

**UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



**Dependencia a los videojuego e inteligencia emocional en  
estudiantes de una institución nacional de Juliaca, 2024**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicólogo

**Autores:**

Mirian Llasa Hancasi

Alex Fabricio Rojo Solórzano

**Asesora:**

Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

**Juliaca, Julio de 2025**

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Mg. Santos Armandina Farceque Huancas, docente de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

### DECLARO:

Que la presente investigación titulada: “**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGO E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN NACIONAL DE JULIACA, 2024**” de los autores **Mirian Llasa Hancasi** y **Alex Fabricio Rojo Solórzano**, tiene un índice de similitud de 13% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca a los 18 días del mes de Julio del año 2025.



---

Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

Asesor



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Puno, Juliaca, Villa Chullungani, a diecisiete día(s) del mes de Julio del año 2023 siendo las 8:30 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mg. Helen Sara Flores Mamani el (la) secretario(a): Mg. Alcides Guispe Mamani y los demás miembros Mg. Kristel Raguel Hilaraca Mamani y el (la) asesor(a) Mg. Santos Armandina Farceque Huancos

con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado: Dependencia a los videojuego e inteligencia emocional en estudiantes de una institución nacional de Juliaca, 2024

de los (las) bachilleres:

- a) Mirian Llasa Hancasi
b) Alex Fabricio Rojo Solórzano
c)

conducente a la obtención del título profesional de:

Psicólogos

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller (a): Mirian Llasa Hancasi

Table with columns: CALIFICACIÓN, ESCALAS (Vigesimal, Literal, Cualitativa), Mérito. Row 1: Aprobado, 15, B-, Bueno, Muy bueno

Bachiller (b): Alex Fabricio Rojo Solórzano

Table with columns: CALIFICACIÓN, ESCALAS (Vigesimal, Literal, Cualitativa), Mérito. Row 1: Aprobado, 14, C, Aceptable, Bueno

Bachiller (c):

Table with columns: CALIFICACIÓN, ESCALAS (Vigesimal, Literal, Cualitativa), Mérito. Row 1: Empty cells

(\*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

Handwritten signatures for Presidente/a, Asesor/a, and Bachiller (a)

Handwritten signature for Miembro and Bachiller (b)

Handwritten signatures for Secretario/a and Miembro, and Bachiller (c)

## INDICE DE CONTENIDO

<b>RESUMEN .....</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>6</b>
1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. MATERIALES Y MÉTODOS .....	9
<b>2.1 Participantes.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Instrumentos.....</b>	<b>10</b>
3. RESULTADOS.....	12
<b>3.1 Análisis descriptivo.....</b>	<b>12</b>
<b>3.2 Pruebas de normalidad .....</b>	<b>13</b>
<b>3.3 Análisis de correlación.....</b>	<b>15</b>
4. DISCUSIÓN .....	16
5. CONCLUSIONES .....	21
6. LIMITACIONES .....	22
7. RECOMENDACIONES .....	22
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	23
<b>ANEXOS.....</b>	<b>33</b>

# **Dependencia a los videojuego e inteligencia emocional en estudiantes de una institución nacional de Juliaca, 2024**

## **Video game addiction and emotional intelligence in students at a national institution in Juliaca, 2024**

Mirian Llasa Hancasi <sup>1</sup>, Alex Fabricio Rojo Solórzano<sup>2</sup>

*<sup>1</sup>EP. Psicología, Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Peruana Unión*

### **RESUMEN**

**Objetivo:** El propósito de esta investigación fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de una institución nacional de nivel secundario en la ciudad de Juliaca. Para ello, se utilizó un diseño no experimental de tipo correlacional, con un enfoque cuantitativo y un corte transversal, involucrando a una muestra de 211 estudiantes cuyas edades oscilan entre 12 y 17 años. Los instrumentos aplicados fueron el Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Choliz y Marco, así como el Inventario de Inteligencia Emocional Abreviado de BarOn (Ice: Na – Abreviado). **Resultados:** Los resultados indicaron la ausencia de relación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional ( $r = -0.033$ ;  $p = 0.632 > 0.05$ ). Sin embargo, se evidenció una asociación negativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión de inteligencia intrapersonal ( $r = -0.173^*$ ;  $p = 0.012 < 0.05$ ) y una relación positiva con la dimensión manejo del estrés ( $r = 0.168^*$ ;  $p = 0.014 < 0.05$ ). **Conclusión:** El aumento o disminución de la dependencia a los videojuegos no se relaciona significativamente con el incremento o reducción de la inteligencia emocional. Por otro lado, se identificó que a mayor dependencia a los videojuegos menor será la capacidad de reconocer, comprender y gestionar las propias emociones o viceversa. También, se observó que un mayor nivel de dependencia a los videojuegos se asocia con una mayor percepción de eficacia ante las situaciones estresantes.

**Palabras clave:** Dependencia a los videojuegos, inteligencia emocional, inteligencia intrapersonal, manejo al estrés.

## ABSTRACT

**Objective:** The purpose of this research was to determine the relationship between video game addiction and emotional intelligence in students from a national secondary school in the city of Juliaca. To this end, a non-experimental correlational design was used, with a quantitative approach and a cross-sectional study, involving a sample of 211 students whose ages range between 12 and 17 years. The instruments applied were the Video Game Addiction Questionnaire (TDV) by Cholíz and Marco, as well as the BarOn Abbreviated Emotional Intelligence Inventory (Ice: Na - Abbreviated). **Results:** The results indicated the absence of a relationship between video game addiction and emotional intelligence ( $r = -0.033$ ;  $p = 0.632 > 0.05$ ). However, a negative association was evident between video game addiction and the intrapersonal intelligence dimension ( $r = -0.173^*$ ;  $p = 0.012 < 0.05$ ). A positive relationship was also found between video game addiction and stress management ( $r = 0.168^*$ ;  $p = 0.014 < 0.05$ ). **Conclusion:** Video game addiction is not significantly associated with emotional intelligence. However, it was found that the greater the addiction to video games, the lower the ability to recognize, understand, and manage one's emotions. It was also observed that a higher level of addiction to video games is associated with a greater perception of efficacy in dealing with stressful situations.

**Keywords:** Video game addiction, emotional intelligence, intrapersonal intelligence, stress management.

## 1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la tecnología digital se ha ido integrando armoniosamente en todos los aspectos de la vida humana, destacándose los videojuegos como una de las formas más prominentes del entretenimiento entre los adolescentes a nivel global (Berrios et al., 2025; Satapathy et al., 2025), cobrando mayor auge tras la pandemia por Covid-19 (Tae-sun et al., 2022), al ser de fácil acceso y mostrar gráficas fascinantes guiadas por la experiencia de flujo (Bernaldo-de-Quirós et al., 2025; Hanun & Listyati, 2023; Indrayanto et al., 2024; Medina-Rodríguez et al. 2024; Satapathy et al, 2025). No obstante, este avance tecnológico también trajo consigo el incremento de casos relacionados al uso patológico de los juegos, a menudo a expensas de compromisos y responsabilidades (Guarnizo-Ante et al., 2024; Medina-Rodríguez et al. 2024; Tae-sun et al., 2022). Tal situación ha generado preocupaciones en diversos investigadores del área de salud y educación, generando debates sobre las posibles causas y

efectos adversos que podría traer consigo en la salud mental y social, algunos centrándose en aquellos que exhiben conductas violentas (Sarango, 2025; Satapathy et al., 2025; Yuanqi, 2024). Frente a esta situación, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 2019 reconoce y oficializa el trastorno del juego (Online y Offline) en la 11ª Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) como una enfermedad que se puede prevenir y tratar dentro de la categoría de uso de sustancias y comportamientos adictivos (Alrahili et al., 2023; Bernaldo-de-Quirós et al., 2025; Huahua et al., 2021). No lejano a esto, en el contexto peruano, según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES, 2020), reveló que el 14% de la población hace uso de los videojuegos como medio de entretenimiento, siendo la población más prevalente el género masculino pertenecientes a la edad de 14 a 29 años. Del mismo modo, el Ministerio de Cultura (2023) encontró que el 42,9% de las personas pertenecientes a la edad de 14 a 17 años invertían su tiempo en los videojuegos. Por consiguiente, también se pudo evidenciar la preferencia de acceso a estos medios (móvil y PC).

