable, sin depender de los demás. Estas personas son por lo general optimistas, realistas y con fácil adaptabilidad, teniendo fácilmente éxito al momento de afrontar situaciones de estrés, y resolver problemas a lo que se enfrente en la vida diaria (4).

2.1.2.2. Modelo de las cuatro fases de la inteligencia emocional por Salovey y Mayer

En este modelo se propone que la inteligencia emocional está formada por cuatro habilidades (12):

- a. **La percepción emocional:** Se refiere a la capacidad que tenemos para identificar y expresar nuestras emociones de forma adecuada, tales como las expresiones en el rostro, el tono de voz, las pertenencias materiales y el arte. tanto en nosotros como en los demás.
- b. **Facilitación emocional:** Proceso en el cual nuestras emociones se conjugan al momento del procesamiento cognitivo, facilitando la interpretación y reacción ante determinado escenario, además de predecir y comprender como reaccionarían los demás ante ese escenario.
- c. **Comprensión emocional:** Capacidad para comprender como nuestro comportamiento o el de otra persona, afectara el comportamiento de otra, esto permite regular el comportamiento del individuo en general y así mejorar las relaciones interpersonales en el grupo social.

d. **Regulación emocional:** influye ya sea disminuyendo o modificando la respuesta emocional propia o la de los demás, para ello usa nuestra comprensión emocional al momento de tomar alguna decisión, todo este proceso comienza con una adecuada percepción emocional para luego ser comprendida y finalizada en una decisión o acto. Esta secuencia es importante para regular la intensidad o tipo de emoción ante determinada situación, tanto en nosotros como en los demás.

2.1.2.3. Modelo de las competencias del área emocional por Daniel

Goleman: El cual nos habla del trasfondo que tiene el sistema Límbico y sus funciones en la inteligencia emocional, además de la neurología de la motivación (9).

A. Competencias del área emocional según Goleman

1) Competencias personales (6,9)

- **Conocimiento de las propias emociones:** Percibir las emociones de uno mismo, al momento que transcurren.
- **Capacidad para controlar las emociones:** Hace referencia a regular las emociones que percibimos, disminuyéndolas o modificándolas, de acuerdo a las circunstancias.
- **Capacidad de motivarse a sí mismo:** Evocar emociones positivas frente a retos.

2) Competencias sociales (6,9)

- **La empatía:** Capacidad de percibir y comprender emociones ajenas.
- **Control de las relaciones:** Capacidad de mantener adecuadas relaciones de forma responsable con los demás.

B. El Sistema Límbico

Formado por un grupo de estructuras situadas en las inmediaciones del tálamo, es el responsable de controlar nuestras respuestas emocionales, siendo sus principales ejes la motivación, integración y conducta, además toma parte en la formación de la memoria, y la personalidad del individuo (9).

a. Estructuras del Sistema Límbico

Lo conforman el cuerpo calloso, hipófisis, hipocampo, hipotálamo, giro del cíngulo, fórnix, amígdala y tálamo, los que poseen funciones propias y en conjunto, necesarias para el comportamiento (9).

b. Funciones del cerebro emocional

Las reacciones del individuo están determinadas por las emociones que percibe en ese momento, las cuales resultan de la experiencia y el tipo de estímulo recibido (9).

1. El sistema límbico interviene en el tipo de respuesta autónoma y la emoción expresada.: Ante un estímulo recibido por alguno de los órganos sensorios, este es transmitido al cerebro, donde el sistema límbico con base en la experiencia emocional previa, elabora una emoción a expresarse, la que es regulada y finalmente transmitida en interacción con la corteza cerebral, hacia las diferentes partes del cuerpo en forma de impulso nervioso para un acción, el proceso y cambios son reconocidos finalmente por la parte consciente de nuestro cerebro. Un ejemplo claro son las respuestas ante el peligro inminente, en la cual se dispone a tomar una actitud defensiva (de huida) u ofensiva (de lucha) es depende a que acción se tomara que se liberan los diferentes tipos de ordenes en forma de impulso nervioso y

hormonal, aumentando la frecuencia cardiaca, tensionando las fibras musculares, etc. (6,9).

2. El sistema límbico aprende, regula y expresa el miedo: Las estructuras íntimamente relacionadas con el miedo son la amígdala y el hipotálamo, dentro de los cuales la amígdala se encarga del aprendizaje del miedo, provocando una respuesta por parte del hipotálamo, lo cual lleva a la expresión del mismo. Actuales estudios han demostrado que, en individuos con psicopatía social, se encuentra una atrofia de la amígdala cerebral, lo que propiciaría la pérdida del miedo al efecto que puedan producir sus acciones. (9)

3. La ira y tranquilidad son funciones del sistema límbico: Se registran zonas con aumento en el metabolismo e interacción neuronal, a nivel del cerebro medio, mas específicamente en el hipotálamo, neocórtex, los núcleos ventromediales y septales cuando se producen situaciones que generen ira. En casos de extirpación de la amígdala se registro que los individuos entraban en un estado de tranquilidad inalterable. (9)