Asimismo, se encontraron diversos estudios que conforman el estado de arte, como Satria et al. (2024), quienes en su estudio realizado en Aceh-Indonesia, encontraron que la inteligencia emocional se correlaciona negativamente con la adicción a los juegos en internet ( $r = -0.286$ ;  $p = 0.000 < 0.05$ ). Además, encontraron que el 77,3% hace uso de los videojuegos, el 36% mostraba signos de adicción y el 54,9% presenta un nivel ligeramente alto de IE. Asimismo, Mishal y Zulfiqar (2023) en su estudio realizado en Islamabad-Pakistán en una población de adolescentes varones, evidenciaron una relación negativa significativa muy débil entre las variables ( $r = -0.149^{**}$ ;  $p = 0.01 < 0.05$ ). Asimismo, encontraron que el 61.4% hace uso de videojuegos como medio de entretenimiento. También, Kaimudin et al. (2024) en su estudio realizado en Boyolali Regency-Indonesia, hallaron una correlación negativa media entre las variables ( $r = -0.536$ ;  $p = 0.00 < 0.05$ ). De igual manera, Priyanka y Kalpana (2021) en su estudio realizado en Tamil Nadu-India, evidenciaron una correlación negativa significativa. Asimismo, se identificaron estudios que mostraban resultados contradictorios, como Buitrón y Lara (2024), quienes en su estudio realizado en Ambato-Ecuador, sobre la Inteligencia emocional y la Dependencia a los videojuegos, encontraron que las variables no presentan alguna relación al igual que las dimensiones. Asimismo, se encontraron estudios que añadieron otras variables, como Dang et al. (2019) quienes en su estudio realizado en Macao-China, sobre la Inteligencia emocional como predictor del Trastorno de los juegos de internet, Depresión y la Flexibilidad de afrontamiento, encontraron que los trastornos de videojuegos se correlacionan

negativamente con la inteligencia emocional ( $r = -0.230$  y  $r = 0,140$ ;  $p < 0.05$ ) y la depresión ( $r = -0.260$  y  $r = 0,420$ ;  $p < 0.001$ ). Además, encontraron una relación positiva con la flexibilidad de afrontamiento ( $r = 0.110$  y  $r = 0,190$ ;  $p < 0.001$ ). Por otro lado, Che et al. (2017) en su estudio realizado en Cantón-China, entre la Inteligencia emocional, el estrés percibido y adicción a los videojuegos, encontró que la variable inteligencia emocional y adicción a los guardan una relación compleja que se encuentra mediada por dos factores (Autoeficacia percibida e indefensión percibida). Frente a la información encontrada, se identificaron diversos problemas. El primero consiste en el incremento constante del uso de videojuegos en la población adolescente; el segundo, configura una preocupación por la dependencia y los problemas ocasionados que se observan en diversos estudios (Díaz-López et al., 2023; Mishal & Zulfiqar 2023; Satria et al. 2024); el tercero, se evidenció la ausencia de estudios poblacionales actuales aplicadas en adolescentes peruanos dentro del contexto puneño que nos ayude a identificar la magnitud de los problemas que podría estar ocasionando el uso excesivo de los videojuegos. Asimismo, se encontraron pocas investigaciones administradas a una muestra no probabilística (Hernández et al., 2014).

De hecho, el término dependencia a los videojuegos está caracterizada por el escaso control de los impulsos, presentada a consecuencia del descontrol de la propia conducta (Chóliz, 2014). Donde los comportamientos tienden a modificar las relaciones interpersonales y personales de la persona, algunas anteponiéndose a sus actividades diarias e interés, trayendo consigo un aumento o continuación de consecuencias negativas (Carbonell, 2020). Dichas consecuencias según el DSM-5 y la CIE-11, conllevan un patrón de comportamientos persistentes y recurrentes (Ruoyu et al, 2024; Satapathy et al., 2025), los cuales podrían incrementarse por un entorno familiar negativo, problemas psicosociales y académicos (Bonnaire & Phan, 2017; Chulhwan et al., 2018; Colder et al, 2017; González et al., 2017; Irmak & Erdoğan, 2019; Rodríguez & García, 2020). Por otro lado, el término de inteligencia emocional (IE) hace referencia a la capacidad de regular y gestionar las emociones a través de un conjunto de habilidades personales, sociales y emocionales, que facilitan la adaptación efectiva a las demandas y presiones del entorno (Ahumada, 2011; Bar-On & Parker, 2018; Gutiérrez et al., 2021). Por consiguiente, la carencia deriva una tendencia a la impulsividad sin un adecuado proceso de reflexión, inhibición o refugio en el resentimiento, dificultades en la construcción de la identidad, mayores niveles de estrés y depresión (Colom & Fernández, 2009).

Por lo anterior expuesto, el propósito de esta investigación es explorar la relación entre la dependencia de los videojuegos y la inteligencia emocional en una población de adolescentes.

Y de manera específica, se desea determinar la relación entre la variable dependencia a los videojuegos con las dimensiones de inteligencia emocional como: inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés e impresión positiva.

## **2. MATERIALES Y MÉTODOS**

Según la metodología propuesta Hernández et al. (2014) la investigación pertenece a un diseño no experimental, puesto que no se manipuló la variable, de tipo correlacional, con un enfoque cuantitativo y corte transversal, debido a que se recolectaron los datos para probar las hipótesis planteadas en base a una medición numérica mediante el análisis estadístico en un único momento.

### **2.1 Participantes**

La población estuvo conformada por 580 estudiantes, donde la muestra a un intervalo del 95% de confianza nos dio un muestreo de 232 participantes, del cual se descartaron 21 pruebas, quedando como muestra final 211 participantes de sexo femenino (42,4%) y masculino (57,6%). Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia debido a la edad de los participantes, donde se tomó en cuenta la aprobación del consentimiento informado por parte de sus progenitores. Asimismo, se tomó en cuenta criterios de inclusión (sujetos que tengan acceso al teléfono móvil, consola o pc, que sean mayores de 11 años o que menores o igual a 18 años) y exclusión (sujetos que no tengan acceso al teléfono móvil, consola o pc, que sean menores de 12 años o que tengan más de 18 años y que no accedan a participar)

En cuanto a los datos sociodemográficos, la edad de nuestros participantes abarco desde los 12 a 17 años cursantes del nivel secundario de primero a quinto grado, siendo los más frecuentes la edad de 14 años (29.4%) y 16 años (22.3%). Donde el 22.3% estaban matriculados en el primer año del nivel secundario, el 9.5% en el segundo año, el 39.8% en el tercer año y el 28.4% en quinto año.

## 2.2 Instrumentos

### *i. Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos (TDV)*

Creado por Mariano Chóliz y Marco Clara en el año 2011 en la provincia de Valencia – España con el propósito de medir el patrón de uso de los videojuegos, este cuestionario tiene un constructo basado en los criterios del DSM-IV para la dependencia de sustancias. Además, fue diseñado para ser aplicado en adolescentes que oscilan entre 12 a 18 años de edad. Asimismo, su estructura consta de 25 ítems, los cuales están divididos en cuatro dimensiones: Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas relacionados por los videojuegos y Dificultad en el control. En cuanto a lo referente a las respuestas, estas son de tipo likert, donde 0 es nunca, 1 es rara vez, 2 es a veces, 3 es con frecuencia y 4 es muchas veces (Chóliz & Marco, 2011). Respecto a sus propiedades psicométricas, en el Perú se observaron pocos estudios que comprueban su validez orientada al constructo, siendo la más reciente adaptación realizada por Edwin Salas Blas y César Merino Soto en el año 2017 en Lima - Perú, quienes encontraron que el instrumento es válido (CFI=0.991; SRMR=0.077; RMSEA=0.037) con una prueba de bondad de ajuste ( $SB-\chi^2$ ) de 31.213. Asimismo, cuenta con índices de confiabilidad de un coeficiente alfa de Cronbach de 0.938 y un coeficiente de Omega de 0.94, lo cual indica una redundancia de ítems que están midiendo exactamente el mismo elemento del constructo (Martínez et al., 2009; Celina-Oviedo & Campo-Arias, 2005; Salas-Blas & Merino-Soto, 2017; Ventura-León & Caycho-Rodriguez, 2017).

### *ii. Inventario de Inteligencia Emocional de Baron Ice: Na – Abreviada*

Creado por Reuven Bar-On y James D. A. Parker en el año 1997 en Toronto - Canadá con el propósito de medir la inteligencia emocional en niños y adolescentes que oscilan entre los 7 a 18 años de edad, este cuestionario tiene un constructo basado en la teoría de Mayer y Salovey. Además, su estructura consta de 30 ítems, los cuales están divididos en cinco dimensiones: Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Adaptabilidad, Manejo del estrés e Impresión positiva, donde los cuatro primeros ítems miden la inteligencia como tal y la última dimensión se encarga de validar los resultados. En cuanto a lo referente a las respuestas, estas cuentan con una escala de tipo Likert (Bar-On & Parker, 2018). Respecto a sus propiedades psicométricas, en Perú se observaron pocos estudios que comprueban la validez del instrumento, siendo la más reciente adaptación realizado por Nelly Ugarriza en el año 2001 en Lima - Perú, quién para la validez del instrumento usó el análisis factorial con una rotación de

varimax que oscila entre 6.4 y 15.2, que indican índices adecuados. Además, se encontró que el factor I es explicado con el 15.2% de la varianza, el 10.2% es explicado por el factor II, el 6.23% se explica con el factor III y el 5.6% es explicado por el factor IV. En cuanto a la confiabilidad, la autora encontró un coeficiente de alfa de Cronbach que oscilan entre 0.70 y 0.77, lo que indica que la escala se encuentra dentro de la consistencia interna aceptable (Celina-Oviedo & Campo-Arias, 2005; Ugarriza, 2001).

Para la validez de contenido de este instrumento, participaron 7 jueces expertos, cuyos resultados se puede observar en la Tabla 1, los cuales muestran los coeficientes de validez de contenido del Inventario de inteligencia emocional de Baron Ice: Na – Abreviada, con los 30 ítems y sus respectivos valores, a un intervalo de confianza al 95%, siendo el criterio de elegibilidad liberal, que exige un límite de intervalo mayor a 0.5 (Merino & Livia, 2009). En la primera columna se pueden evidenciar las medidas de las calificaciones en los ítems, los cuales oscilan entre 2.38 a 3.00 respectivamente. Asimismo, los ítems presentan un intervalo por encima de 0.7 en la mayoría de los ítems, por lo que se concluiría con la validación del 100% en contenido.

Del mismo modo, se comprobó la confiabilidad por consistencia interna, usando las fórmulas de Alfa de Cronbach y Omega de McDonald, donde se halló que la primera dimensión “Inteligencia Intrapersonal” alcanzó un alfa de 0.614 y omega de 0.625, la segunda dimensión “Inteligencia Interpersonal” alcanzó un alfa de 0.630 y omega de 0.650, la tercera dimensión “Adaptabilidad” alcanzó un alfa de 0.722 y omega de 0.727, la cuarta dimensión “Manejo de Estrés” alcanzó un alfa de 0.652 y omega de 0.654, la quinta dimensión “Impresión Positiva” alcanzó un alfa de 0.439 y omega de 0.448. Sin embargo, los valores encontrados a nivel individual evidenciaron un coeficiente de Alfa de Cronbach por debajo de 0.70 a excepción de la tercera dimensión, lo cual indicaría una consistencia interna baja. Según Celina-Oviedo y Campo-Arias (2005) el valor esperado es de 0.90, siendo aceptable el valor de 0.80, y los valores superiores al primer valor mencionado, son considerados redundantes en ítems. Sin embargo, cuando los resultados son opuestos y no se cuenta con un mejor instrumento que mida la variable, se acepta los valores inferiores de Alfa de Cronbach. Por otro lado, en cuanto a la escala general, se obtuvo un alfa de 0.784 y omega de 0.789, que precisa una consistencia aceptable.

**Tabla 1.** Coeficientes de validez de contenido del Inventario de Inteligencia Emocional

Item	Media	DE	Coeficiente V	IC 95%		Criterio liberal
				Inferior	Superior	
1	2.52	1.08	0.84	0.65	0.94	Válido
2	3.00	0.00	1.00	0.86	1.00	Válido
3	2.52	0.87	0.84	0.65	0.94	Válido
4	2.95	0.22	0.98	0.84	1.00	Válido
5	2.95	0.22	0.98	0.84	1.00	Válido
6	2.38	1.07	0.79	0.60	0.91	Válido
7	2.81	0.40	0.94	0.77	0.99	Válido
8	2.90	0.30	0.97	0.81	1.00	Válido
9	2.76	0.44	0.92	0.75	0.98	Válido
10	2.52	0.81	0.84	0.65	0.94	Válido
11	2.67	0.66	0.89	0.71	0.96	Válido
12	2.52	1.08	0.84	0.65	0.94	Válido
13	2.57	0.75	0.86	0.67	0.95	Válido
14	2.57	1.08	0.86	0.67	0.95	Válido
15	2.90	0.30	0.97	0.81	1.00	Válido
16	2.76	0.44	0.92	0.75	0.98	Válido
17	2.95	0.22	0.98	0.84	1.00	Válido
18	2.95	0.22	0.98	0.84	1.00	Válido
19	3.00	0.00	1.00	0.86	1.00	Válido
20	2.71	0.64	0.90	0.73	0.97	Válido
21	3.00	0.00	1.00	0.86	1.00	Válido
22	3.00	0.00	1.00	0.86	1.00	Válido
23	2.86	0.36	0.95	0.79	0.99	Válido
24	3.00	0.00	1.00	0.86	1.00	Válido
25	2.71	0.64	0.90	0.73	0.97	Válido
26	2.76	0.44	0.92	0.75	0.98	Válido
27	3.00	0.00	1.00	0.86	1.00	Válido
28	2.48	1.08	0.83	0.63	0.93	Válido
29	3.00	0.00	1.00	0.86	1.00	Válido
30	2.38	1.07	0.79	0.60	0.91	Válido

**Nota:** DE desviación estándar; IC95% se trata del intervalo de confianza al 95%; Inferior, es el límite del intervalo de confianza; Superior, es el límite más alto del intervalo de confianza; El criterio liberal exige que el valor Low sea mayor del 0.5 (Merino & Livia, 2009).

### 3. RESULTADOS

#### 3.1 Análisis descriptivo

La Tabla 2 presenta el análisis categórico por niveles, tanto de la Dependencia a los Videojuegos y de la Inteligencia Emocional. Los resultados indican que solo el 0,9% presenta

una muy alta dependencia y el 7.1% tiene una alta dependencia, el otro 27.0% tiene una mediana dependencia, el 55.5% evidencia una dependencia baja y solo el 9.5% no presenta dependencia. Por su parte, el 19,9% muestra una inteligencia emocional atípica alta, el 16.6% presenta una muy alta inteligencia emocional, el 23.7% presenta una alta inteligencia emocional, el 33.2% evidencia una inteligencia emocional promedio, el 5.2% evidencia una inteligencia baja y solo el 1.4% presenta una inteligencia muy baja.