4. El sistema límbico gestiona el placer e interviene en el establecimiento de adicciones: Las estructuras que intervienen en la consolidación del placer y la conducta adictiva son la amígdala y el hipocampo, se vio en investigaciones recientes un aumento de las interacciones nerviosas en estas estructuras en individuos que presentan consumo de drogas, incluso después de varios periodos de rehabilitación, lo cual sugiere que es en parte responsable de recaídas. (9)

5. Otras funciones: A su vez el sistema límbico toma parte de procesos que intervienen en la supervivencia, como la conducta sexual, apetito, olfato y el sueño, también interviene en la memoria fóbica ante situaciones de peligro, como el miedo a las alturas, el miedo a las arañas, las cuales facilitaron la supervivencia de la especie en épocas pasadas (9).

C. Neurología de la motivación según Goleman

El aprendizaje emocional permite al individuo relacionar el placer a algunas actividades y a otras no, todos estos recuerdos, emociones y hábitos relacionados a estas actividades son almacenados en la amígdala como memoria emocional, y utilizados al momento de motivarse. Los fundamentos para la motivación son tres (6,9).

1. Necesidad: Tiene su origen ante la presencia de un desequilibrio psicológico o fisiológico, lo cual se podría definir como la falta de algo indispensable para la vida según el individuo. Como podría ser la soledad, la sed, el frío, el miedo a fracasar, se perciben como déficit de algo, por parte de la persona (6,9).

2. Impulso: Ante la situación estresante se genera una conducta de exploración para poder alcanzar las metas, y compensar las necesidades, una vez logrado disminuirá el estrés. (6,9)

3. Incentivos: Es un estímulo ya sea de recompensa o castigo, el cual lleva al individuo a realizar las acciones necesarias ante una situación determinada, disminuyendo la necesidad de un impulso. (6,9)

La aplicación de todos estos factores se relaciona a las preferencias y miedos de cada individuo, haciendo que este se automotive para

lograr sus metas y realizarse en el entorno social en el que se encuentra.

2.1.3. Inteligencia Emocional en la población de Estudiantes Universitarios.

La población universitaria se encuentra en transición entre entornos, donde las destrezas y habilidades académicas como emocionales juegan un papel importante en el desarrollo de su vida diaria llegando a concluir en el éxito, fracaso o abandono ante varios escenarios a los que se enfrentara. Se han realizado diversos estudios sobre inteligencia emocional en estudiantes universitarios, en lo que se muestra un nivel adecuado de inteligencia emocional. (2,18).

2.1.3.1. Influencia de la Inteligencia Emocional en las Relaciones Interpersonales:

Los individuos que posean un nivel adecuado de inteligencia emocional les será más fácil percibir, comprender y tener autocontrol en sus emociones, además de poder entender las de los demás logrando desenvolverse en relaciones interpersonales adecuadamente, al lograr esto se producirá un adecuado intercambio de ideas, llegando a formar lazos de amistad donde exista interés comunes, beneficiando en el logro de metas. (2,12,18).

Un estudio realizado por Salovey y Straus en Estados Unidos, donde se midió el nivel de inteligencia emocional, mostro que existe relación entre la misma y la calidad de las relaciones sociales. Los estudiantes evaluados que mostraron un adecuado nivel de inteligencia emocional tuvieron mayor satisfacción proveniente de sus relaciones sociales y amicales, donde se manifestaron menos conflictos y mayor soporte por parte de ambos lados. (2,12)

2.1.3.2. La Inteligencia Emocional y las Conductas Disruptivas: El

adecuado análisis de la inteligencia emocional en estudiantes universitarios, provee de datos útiles sobre su estado emocional y el manejo que tiene de ellas, a su vez nos permite saber como y con que facilidad se puede adaptar al medio en el que se encuentra y el nivel de bienestar que logra en ese entorno. Las investigaciones en este grupo muestran que las conductas disruptivas están estadísticamente relacionadas con un bajo nivel de inteligencia emocional, por lo tanto un estudiante que se haya desarrollado en un entorno adverso, problemático y sin la guía adecuada, desarrolla muy poco su inteligencia emocional, se esperaría en este individuo impulsividad, pocas habilidades sociales por lo tanto pocos amigos, en concreto una conducta antisocial (2,18).

Por otro lado, cabe resaltar que en se otras investigaciones se relacionó los niveles de inteligencia emocional con el déficit de conducta socialmente adecuada y la violencia en estudiantes, mostrando como conclusión que las conductas sociales positivas están íntimamente relacionadas con un nivel de inteligencia adecuado e excelente, en otras palabras mientras mejor sea el nivel de inteligencia emocional, menor agresividad tendrá el individuo.