**Tabla 2.** Análisis descriptivo categórico

Variable/nivel	Frecuencia	Porcentaje
<b>Dependencia a los Videojuegos</b>		
Sin riesgo	20	9.5 %
Riesgo baja	117	55.5 %
Riesgo medio	57	27.0 %
Riesgo alto	15	7.1 %
Riesgo muy alto	2	0.9 %
<b>Inteligencia Emocional</b>		
Muy baja	3	1.4%
Baja	11	5.2%
Promedio	70	33.2%
Alta	50	23.7%
Muy alta	35	16.6%
Atípica alta	42	19.9%

**Nota.** La conversión de datos intervalares a categóricos se hicieron con los baremos de Ojeda (2021)

### 3.2 Pruebas de normalidad

La Tabla 3 presenta el comportamiento de las variables de estudio a partir de medidas de tendencia central (Media), dispersión (Desviación estándar, valor mínimo y valor máximo) así como la distribución (Asimetría y Curtosis). Los hallazgos indican que la dependencia a los videojuegos cuenta con una media de 22 con desviación estándar de 18 lo que permite inferir que Q1 es 4 y el Q3 es 40, es decir la mayoría de los sujetos (50%) alcanzaran puntuaciones entre 4 a 40. En la inteligencia emocional, la asimetría muestra un valor positivo, lo que indica

que la mayoría de los sujetos alcanzara puntuaciones por debajo del promedio. Además, Pérez y Medrano (2010) recomiendan observar los valores asimétricos y curtosis de las variables para obtener la distribución de los datos, indicando que si estos se encuentran dentro del rango -1.5 a +1.5, se consideraría que las variables presentan una distribución normal (simétrica), si por el contrario la simetría evidencia puntajes por debajo o por encima de -1.5 a +1.5, entonces se trataría de variables anormales (asimétricas). En este caso, la tabla 3 evidencia puntajes de asimetrías inferiores al 1.5 en todos los casos, por ende, el adecuado estadístico de correlación para las variables con distribución normal es el R de Pearson, esta acervación también se pudo corroborar con los histogramas de densidad y los gráficos Q-Q.

**Tabla 3.** Prueba de normalidad de las variables y dimensiones

	Media	DE	Mínimo	Máximo	Asimetría		Curtosis	
					Asimetría	EE	Curtosis	EE
Dependencia a los Videojuegos	21.55	18.03	0	92	0.9341	0.167	0.6600	0.333
Abstinencia	8.33	7.79	0	36	0.9799	0.167	0.4924	0.333
Abuso y Tolerancia	4.69	3.76	0	20	0.7355	0.167	0.4952	0.333
Problemas Ocasionados	3.21	3.36	0	16	1.0257	0.167	0.5417	0.333
Dificultad de Control	5.32	4.55	0	24	0.9574	0.167	0.8371	0.333
Inteligencia Emocional	68.96	10.55	42	99	0.1919	0.167	0.2083	0.333
Inteligencia Intrapersonal	15.51	3.40	6	24	-0.0331	0.167	-0.1019	0.333
Inteligencia Interpersonal	12.39	3.40	6	22	0.3661	0.167	-0.0330	0.333
Adaptabilidad	14.42	3.66	6	24	0.2291	0.167	-0.2141	0.333
Manejo de Estrés	12.18	3.35	6	24	0.4182	0.167	0.0231	0.333
Impresión Positiva	14.46	2.92	8	24	0.3661	0.167	-0.1011	0.333

**Nota:** DE desviación estándar, indica la dispersión de los datos alrededor de la media; Asimetría, indica si la distribución esta sesgada hacia la derecha o izquierda; Curtosis, indica si la distribución es “picuda” y si tiene colas más pesadas o más ligeras que una distribución normal (Porrás, 2018).

### 3.3 Análisis de correlación

#### 3.3.1 Objetivo general

La Tabla 4 presenta la correlación de la variable dependencia a los videojuegos con la variable inteligencia emocional, donde se evidencia los resultados del coeficiente de correlación R de Pearson y el valor p, que indican que no existe una correlación estadísticamente significativa entre las variables ( $r=-0.033$ ;  $p=0.632>0.05$ ), es decir según la correlación R de Pearson existe una correlación muy débil y negativa, cuyos resultados podrían haberse dado al azar. Sin embargo, el valor de  $p=0.632>0.05$  obtenido estadísticamente no respaldan la supuesta correlación entre estas dos variables.

**Tabla 4.** Correlación de las variables

		Dependencia a los Videojuegos
Inteligencia Emocional	R de Pearson	-0.033
	gl	209
	valor p	0.632

#### 3.3.2 Objetivos específicos

La tabla 5 presenta la correlación de la variable dependencia a los videojuegos con las dimensiones de inteligencia emocional, donde se encontró que la mayoría de las dimensiones no presentan una correlación, a excepción con la dimensión inteligencia intrapersonal ( $r= -0.173^*$ ;  $p=0.012<0.05$ ) y manejo al estrés ( $r= 0.168^*$ ;  $p=0.014<0.05$ ), cabe mencionar que estas dimensiones mostraron una correlación significativa negativa muy débil y una correlación significativa positiva muy débil a comparación de las otras dimensiones.

**Tabla 5.** Correlación de la variable Dependencia a los videojuegos con las dimensiones de Inteligencia emocional

		Dependencia a los Videojuegos
Inteligencia Intrapersonal	R de Pearson	-0.173 *
	gl	209
	valor p	0.012
Inteligencia Interpersonal	R de Pearson	0.027
	gl	209
	valor p	0.697
Adaptabilidad	R de Pearson	-0.048
	gl	209
	valor p	0.488
Manejo de Estrés	R de Pearson	0.168 *
	gl	209
	valor p	0.014
Impresión Positiva	R de Pearson	-0.084
	gl	209
	valor p	0.227

#### 4. DISCUSIÓN

Uno de los principales propósitos de esta investigación fue analizar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional, donde los resultados obtenidos del análisis estadístico R de Pearson y valor p, indican la ausencia de relación entre las variables ( $r = -0.033$ ;  $p = 0.632 > 0.05$ ), es decir, los adolescentes que han presentado nivel altos o bajos de dependencia no experimentaron cambios en la inteligencia emocional, un hecho que refuta con diversos estudios previos, como el de Satria et al. (2024), quienes hallaron una asociación negativa entre las variables ( $r = -0.286$ ;  $p = 0.000 < 0.05$ ). Al igual que, Mishal y Zulfiqar (2023) ( $r = -0.149^{**}$ ;  $p = 0.01 < 0.05$ ), Kaimudin et al. (2024) ( $r = -0.536$ ;  $p = 0.00 < 0.05$ ) y Dang et al. (2019) ( $r = -0.123$ ;  $p = 0.000 < 0.05$ ). Por otro lado, Che et al. (2019) sostuvieron que la inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos presentaban una relación compleja, los

cuales estarían mediados por los factores del estrés (Autoeficacia percibida e indefensión percibida). No obstante, los hallazgos encontrados en este estudio presentaron cierta similitud con los resultados de Buitrón y Lara (2024), quienes también en su estudio evidenciaron que las variables principales no se relacionan entre sí. En este sentido, el hecho de que las variables no guarden relación solo indicaría que la dependencia a los videojuegos encontrada en nuestra población (7,1% dependencia alta; 27.0% dependencia media; 55.5% dependencia baja), probablemente esté siendo modulada por algunos factores contextuales, como los problemas sociales, académicas, emocionales o familiares (Lemmens et al., 2011; Priyanka & Kalpana, 2021; Taş, 2023; Taylor, 2014).

En cuanto a la primera hipótesis específica, se evidenció una relación inversa y significativa entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia intrapersonal ( $r=-0.173^*$ ;  $p=0.012<0.05$ ), es decir, los niveles alto de dependencia conlleva a la experimentación de niveles bajos de inteligencia intrapersonal, lo que sugeriría que un mayor conocimiento, reflexión y regulación emocional de uno mismo puede actuar como factor protector frente al uso excesivo de los videojuegos. Estos resultados coincidieron con el estudio de Bonnaire y Müllerc, (2023), quienes también hallaron una relación negativa entre adicción a los juegos y la inteligencia intrapersonal. Al igual que, Taylor (2014) quien evidencio que la inteligencia intrapersonal en mujeres predecía significativamente los síntomas problemáticos de los videojuegos. Asimismo, Naeem et al. (2025) encontraron que la regulación emocional se relacionaba negativamente con la adicción a los videojuegos. Sin embargo, los resultados obtenidos no coinciden con lo encontrado por Li et al. (2023), quienes hallaron una correlación positiva entre los juegos de rol y la inteligencia intrapersonal, haciendo hincapié a la edad, la frecuencia de uso y el tipo de juego, como mediador de los resultados. Asimismo, Gómez-León (2024) encontró que los videojuegos pueden ser efectivos ante la propia regulación emocional. Por otro lado, se encontró diversas teorías que explican la posible relación encontrada, como la Teoría de Autodeterminación de Deci y Ryan (1985) quienes postulan que la motivación interior y el bienestar psicológico depende de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, siendo estas la autonomía, competencia y relación, y ante la frustración de una de estas terminará provocando la búsqueda de cualquier medio externo que le brinde satisfacción, donde los videojuegos podrías crear esa ilusión, bloqueando el desarrollo emocional saludable, conduciendo a una mayor dependencia y una menor regulación emocional saludable (Deci & Ryan, 1985, como citó Stover et al., 2017). Asimismo, la Teoría de regulación emocional de Gross (2013) postula que las estrategias utilizadas influyen en la respuesta emocional, donde

las dificultades de regulación podrían conducir al adolescente a emplear estrategias externas desadaptativas, al usar los videojuegos como medio de escape temporal o brindar la sensación de control, lo que aumentaría la probabilidad de un mayor uso (Gross 2013, como se citó en Naeem et al., 2025)

Por otro lado, en la segunda hipótesis específica, no se evidenció relación entre la variable dependencia a los videojuegos y la inteligencia interpersonal ( $r= 0.027$ ;  $p=0.697>0.05$ ), es decir, los niveles altos o bajos de la dependencia a los videojuegos no modificará los niveles de inteligencia intrapersonal, coincidieron con el estudio de Nugraha et al. (2021) quienes evidenciaron que la competencia interpersonal no se relacionaba con la adicción a los videojuegos. No obstante, autores como Lemmes et al. (2011) demostraron lo contrario, al hallar que el juego patológico se relaciona negativamente con la inteligencia interpersonal. De igual forma, Tsitsika et al. (2011) constataron la asociación positiva entre los juegos en línea y los problemas interpersonales. Por otro lado, Villarreal et al. (2025) en su estudio de caso encontró que el videojuego favorecía la interacción y socialización. Estos resultados sugieren que la relación podría ser más compleja al evidenciar una variedad de resultados, posiblemente influida por otros factores moduladores como las habilidades sociales o experiencias de abuso emocional (Sarbottam & Kim, 2018; Taş , 2023; Taylor, 2014). En este sentido, Taş (2023) encontró que un entorno familiar disfuncional reduce la competencia interpersonal e incrementa la adicción a los videojuegos, destacando como principal desregulador el abuso emocional materno. Por otra parte, Caplan (2005) mencionó que la falta de competencia social, los sentimientos de soledad y la depresión conllevan a la preferencia por la interacción virtual, alterando la perspectiva de socialización al satisfacer las necesidades psicológicas (Caplan, 2005, como citó Taylor, 2014; Sarbottam & Kim, 2018; Taş , 2023). En este sentido, también se evidenció que los videojuegos incrementan el aislamiento social y la soledad (Lemmes et al. 2011; Taylor, 2014). Un hecho encontrado en el estudio de Ji-yeon et al. (2019) quienes evidenciaron que la competencia interpersonal amortiguaba indirectamente la soledad en la adicción a los juegos en línea a través del enfoque regulatorio. De manera similar, Lemmes et al. (2011) demostraron que el juego patológico presenta una relación negativa con el incremento de soledad, provocando la disminución de la búsqueda de satisfacción externa e incrementar el aislamiento social (Sarbottam & Kim, 2018).

De igual forma, en la tercera hipótesis específica del estudio, no se evidenció una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión adaptabilidad ( $r=-0.048$ ;  $p=0.488>0.05$ ), dicho de otra manera, los niveles altos o bajos de la dependencia a los

videojuegos no alterarán los niveles de adaptabilidad, coincidiendo con el estudio de Taylor (2014), quien también encontró la falta de relación entre las variables. Asimismo, para seguir haciendo más comparaciones, se tomó en cuenta la definición de adaptabilidad de Ugarriza (2001) quien decía que la adaptabilidad comprende la validación, flexibilidad y la solución. En este sentido, se ha encontrado diversas investigaciones que han abordado diversos componentes que podrían haber incidido indirectamente en los niveles de la adaptabilidad, tales como la flexibilidad cognitiva, la toma de decisiones y la regulación emocional. Dicho esto, diversos estudios encontraron que el uso moderado y controlado de ciertos tipos de videojuegos (acción y FPS) se asociaron positivamente con la flexibilidad cognitiva, debido a que este tipo de juegos requiere que el jugador mantenga y manipule la información rápidamente, haciendo que las redes cerebrales responsables de la flexibilidad cognitiva se vayan ajustando al juego. Asimismo, los requieren que los jugadores sean mentalmente adaptables ante los estímulos visuales y auditivos ante el cambio rápido entre tareas, lo que termina fortaleciendo las conexiones cerebrales que implica la flexibilidad cognitiva (Glass et al., 2013; Medina-Rodríguez et al., 2024; Ryu et al., 2021; Verde & Bavelier, 2013). No obstante, se ha evidenciado que el uso compulsivo de estos mismos termina interfiriendo en el desarrollo y mantenimiento de estas habilidades (Becker et al., 2024). Asimismo, el estudio de Xinglin et al. (2024) demostraron que el uso excesivo de los videojuegos provoca la toma de decisiones riesgosas, al incrementar la sensibilidad a las recompensas y disminuir el control cognitivo debido al deterioro del circuito de recompensas y la sobreestimulación dopaminérgica, provocando la búsqueda de recompensas inmediatas sin medir las consecuencias. Análogamente, Kraplin et al (2021), Schiebener y Brand (2017), Cunsio y Peracchia (2017), probaron que la toma de decisiones impulsivas se relaciona positivamente con la dependencia a los videojuegos. Es más, Cursio y Peracchia (2017) demostraron una diferencia de niveles de impulsividad y toma de riesgos impulsivos en los juegos estratégicos y de disparos.