Otra investigación en adolescentes y jóvenes españoles realizada por Fernández B. y Estremera B, donde se evaluó la relación de los niveles de inteligencia emocional y la impulsividad, mostro que cuanto mayor sea el nivel de inteligencia emocional. Menor será las probabilidades de que esa persona muestre una conducta impulsiva, a su vez se rescato que los estudiantes con menor probabilidad de presentar conductas agresivas e impulsivas, presentaban una mayor facilidad para identificar sus emociones, reparar las negativas y mantenerse positivos ante situaciones estresantes (2,10,18).

Trasladándonos a otro rubro, tiene importancia recalcar que en otra investigación donde se analizó si existía relación entre el uso de

sustancias adictivas con los niveles de inteligencia emocional en estudiantes estadounidenses, realizado por Trinidad y Johnson, obteniendo como resultado que un nivel de inteligencia emocional mayor, esta relacionado a un menor consumo de productos con nicotina y bebidas alcohólicas, refiriendo el menor consumo de los mencionados en los 30 días previos al estudio, comparado al grupo que presento un nivel menor de inteligencia emocional, el estudio concluye que la baja inteligencia emocional se comporta como factor de riesgo para el consumo de sustancias adictivas, estos perciben la influencia negativa de sus compañeros y enfrentan la situación de mejor manera, diferenciando entre sus emociones y la conducta grupal, propiciando el menor consumo de estas sustancias.

2.2. Las Adicciones

2.2.1. Definición: La organización mundial de la salud la defina como una patología psicoemocional y física, en la cual se crea necesidad o dependencia hacia determinada sustancia, conducta o actividad. Interviniendo factores genéticos, psicológicos, culturales y biológicos Los cuales se expresan en signos y síntomas definidos.

Para lo cual se deben presentar tres o mas de los siguientes criterios durante 12 meses (1,29):

1. Fuerte deseo o necesidad de consumir la sustancia (adicción).
2. Dificultades para controlar dicho consumo.
3. Síndrome de abstinencia al interrumpir o reducir el consumo.
4. Tolerancia.
5. Abandono progresivo de intereses ajenos al consumo de la sustancia. (Inversión cada de tiempo en actividades relacionadas con la obtención de la sustancia).

6. Persistencia en el uso de la sustancia a pesar de percibir de forma clara sus efectos perjudiciales.

2.2.2. Niveles de adicción (1,29):

1. **Experimentación:** Es el primer contacto con la sustancia, conducta o actividad, en el que el individuo ya sea guiado o por su propio medio, hace prueba de este, produciéndose posiblemente el que continúe el consumo o se detenga.
2. **Uso:** El individuo hace uso de forma esporádica, fines de semana, algunos momentos libres, puede posponerlo para dedicarse a obligaciones mas importantes, no mostrando afectación importante en su entorno académico, laboral, social y familiar. No muestra ningún episodio de intoxicación o descontrol
3. **Abuso:** el uso se vuelve más regular, prácticamente todas las semanas, reportándose episodios de intoxicación, tomando un lugar importante e imprescindible en la vida del sujeto, mostrando producto de esto, deterioro laboral, académico, social y familiar, estos individuos muestran emociones fluctuantes y por lo tanto un estado de ánimo cambiante.
4. **Adicción:** El sujeto busca de forma frecuente hasta compulsiva la sustancia o actividad, mostrándose complicada la abstinencia, el estado de ánimo fluctúa alrededor del consumo, rompiendo lazos amicales y familiares, además de tener problemas serios en el ámbito académico y laboral.

2.2.2. Tipos de adicciones (29):

- a) Adicciones a sustancias: Este tipo de adicción se produce cuando el individuo desarrolla una dependencia física y psicológica a

determinada sustancia o compuesto químico, el cual produce un estado de satisfacción o bienestar.

Los tipos más frecuentes de este tipo de adicción son

- Adicción al alcohol
- Adicción a la nicotina
- Adicción a la cafeína
- Adicción a la marihuana, cocaína, metanfetaminas, entre otras

b) Adicciones conductuales: Se produce cuando el individuo desarrolla dependencia a alguna actividad o conducta, la cual le produce un estado de bienestar.

- Adicción al trabajo
- Adicción al juego (ludopatía)
- Adicción a los videojuegos
- Adicción al deporte
- Adicción a la comida, entre otras mas.

2.2.3. Adicción a los Videojuegos

2.2.3.1. Definición:

La adicción a los videojuegos se refiere al uso persistente y recurrente de videojuegos durante extensos periodos de tiempo diarios, llegando al uso de videojuegos hasta 8-10 horas continuas y al menos a 30 horas semanales. Desatendiendo obligaciones normales ya sean los estudios académicos, el trabajo, obligaciones familiares y sociales, esta afección se considera distinta al juego patológico mediante internet ya que no se usa el dinero como medio y fin de juego (1,16,22).

2.2.3.2. Clínica y Diagnostico: (1,16,17)

El DSM-5 describe hasta nueve síntomas posibles, dentro de los cuales es necesario que por lo menos cinco estén presentes en el individuo a evaluar durante un periodo continuo de 12 meses.