Por otro lado, en la cuarta hipótesis específica, se halló una relación significativa muy débil entre la dependencia a los videojuegos y el manejo de estrés ( $r= 0.168^*$ ;  $p=0.014<0.05$ ), es decir, los estudiantes que presentaron mayores niveles de dependencia suelen presentar mejor manejo del estrés aparentemente, llegando a coincidir con el estudio de Bowditch et al. (2024) quienes encontraron que el uso de videojuegos ayuda a controlar el estrés, haciendo hincapié al tipo de afrontamiento empleado. Similarmente, Pallavicini et al. (2021) demostraron que los videojuegos comerciales reducen el estrés y la ansiedad. No obstante, no se logró coincidir con el estudio de Jung et al. (2013), quienes hallaron que los efectos del estrés se relacionan

positivamente con la adicción a los videojuegos en los adolescentes coreano y chinos. Asimismo, dichos autores encontraron diferencias en cuanto al tipo de estrés asociado, donde la causa principal de estrés para jóvenes coreanos eran sus progenitores mientras que para los adolescentes chinos la causa principal del estrés era el tema académico. De igual manera, Villarreal et al. (2025) en su estudio de caso identificó que sus participantes usaban el videojuego para gestionar su estrés. Asimismo, Bernaldo-de-Quirós et al. (2025) evidenciaron que el uso de los videojuegos es empleado como un regulador emocional. Por otro lado, Chiluisa y Galbor (2022) no encontraron ninguna asociación. En cuanto al sustento teórico encontrado, una posible explicación se debería al condicionamiento operante. Ya que según este modelo la conducta emitida a los videojuegos podría iniciar como una respuesta reforzada positivamente (reducción del estrés), y al mantener por tiempo esa conducta terminaría reforzando negativamente (evitación del malestar a través del juego), reforzando así la repetición (Echeburúa, 2000; Kazdin, 2000; Ruiz-Fernández et al., 2012). De esta manera, los videojuegos podrían convertirse en una estrategia de afrontamiento al estrés, incluso si la conducta placentera disminuye con el pasar del tiempo. En este sentido, el adolescente puede usar los videojuegos como un mecanismo de afrontamiento al estrés que le permite desviar la atención del factor estresante (distracción) u obtiene un alivio temporal (Evitación), generando la confusión y un alivio temporal/limitado de su sintomatología a corto plazo (Maroney et al., 2019). De manera similar, la teoría de afrontamiento de Lazarus y Folkman (1985) indica que las personas que solucionan sus eventos estresantes de manera desadaptativa terminan disminuyendo su bienestar aumentando las posibilidades de contraer otros problemas mentales (Lazarus & Folkman 1985, como se citó en Huahua et al., 2021). Por otro lado, la Teoría del Aprendizaje social de Albert Bandura (1961) enfatiza que el aprendizaje se da en nuestras interacciones con los demás, mediante la observación y el modelado, al observar como la otra persona gestiona su estrés mediante el uso de videojuegos sin experimentar consecuencias negativas aparentemente, impulsará al adolescente a usar los videojuegos (Albert Bandura, 1961, como se citó en Smith, 2021).

En cuanto a la quinta hipótesis específica del estudio, no se evidenció una relación entre la dependencia a los videojuegos y la impresión positiva ( $r=-0.084$ ;  $p=0.227>0.05$ ), coincidiendo con el estudio de Tapia & Mena (2024) quienes encontraron que la adicción a los videojuegos no se relacionaba con la autoestima, lo que indicaría que los niveles altos o bajos de autoestima no cambian el nivel de dependencia a los videojuegos. Por otro lado, Kavanagh et al. (2023) en su estudio sistemático evidenció que la baja autoestima es un elemento determinante para esta

problemática. Sin embargo, aun se requieren de más estudios para determinar o negar la posible relación que podría existir entre las variables. No obstante, el término de impresión positiva en nuestro estudio según Ugarriza (2001) hacen referencia a la impresión exagerada de sí mismo y la mentalidad negativa. En este aspecto, no se evidenciaron estudios que hacen referencia a la desesperanza como tal, pero se hallaron estudios que se podrían relacionar a la variable, como el estudio de Cañamo et al. (2024) quienes evidenciaron que los videojuegos de estrategia de tiempo real (MOBA) influyen negativamente en el bienestar psicológico. Asimismo, Goh et al. (2019) constataron que el uso constante de estos medios incrementa los malestares psicológicos (depresión, ansiedad e impulsividad). También, Hanun y Listyati (2023) certificaron que la dependencia a los videojuegos incrementa la depresión ( $r=0,393$ ;  $p=0,002<0,05$ ). Además, Brunborg et al. (2014) encontraron que los sujetos con problemas de videojuegos manifestaban niveles altos de depresión. De manera similar, Archer (2018) en su estudio longitudinal de dos años, constato que la adicción a los videojuegos incrementa la depresión al igual que su uso moderado (Archer, 2018; Jinye et al 2017).

## **5. CONCLUSIONES**

Con respecto a los resultados de la investigación no se encontró una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional ( $r= -0.033$ ;  $p=0.632>0.05$ ) en estudiantes de una institución nacional de Juliaca. Sin embargo, se encontró que la dependencia a los videojuegos presentó una asociación inversa con la inteligencia intrapersonal, lo que sugeriría que a medida que aumente la dependencia a los videojuegos, disminuirá la inteligencia intrapersonal. Es decir, los adolescentes con menor dependencia a los juegos tendrán una mejor capacidad de autoconocimiento, autoreflexión y regulación emocional, por lo tanto, se reduciría el uso compulsivo de los videojuegos como una forma de entenderse a sí misma. Por otro lado, no se evidenció relación entre la dependencia a los videojuegos y la dimensión inteligencia interpersonal ( $r= 0.027$ ;  $p=0.697>0.05$ ) al igual que con la dimensión de adaptabilidad ( $r=-0.048$ ;  $p=0.488>0.05$ ). No obstante, se observó que la dependencia a los videojuegos mostró una relación directa con el manejo al estrés, lo que sugiere que aquellos que presenten un nivel alto de dependencia a los videojuegos experimentarán un mayor manejo de estrés, lo que terminaría reforzando la conducta del uso de los juegos como afrontamiento desadaptativo. Finalmente, no se encontró una asociación entre la dependencia a los videojuegos y la impresión positiva ( $r=-0.084$ ;  $p=0.227>0.05$ ).

## **6. LIMITACIONES**

Una consideración relevante de este estudio radica en su diseño correlacional, el cual, si bien permitió identificar asociaciones entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la inteligencia emocional, no tiene como objetivo determinar causalidad entre ambas variables. Como señala Hernández et al. (2014), este diseño es idóneo para describir relaciones de covariación, mas no para establecer direccionalidad. No obstante, el enfoque cumplió con el propósito de explorar la relación entre estas variables en el contexto analizado. Asimismo, para profundizar en los hallazgos, futuras investigaciones podrían ampliar este análisis incorporando variables contextuales como el tipo de videojuego, rutinas diarias o dinámicas familiares, lo que permitiría enriquecer las asociaciones identificadas bajo el mismo marco no experimental.

## **7. RECOMENDACIONES**

A partir de los resultados obtenidos, se sugiere a los futuros investigadores ampliar el enfoque de estudio incluyendo añadiendo algunas variables mediadoras el afrontamiento emocional, maltrato psicológico, estrés académico o familiar. Asimismo, es de vital importancia considerar el tipo de juego utilizado, ya que cada uno podría relacionarse de manera diferente en la conducta y las emociones emitidas. Del mismo modo, sería de gran beneficio realizar estudios longitudinales que permitan observar los cambios a lo largo del tiempo, así como emplear métodos mixtos para brindar un panorama más completo del fenómeno y profundizar en la comprensión de las asociaciones entre la dependencia a los videojuegos y otros factores. Por otro lado, se sugiere investigar la relación entre la inteligencia intrapersonal con el manejo al estrés.

Por otro lado, para los psicólogos que trabajan con esta población, se recomienda fortalecer la inteligencia intrapersonal. Asimismo, es fundamental evaluar si el adolescente este usando los videojuegos como un mecanismo de evitación o escape ante situaciones emocionales negativas, para brindar otro mecanismo de afrontamiento más saludable. En este sentido, se recomendaría una intervención integral, donde se trabaje el fortalecimiento de las habilidades sociales, estrategias de afrontamiento efectivas, gestión del estrés y la resolución de conflictos.

En cuanto al área educativa, se sugiere reforzar los programas de educación socioemocional desde temprana edad. Ya que muchas veces los estudiantes utilizan los videojuegos como una forma de manejar su estrés, ansiedad o frustración, por lo que se deberían de implementar

talleres y actividades que ayuden a los estudiantes a identificar, expresar y regular sus emociones de forma saludable. Por otro lado, se recomienda implementar el servicio de orientación psicológica para que facilite el abordaje a tiempo de los problemas emocionales, sociales o familiares. Asimismo, realizar talleres familiares ayudaría a reducir la dependencia a los videojuegos, ya que se ha encontrado que factores como el maltrato psicológico o la falta de comunicación en casa pueden ser detonantes del uso patológico. Finalmente, se recomienda realizar campañas de sensibilización sobre el uso responsable de la tecnología, enseñando a los estudiantes a autorregular su tiempo en pantalla, priorizar actividades presenciales y buscar espacios de socialización y pasatiempos saludables. (Ministerio de cultura, 2023)

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahumada, F. (2011). La relación entre inteligencia emocional y salud mental. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional de Psicología XVIII jornadas de investigación Séptimo encuentro de Investigadores de Psicología del MERCOSUR. Obtenido de <https://www.aacademica.org/000-052/275.pdf>
- Alrahili , N., Alreefi , M., Issa M , A., Aldakhilallah, M., Alothaim, J., Alzahrani, A., . . . Baabbad, N. (2023). La prevalencia de la adicción a los videojuegos y su relación con la ansiedad, la depresión y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes de Arabia Saudita: un estudio transversal. *Cureus*, 15(8). <https://doi.org/10.7759/cureus.42957>
- Archer, T. (2018). Trastorno por juego en Internet asociado a comorbilidad con depresión y otros problemas afectivos. *Clinical Depression*, 4(2), 1-3. <https://doi.org/10.4172/2572-0791.1000e107>
- Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos. (2024). hijo el Gamer, los videojuegos y su uso en el hogar 2024. Obtenido de <https://apdev.org.pe/mi-hijo-el-gamer-los-videojuegos-y-su-rol-en-el-hogar-2024/>
- Bar-On, R. (2006). El modelo de Inteligencia Emocional.Social de Bar-On. *Redalyc*, 18, 13-25. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/727/72709503.pdf>
- Bar-On, T., & Parker, J. (2018). EQ-i:YV. Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn: versión para jóvenes EQ-i:YV. Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn: versión para . Madrid: TEA ediciones.

- Becker, M., Kühn, S., Gallinat, J., & Fischer, D. (2024). El entrenamiento con videojuegos aumenta el bienestar clínico, la atención y la conectividad funcional hipocampo-prefrontal en pacientes con esquizofrenia. (218). Obtenido de <https://www.nature.com/articles/s41398-024-02945-5>
- Bernaldo-de-Quirós, M., Herrera, L., Sánchez-Iglesias, I., Fernández-Arias, I., Estupiñá, F., Labrador, M., . . . Labrador, F. (2025). Factores asociados al abuso de videojuegos en mujeres adolescentes. 2025, 37(1), 61-72. Obtenido de <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1974/1432>
- Berrios, B., Colmenero, M., Peña, M., & González, N. (2025). Programa de intervención para la prevención de adicciones a las TIC: participación de adolescentes y sus familias. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 36(1), 78-95. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/reop.vol.36.num.1.2025.45142>Introducción
- Bonnaire, C., & Müllerc, T. (2023). Estudio de las relaciones entre regulación emocional intra e interpersonal, proceso de identidad y uso del juego durante la adolescencia. *ElSevier*, 411-422. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.amp.2022.01.023>
- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Percepciones negativas de los riesgos asociados con el juego en adolescentes jóvenes: un estudio exploratorio para ayudar a pensar en un programa de prevención. *ElSevier*, 24(7), 607-617. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.arcped.2017.04.006>
- Bowditch, L., Naweed, A., Señal, T., & Chapman, J. (2024). Más que un juego: cómo se utilizan los juegos de internet en tiempos de estrés. *ElSevier*, 49(1-12). <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100617>
- Brunborg, G., Mentzoni, R., & Froyland, L. (2014). ¿Los videojuegos, o la adicción a los videojuegos, están asociados con la depresión, el rendimiento académico, el consumo excesivo de alcohol o los problemas de conducta? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.002>
- Buitrón, G., & Lara, C. (2024). Inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector urbano. *Científica de Salud BIOSANA*, 4(5), 163-173. Obtenido de <https://soeici.org/index.php/biosana/article/view/310/539>

- Cañamo , G., Lantaco , T., Omblero , H., & Claire , L. (2024). Influencia de la adicción a los MOBA (Mobile Online Battle Arena) en el malestar psicológico. *American Journal of Human Psychology*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.54536/ajhp.v2i1.2840>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-218. <https://doi.org/https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Celina-Oviedo, H., & Campo-Arias, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *ScieElo*, 34(4), 572-580. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v34n4/v34n4a09.pdf>
- Che, D., Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Li, B., Chang, X., & Zhang, W. (2017). Dimensiones de la inteligencia emocional y la adicción a los juegos online en la adolescencia: los efectos indirectos de dos facetas del estrés percibido. *Frontiers in psychology*, 8, 1-8. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01206>
- Chiluisa, E., & Galbor, I. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes. *Ciencia Latina*, 6(3), 1438-1459. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2305](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305)
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Redalyc*, 27(2), 418-426. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Chulhwan, C., Humns, M., & Chul-Ho, B. (2018). Impacto del entorno familiar en la salud mental juvenil: la adicción al juego en línea de los deportes electrónicos y la delincuencia. 15(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph15122850>
- Colder , M., Van , A., Van de Mheen, D., Musci, R., Qian-Li, x., & Meldelson, T. (2017). Videojuegos en un mundo hiperconectado: un estudio transversal sobre el juego intenso, los síntomas problemáticos del juego y la socialización en línea en adolescentes. *Elsevier*, 68, 472-479. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.060>
- Colom, J., & Fernández, M. (2009). Adolescencia y desarrollo emocional en la sociedad actual. *Redalyc*, 1(1), 235-242. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832320025.pdf>

- Colzato, L., van Leeuwen, P., van de Wildenberg, W., & Hommel, B. (2010). DOOM'd to Switch: flexibilidad cognitiva superior en jugadores de juegos de disparos en primera persona. *Frontiers in Psychology*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2010.00008>
- Cursio, G., & Peracchia, S. (2017). Exposición a los videojuegos y toma de decisiones. *Information Science Reference (an imprint of IGI Global)*, 3296-3308.  
<https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.ch287>
- Dang, D., Zhang, M., Hei-Leong, K., & MS-Wtú, A. (2019). El valor predictivo de la inteligencia emocional para el trastorno del juego en Internet: un estudio longitudinal de un año. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública*, 1-14.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph16152762>
- Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J.-J., & Mirete-Ruiz, A.-B. (2020). Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes. *Revista Científica de Educomunicación* |, 28(64), 29-38.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C64-2020-03>
- Echeburúa, E. (2000). *¿Adicciones sin drogas?* España: Editorial Desclée de Brouwer.
- Encuesta Nacional de Programas Presupuestales. (2020). Reportaje del consumo de videojuegos. Ministerio de Cultura. Obtenido de Reportaje del :  
<https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1424871como-vamos-en-el-consumo-de-videojuegos-en-el-peru>
- Glass, B., Maddox, T., & Love, B. (2013). Entrenamiento de juegos de estrategia en tiempo real: surgimiento de un rasgo de flexibilidad cognitiva. *PLOSone*, 1-7.  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0070350>
- Goh, C., Jones, C., & Copello, A. (2019). Una prueba más del impacto de los juegos en línea en el bienestar psicológico y el papel de las motivaciones de juego y el uso problemático. *Psiquiátrica Trimentral*, 90, 747-760.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>
- González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *adicciones*, 29(3).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20882/adicciones.745>
- Guarnizo-Ante, F., Quintero-Zapana, H., & Castro-Bruzual, C. (2024). Efectos del uso de videojuegos en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Media.