1. El individuo piensa en actividades de juego previas o anticipa jugar el próximo juego.
2. Aparición de síntomas de abstinencia como: irritabilidad, ansiedad o tristeza sin signos objetivables de abstinencia farmacológica.
3. Tolerancia: La necesidad de dedicar cada vez mas tiempo a participar en juegos por internet.
4. Realiza intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por internet.
5. Pierde el interés por aficiones y entretenimientos previos provocados por y con la excepción de los juegos por internet.
6. Continúa con el uso excesivo de los juegos por internet, pese a saber los problemas psicosociales producto del mismo.
7. Ha engañado a miembros de su familia, terapeutas u otras personas con respecto a la cantidad de tiempo que juega por internet.
8. Usa los juegos por internet para evadir o aliviar un afecto negativo (por ejemplo, sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad).
9. Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su participación en juegos por internet.

2.2.3.3. Factores de riesgo

- a. Factores ambientales: se considera la facilidad de acceso a ordenadores con juegos preinstalados ya sea en el domicilio del sujeto o de alquiler como en las nombradas internet cafe, lan-center, gaming-center y cabinas de internet, distribuidas en los alrededores de la mayoría de instituciones educativas (1,16).

- b. Factores genéticos: Los varones adolescentes parecen tener mayor riesgo de desarrollar una adicción a los videojuegos, a su mismo tiempo se ha especulado que el entorno ambiental o genético asiático sería otro factor de riesgo(1,16).

2.2.4 Pronóstico:

La adicción por los videojuegos puede conllevar al fracaso académico, pérdida del trabajo, problemas matrimoniales pudiendo terminar en el divorcio, ya que el comportamiento por parte del individuo va desplazando actividades académicas, laborales, familiares y sociales para dar cada vez mas espacio al juego. Llegando en ultimas instancias a desatender necesidades fisiológicas y de salud, provocando comorbilidades (1,22).

2.2.3.4. Diagnóstico diferencial (1,16):

Se toma como entidades distintas a las siguientes:

-El uso descontrolado de internet el cual no se use para el uso de juegos online (como el uso de diferentes redes sociales y/o servicios online, como Facebook, Twitter, Instagram, You Tube, sitios pornográficos)

-El uso de juegos de apuestas online donde el dinero se use como medio de juego y fin del mismo.

3. ANALISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

A nivel local

3.1. Autor: Montes Ortiz LM

Título: Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016

Fuente: Tesis para optar el título profesional de médico cirujano, Facultad de Medicina Humana de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2017.

Resumen: El presente trabajo de investigación se titula “Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016”. **Objetivos:** Tiene como objetivo determinar el efecto del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos de la población mencionada. **Material y método:** La investigación realizada fue de campo, analítico, descriptiva, de corte transversal, de diseño correlacional, realizado en una muestra de 360 unidades. La información de campo se obtuvo de la Institución Educativa Independencia Americana en estudiantes del 3er Semestre del 4to y 5to grado Secundaria del en el periodo del 2016, para ello se le aplicó el instrumento de Cuestionario la cedula de preguntas dadas para cada estudiante de conocimiento sobre juegos virtuales y sobre características sociodemográficas y se utilizó como instrumento de medida del Rendimiento Académico en las 6 áreas: Matemática; Comunicación; Inglés; **Resultados:** El 60% de estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana usa juegos virtuales. El 40% de los estudiantes tiene una frecuencia de uso de juegos virtuales de poco o nada. Existe relación significativa entre el rendimiento académico y problemas académicos. **Conclusiones:** No existe

una relación significativa entre el uso de juegos virtuales y el rendimiento académico, lo cual nos indica que, a pesar del uso de juegos en virtuales, el rendimiento académico no se afecta en los estudiantes de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa.

3.2. Autor: Codova Casas YK, Retamoso Llaiqui SN

Título: Relación entre inteligencia emocional y sintomatología de adicción a las redes sociales en estudiantes del semestre impar. Escuela profesional de enfermería. Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018.

Fuente: Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería, Facultad de Enfermería de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2017.

Resumen: Objetivos: Identificar el nivel de la inteligencia emocional, precisar el nivel de sintomatología de adicción a las redes sociales y establecer la relación entre el nivel de Inteligencia Emocional y la sintomatología de Adicción a Redes Sociales de los estudiantes del semestre impar de la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Católica Santa María, Arequipa 2018. Metodología: Como técnica el cuestionario y como instrumentos la cédula de preguntas y Test de Inteligencia Emocional y Adicción a redes sociales. Conclusiones: Las unidades de estudio muestran un nivel mediano de Inteligencia Emocional y una leve sintomatología de Adicción a Redes Sociales y se comprueba que existe una relación estadísticamente significativa entre nivel de Inteligencia Emocional y la Sintomatología de Adicción a Redes Sociales.

A nivel nacional

3.3. Autor: Maxera Astengo T

Título: Inteligencia emocional y satisfacción vital en un grupo de estudiantes universitarios de Lima

Fuente: Tesis para optar por el título profesional de licenciado en psicología, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima 2017.

Resumen: La inteligencia emocional es conocida como la capacidad de poder identificar, comprender y regular las emociones propias y de los demás, teniendo así un adecuado desenvolvimiento y una mejor habilidad para resolver problemas (Salovey & Mayer, 1997). Por otro lado, la satisfacción vital es la valoración que hace el sujeto de su vida en general, comparándola con estándares impuestos previamente (Shin & Johnson, 1978, en Atienza, Pons, Balaguer & García, 2000). Se estudia la relación entre ambas variables porque la sensación de éxito, por lo tanto la felicidad, están unidos con estados de ánimo positivos que si se saben identificar, pueden incrementar su productividad. Para lograr esto se aplicó la adaptación de la Escala de Meta-conocimiento de los Estados Emocionales validada por FernándezBerrocal, Extremera y Ramos en el 2004 y la Escala de Satisfacción con la Vida validada por Vazquez, Duque y Hervás en el 2013, en una muestra de 272 estudiantes de Psicología. Los resultados mostraron que existe una relación significativa entre la satisfacción vital y dos de los componentes de la inteligencia emocional: comprensión y regulación. Esto respaldaría la información hallada en estudios anteriores, en donde se llega a la conclusión de que el factor percepción no necesariamente incrementa la satisfacción vital ya que puede ser indicador de un desajuste emocional.

3.4. Autor: Remigio Vásquez J

Título: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.

Fuente: Tesis para optar el título profesional de licenciado en psicología. Universidad Cesar Vallejo Lima 2017.

Resumen: El objetivo de la presente investigación titulada “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017” fue determinar la relación, a modo

de correlación, entre agresividad y adicción a los videojuegos, la muestra estuvo constituida por 350 alumnos entre hombres y mujeres; sus edades estuvieron comprendidas entre 11 a 16 años, a quienes se les aplicó los instrumentos Test HAMM1ST por Hugo Aquiles Mendoza Mezarina y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. El tipo de estudio fue descriptivo correlacional y para determinar los resultados se empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, (Rho de Spearman = ,571, α = ,000 (Significativo) Concluyendo en los resultados que existe correlación de tipo directo entre las variables de agresividad y adicción a los videojuegos.

3.5. Autor: Huallpa Sierra W

Título: Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de secundaria en la institución educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca - 2015.

Fuente: Tesis para optar el título profesional de licenciado en psicología. Universidad Peruana Unión. Juliaca 2016.

Resumen: El presente estudio tiene como objetivo general analizar las posibles relaciones entre rasgo de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes del quinto grado secundaria de la Institución educativa INA – 91 José Ignacio Miranda, Juliaca. Esta investigación es de tipo descriptivo correlacional y con un diseño que corresponde al no experimental transeccional. Fue aplicada a 61 estudiantes del quinto grado de secundaria matriculados en el periodo académico 2015, sus edades oscilan entre 16 a 20 años. En este estudio se utilizaron los siguientes instrumentos: a) El inventario de Personalidad NEO Revisado, NEO PI-R. b) El cuestionario de adicción a los videojuegos. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes tienen rasgo de conciencia, seguido de extraversión y finalmente agradabilidad. Respecto a la adicción a los videojuegos encontramos que el (88.5%) de los estudiantes no presentan adicción a los videojuegos, sin embargo, el (11.5%) de los estudiantes si tienen adicción a los videojuegos. Las correlaciones halladas entre los

rasgos de personalidad y la adicción a los videojuegos fueron, correlación directa y significativa entre el rasgo de neuroticismo y adicción a los videojuegos ($r=.391$, $p=0.002$), seguido de una correlación indirecta y significativa entre el rasgo de agradabilidad y adicción a los videojuegos ($r=-.324$, $p=.011$) y finalmente una correlación indirecta y significativa entre el rasgo de conciencia y la adicción a los videojuegos ($r=-.314$, $p=.014$), en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E. INA – 91 José Ignacio Miranda de la ciudad de Juliaca.

A nivel Internacional

3.6. Autor: *García del Castillo Rodríguez JA, García del Castillo López A, Gázquez Pertusa M, Marzo Campos JC*

Título: *La inteligencia emocional como estrategia de prevención de adicciones*

Fuente: *Health and Addictions Journal Vol 12 No 2 p89-97 2013*

Resume: La búsqueda de nuevas vías de prevención del consumo de drogas y otras adicciones es incesante, ya que las que actualmente manejamos siguen siendo insuficientes para cubrir todos los objetivos preventivos. El cuerpo teórico y aplicado de la prevención de las adicciones se ha nutrido, como hemos visto, de diferentes disciplinas a lo largo del tiempo y continúa en esa misma línea de acción. El estudio de la inteligencia emocional en general y como estrategia para afrontar las adicciones en particular, se incorpora hace relativamente pocos años a la investigación, pero en la actualidad ya ha desarrollado un buen número de publicaciones que la convierten en un baluarte potencial de amplio recorrido para la prevención del consumo de drogas y otras adicciones.

3.7. Autor: *Trigoso Rubio M.*

Título: *Inteligencia Emocional en Jóvenes y Adolescentes Españoles y peruanos: variables psicológicas y educativas.*

Fuente: Tesis para obtener el grado académico de Doctor en Psicología Universidad de León, León-España 2013.

Resume: Se pudo observar que existe consistencia de una puntuación mayor de Perú con respecto a España la puntuación más alta tanto como para España y Perú, en el CDG se alcanzó con la pregunta “Sé ver el aspecto humorístico de la vida, incluso con sus problemas”; seguido de “Expreso mis sentimientos”. La pregunta que mostro una mayor diferencia entre los dos países fue “Cómo influye la Inteligencia en el rendimiento académico”. España mostrando poco conocimiento y Perú un mayor conocimiento. Por otra parte, tanto España como Perú muestran que tienen una reparación adecuada, esto significaría que son capaces de regular sus estados emocionales correctamente. Respecto a los rasgos de personalidad, se observa que Perú califica más alto en todas las variables, sin embargo, tanto España y Perú tienen una adecuada apertura, amabilidad, responsabilidad y Neuroticismo. Esto significaría que Perú y España muestran una mayor atención a los sentimientos, preferencia por la variedad, simpatizan con los demás, están dispuestos a ayudar, son capaces de controlar sus deseos, son voluntariosos y son emocionalmente estables. La puntuación más alta tanto para España como Perú es en “motivación para el trabajo”, el trabajar en equipo, así como disposición a solicitar y prestar ayuda cuando se precisa. En respuesta a nuestra primera hipótesis en el cual queríamos valorar si existen patrones diferenciales, culturales y educativos entre España y Perú podemos decir que la hipótesis es parcialmente cierta, ya que si bien existen diferencias, estas no son muy marcadas. Podemos observar que la muestra de Perú muestra mayor puntaje en la mayoría de variables evaluadas, lo cual podría deberse a que en su mayoría eran colegios privados, los cuales comienzan a tomar en cuenta una educación más holística, donde se busca que el profesor sólo sea un facilitador de aprendizaje y que realmente el alumno sea el protagonista, intentando desarrollar de manera integral, no solo conocimientos, sino herramientas para la vida.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General:

Determinar la relación entre los niveles de Inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018.

4.2 Objetivos Específicos:

1. Identificar la prevalencia de adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018.
2. Establecer los niveles de Inteligencia emocional que presentan los alumnos de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018.
3. Establecer la relación entre los niveles de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018.

5. Hipótesis

Dado que la inteligencia emocional influye en el control del comportamiento y desarrollo de conductas de un individuo, aun mas cuando este se encuentra en entorno nuevo como lo es el primer año de universidad, es probable que los niveles inteligencia emocional se relacionen con la adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María.

III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1.- Técnicas, Instrumentos y materiales de verificación

Técnicas: En la presente investigación se aplicará la técnica de la encuesta.

Instrumentos: El instrumento que se utilizará consistirá en una ficha de recolección de datos (Anexo1), Escala de TMMS-24 para niveles de inteligencia emocional(Anexo 2), Test de adicción a los videojuegos (Anexo 3).

Materiales:

- Fichas de investigación
- Material de escritorio
- Computadora personal con Software de procesamiento de texto y base de datos: Microsoft Word 2016, Microsoft Excel 2016, SPSS 22.0

2.- Campo de verificación

2.1. Ubicación espacial:

El estudio será realizado en la Universidad Católica de Santa María, en el local ubicado en Urb. San José, San Jose s/n, Yanahuara.

2.2. Ubicación temporal:

El estudio se realizará entre el mes de septiembre y octubre del 2018.

2.3. Unidades de estudio:

Estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María.

2.4. Población:

La población de estudio estará conformada por los estudiantes de primer año de la Universidad Católica de Santa María con matrícula activa durante el periodo de estudio

2.5. Muestra:

Se trabajará con la muestra calculada bajo cálculo de tamaño muestral que estará compuesta por los estudiantes que cumplan los criterios de selección.

2.6. Criterios de Inclusión

- Estudiantes con matrícula vigente en segundo semestre en su primer año de su carrera profesional.

- Estudiantes menores de 23 años de ambos sexos.
- Estudiantes Despiertos, orientados en tiempo espacio y persona, que participen de forma voluntaria en el estudio y firmen el consentimiento informado.

2.7. Criterios de Exclusión

- Estudiantes que cuenten con una carrera profesional y/o técnica concluida
- Estudiantes que tengan hijos y/o son jefes de familia
- Estudiantes en tratamiento psicológico y/o psiquiátrico
- Estudiantes que no fueron entrevistados
- Estudiantes que no desean participar en el estudio
- Estudiantes mayores de 22 años
- Fichas de estudio incompletas o mal llenadas

2.8. Procedimiento de Muestreo

Se ejecutará un muestreo para poblaciones en población finita.

2.9. Tamaño de la muestra

Se usará la formula

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

En donde:

- n = tamaño de la muestra
- N = tamaño de la población
- Z = nivel de confianza
- P = probabilidad de éxito
- Q = probabilidad de fracaso

- D = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción).

El nivel de confianza con el que se desea trabajar es del 95%, con una precisión de 0,05.

3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.1 Organización:

Se realizará la coordinación respectiva con las autoridades de la Universidad Católica de Santa María a quienes se les hará llegar los detalles del presente estudio para acceder a encuestar a los estudiantes universitarios

Se hará alcance del documento de solicitud para la revisión y aprobación de este proyecto de tesis a la facultad de medicina de la Universidad Católica de Santa María, junto al proyecto de tesis.

Se realizará la entrevista y encuesta a los estudiantes universitarios en sus ambientes de estudio, fuera del horario de cátedras académicas, una vez concluida la recolección de datos se procederá al análisis de base de datos para su posterior interpretación.

3.2. Recursos:

a) Recursos Humanos

Investigador, asesor

b) Materiales

- Fichas de Investigación
- Material de escritorio
- Computadora personal con software de procesamiento de texto y bases de datos, software de análisis estadístico.

c) Financieros

Autofinanciado

3.3. Instrumentos

La ficha de recolección de datos no requiere validación, ya que solo se trata de un instrumento para recoger información precisa.

La TMMS-24 está basada en Trait Meta-Mood Scale (TMMS) del grupo de investigación de Salovey y Mayer. La escala original es una escala rasgo que evalúa el Meta conocimiento de los estados emocionales mediante 48 ítems. En concreto, las destrezas con las que podemos ser conscientes de nuestras propias emociones, así como de nuestra capacidad para regularlas. (8)

La prueba fue adaptada al castellano por Fernández-Berrocal, Extremera y Ramos en el 2004 en España, quienes el mismo año realizaron un estudio para su validación, en el que se empleó una muestra de 292 sujetos, obteniéndose los siguientes coeficientes de consistencia interna: Atención, = .90; Claridad, = .86; Reparación = .90; estos resultados indicaron que la prueba TMMS-24 tiene fiabilidad. También en el 2004 Castilla, España; Alberto González Robles, Jonathan Peñalver González y Edgar Bresó Esteve realizaron un estudio similar, con una muestra de 71 personas, en el que los análisis de fiabilidad de las diferentes dimensiones del TMMS-24 arrojaron coeficientes de consistencia interna alfa de Cronbach superiores a .80 (Atención, = .89; Claridad, = .84 y Reparación, = .83); lo que indica que este instrumento cumple los requisitos de fiabilidad necesarios para la investigación básica.

Se usará también el test de adicción a los videojuegos el cual fue elaborado por el Dr. Alejandro Vela Quico en 2011 con base en criterios de DSM IV con motivo de permitir la evaluación masiva y rápida de la adicción a los videojuegos siendo validado en el año 2011 por parte de la Universidad San Agustín de Arequipa. El test evalúa las variables de compulsión, síntomas de abstinencia, antigüedad, problemas relacionados,

prioridad, habilidad y dedicación al juego, Frecuencia de juego, con diferentes ponderaciones según cada ítem.

Los criterios para su aplicación son su aplicación en estudiantes de nivel superior, varones o mujeres de entre 18 y 22 años, debiéndose controlar la variable sexo al momento de analizar los resultados, excluyéndose a los estudiantes padres de familia y a los que posean carreras profesionales o técnicas culminadas.

3.4 Criterios para manejo de resultados

a) Plan de procesamiento:

Los datos serán registrados para luego ser codificados, tabulados para su posterior análisis e interpretación.

b) Plan de clasificación:

Se empleará una matriz de sistematización de datos diseñada en Excel en la que se transcribirán los datos obtenidos de cada una de las fichas.

c) Plan de codificación:

se codificarán los datos que contengan indicadores en la escala continua y categórica para facilitar el ingreso de datos.

d) Plan de recuento:

El recuento de datos será electrónico, con base a la matriz diseñada en hoja de cálculo.

e) Plan de análisis

Se empleará la hoja de cálculo en Excel 2016 para el análisis de datos con su complemento analítico y el paquete SPSS V 22.0.

IV. CRONOGRAMA DE TRABAJO

Actividades	Set-2				Set-28				Oct-15				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1. Elección del tema													
2. Revisión bibliográfica													
3. Aprobación del Proyecto													
4. Ejecución													
5. Análisis e interpretación													
6. Informe final													

Fecha de inicio: 02 setiembre 2018

Fecha probable de término: 15 de octubre 2018

V. BIBLIOGRAFÍA

1. DSM-5 Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. 5ta edición. España y Latinoamérica. Editorial Médica Panamericana; 2014.
2. Berbena M, SM, & VM. Inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes con alta aceptación social. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. 2008
3. Bao, R. Flores, J. Gonzales, F. Las organizaciones virtuales y la evolución de la web. Primera ed. Lima, Perú: Universidad San Martín Porres Fondo; 2009.
4. Bar-On R. El Modelo de Inteligencia Social-Emocional de Bar-On. Segunda ed. Canadá: Psicotema; 2006.
5. Micheli, Fernandez Pardal. Neurología 2da Edición. Buenos Aires. Panamericana Editorial. 2008.
6. Goleman D. Trabajando con Inteligencia Emocional. Tercera ed. Canadá: Bantam Book; 2000
7. Lopes, P. N. Inteligencia emocional, personalidad y la calidad percibida de las relaciones sociales. Segunda ed. Washington DC: Remington; 2003
8. Hernán Silva I y colaboradores. DSM-5 Nuevos trastornos Mentales. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*. 2014; 52. (Suplemento 1): 1-61.
9. Goleman D. Inteligencia Emocional: Perspectivas de una teoría en cambio. Segunda ed. San Francisco: Jossey Bass; 2001.
10. Trinidad, D. Johnson, C. La asociación entre la inteligencia emocional y el consumo temprano de tabaco y alcohol en la adolescencia. *Revista Anual de Psicología*. Diciembre 2002.
11. Gonzáles V. Merino, L. Cano, M. Las e-adicciones. Segunda ed. España: Nexus Medica Editores; 2009.
12. Salovey P. Mayer, P. Inteligencia Emocional. Imaginación, cognición y personalidad. Segunda ed. Washington DC: Remington; 2005
13. Kardefelt Winter D. A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research and theory*, United Kingdom 2014, disponible en: www.doi.org/10.3109/16066359.2014.9335350.

14. Mark D. Griffiths et al. Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. Society for the study of addiction 2014. Disponible en www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26669530.
15. Mark D. Griffiths. Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Behavioral Psychology/Psicología Conductual journal enero 2005. p445-462.
16. Xavier Carbonell, La adicción a los videojuegos en el DSM-5, J Adicciones, vol 26, núm 2, abril-junio 2014, p. 91-95
17. Block, J. J., Issues for DSM-V: Internet Addiction. American Journal of Psychiatry, vol 165, 2008, p. 306–307
18. Codova Casas YK, Retamoso Llaiqui SN. Relación entre inteligencia emocional y sintomatología de adicción a las redes sociales en estudiantes del semestre impar. Escuela profesional de enfermería. Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2018. [Tesis para optar el título de licenciada en Enfermería]. Facultad de Enfermería de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2016. Disponible en: <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/7726>
19. Montes Ortiz L.M. Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016. [Tesis para optar el título profesional de médico cirujano] Facultad de Medicina Humana de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2017. Disponible en: <https://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/6451>
20. Remigio Vásquez J. Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en psicología.] Universidad Cesar Vallejo, Lima 2017. Disponible en: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/11347>
21. Maxera Astengo T. Inteligencia emocional y satisfacción vital en un grupo de estudiantes universitarios de Lima. [Tesis para optar por el título profesional

- de licenciado en psicología], Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima 2017. Disponible en: <http://repositorioacademico.upc.edu.pe/upc/handle/10757/621945>
22. Huallpa Sierra W. Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de secundaria en la institución educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca - 2015 Tesis para optar el título profesional de licenciado en psicología. Universidad Peruana Unión. Juliaca 2016. Disponible en: <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/566>
23. García del Castillo Rodríguez JA, García del Castillo López A, Gázquez Pertusa M, Marzo Campos JC. La inteligencia emocional como estrategia de prevención de adicciones. Health and Addictions Journal Vol 12 No 2 p89-97 2013
24. Trigos Rubio M. Inteligencia emocional en jóvenes y adolescentes españoles y peruanos: variables psicológicas y educativas. Tesis para obtener el grado académico de Doctor en Psicología Universidad de León, León-España 2013. Disponible en: https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3344/Inteligencia_emocional.PDF.
25. Arana M. y Butron R. Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín - área ingenierías. Tesis para optar por el grado académico de Licenciado en Psicología, Arequipa 2016. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3620>
26. Mangiron C. Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. Revista de traductología no 15 p 53-67, Barcelona 2011.
27. Alave M. y Pampa Y. Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. Tesis para optar por el grado académico de Licenciado en Psicología, Lima 2018. Disponible en: <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/996>

28. Public health implications of excessive use of the internet, computers, smartphones and similar electronic devices: meeting report, Main Meeting Hall, World Health Organization, WM 176. Tokyo 2014. Disponible en: http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/184264/9789241509367_eng.pdf?sequence=1.