- Revista de Educación Mérito, 6(16), 11-21. Obtenido de <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/1235/2668>
- Gutiérrez, J., Flores, R., Flores, R., & Huayta, Y. (2021). Inteligencia emocional adolescente: una revisión sistemática. *Educare et Comunicare*, 9(1), 59-66. Obtenido de <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/576/1211?download=pdf>
- Hanun, Z., & Listyati, P. (2023). Relación entre la adicción a los juegos en línea y las tendencias depresivas en los adolescentes indonesios. *Indonesian Journal Of Health Sciences Research and Development*, 5(1), 101-105. <https://doi.org/https://doi.org/10.36566/ijhsrd/Vol5.Iss1/154>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Huahua, H., Guohua, Z., Yang, X., Zhang, H., Lei, L., & Pengcheng, W. (2021). Adicción a los juegos en línea y síntomas depresivos entre los jugadores del juego *Glory of the King* en China: el papel mediador del equilibrio afectivo y el papel moderador de la experiencia de flujo. *Revista internacional de salud mental y adicciones*, 20, 3191–3204. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-021-00573-4>
- Irmak, A., & Erdoğan, S. (2019). Predictores de la adicción a los juegos digitales entre los adolescentes turcos. *Enfermería de adicciones*, 30(1), 49-56. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000265>
- Jinye, C., Jin-Young, K., Dong, J., Kook, A., Hang-Bong, K., Jung-Seok, C., . . . Dai-Jin, K. (2017). Las alteraciones estructurales de la corteza prefrontal median la relación entre el trastorno por juegos de Internet y el estado de ánimo depresivo. *Scientific Reports*, 7, 1-10. <https://doi.org/10.1038/s41598-017-01275-5>
- Ji-yeon, L., Dong, K., & Hyemin, L. (2019). Soledad, enfoque regulatorio, competencia interpersonal y adicción a los juegos en línea: un modelo de mediación moderada. *29(2)*. Obtenido de <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/intr-01-2018-0020/full/html?skipTracking=true>

- Jung, S., Zhen, Y., & Won, H. (2013). El efecto del estrés en la adicción a los videojuegos en adolescentes: comparación entre estudiantes de secundaria coreanos y chinos. Obtenido de <https://typeset.io/pdf/the-effect-of-stress-on-adolescent-gaming-addiction-the-9pfmlro6xt.pdf>
- Kaimudin, E., Rinjani, D., & Priambodo, G. (2024). El impacto de la adicción a los juegos en línea y las transformaciones de la inteligencia emocional y la inteligencia intelectual en adolescentes de mediana edad. *Revista Internacional de Excelencia en Salud Pública*, 4(1), 294-302. <https://doi.org/10.55299/ijphe.v4i1.856>
- Kavanagh, M., Brett, C., & Brignell, C. (2023). ¿Cuál es la relación reportada entre la autoestima y el trastorno del juego? Una revisión sistemática y un metanálisis. Elsevier, 145. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107776>
- Kazdin, A. (2000). *Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas (Vol. 2). Manual moderno*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/532458400/81-Modificacion-de-La-Conducta-y-Sus-Aplicaciones-Practicas-Alan-E-Kazdin>
- Kraplin, A., Stefan, S., Kraft, E., Rehbein, F., Gerhard, B., Goschke, T., & Moble, T. (2021). El papel del control inhibitorio y la toma de decisiones en el curso del trastorno del juego en Internet. *Akadémiai Kiadó*, 9(4), 990-1001. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00076>
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2011). Causas y consecuencias psicosociales del juego patológico. *ElSevier*, 27(1), 144-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Li, Q., Zhang, T., & Wang, B. (2023). Efectos de los juegos de rol en la inteligencia intrapersonal de los jugadores de secundaria. *TEDUTAIN*, 7544, 160-175. Obtenido de [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-37042-7\\_10](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-37042-7_10)
- Maroney, N., Williams, B., Thomas, A., Skues, J., & Molding, R. (2019). Un modelo de afrontamiento del estrés a partir del uso problemático de los videojuegos en línea. *Revista internacional de salud mental y adicciones*, 17, 845-858. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11469-018-9887-7>
- Martínez, R., Tuya, L., Martínez, M., Pérez, A., & Cánovas, A. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de spearman. *Scielo*, 8(2). Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v8n2/rhcm17209.pdf>

- Medina-Rodríguez, J., Bazua-Geréz, A., Santana-Arellano, L., & Sánchez-López, S. (2024). La influencia de los videojuegos en las funciones ejecutivas de los adolescentes: una revisión sistemática con metaagregación. *Revista APM*, 27-39.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14643582>
- Merino, C., & Livia, J. (2009). Intervalos de confianza asimétricos para el índice la validez de contenido: Un programa Visual Basic para la V de Aiken. *Anales de psicología*, 25(1), 169-171. Obtenido de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/71631/69111>
- Ministerio de cultura. (2023). ¿Cómo vamos en el consumo de los videojuegos en el Perú? Ministerio de Cultura. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4099736/%C2%BFC%C3%B3mo%20vamos%20en%20el%20consumo%20de%20videojuegos%20en%20el%20Per%C3%BA%3F.pdf?v=1675875599>
- Mishal, F., & Zulfiqar, H. (2023). Relación entre el trastorno de los juegos en Internet y la inteligencia emocional entre adolescentes varones. *Life & Science*, 4(2).  
<https://doi.org/https://typeset.io/pdf/relationship-between-internet-gaming-disorder-and-emotional-11fn3fty.pdf>
- Nugraha, Y., Alwaya, A., & Mulawarman, M. (2021). Adicción a los videojuegos en estudiantes durante la pandemia de COVID-19 basada en la teoría del enfoque regulatorio y la competencia interpersonal. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 67-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.25217/igcj.v4i1.1199>
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Mantovani, F. (2021). Videojuegos comerciales listos para usar para reducir el estrés y la ansiedad: revisión sistemática. *JMIR Salud Mental*, 8(8). Obtenido de <https://mental.jmir.org/2021/8/e28150>
- Pérez, E., & Medrano, L. (2010). Análisis Factorial Exploratorio: Bases Conceptuales y Metodológicas. *Dialnet*, 2(1), 58-66.  
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3161108>
- Porrás, A. (2018). Recordando las medidas de tendencia central, de dispersión y de forma. *CentroGeo*, 1-9. Obtenido de <https://centrogeo.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1012/161/1/17-Recordando%20las%20Medidas%20de%20Tendencia%20Central%2C%20de%20Dispersi%C3%B3n%20y%20de%20la%20Forma%20->

% 20% 20Diplomado% 20en% 20An% C3% A1lisis% 20de% 20Informaci% C3% B3n% 20  
Geoespacial

- Priyanka, K., & Kalpana, B. (2021). La adicción al juego y su impacto en la inteligencia emocional entre los estudiantes escolares durante la pandemia de COVID-19. *Curr Pediatr*, 25(10), 1-4. Obtenido de <https://typeset.io/pdf/gaming-addiction-and-its-impact-on-emotional-intelligence-2knhrleppe.pdf>
- Rodríguez, M., & García, F. (2020). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Scielo*, 20(62).  
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Ruiz-Fernández, A., Días-García, M., & Villalobos-Crespo, A. (2012). Manual de Técnicas de Intervención Cognitivo Conductual. País Vazco, Urduliz, España: Desclee. Obtenido de <https://capacpsico.com.mx/wp-content/uploads/2021/06/Manual-de-t%C3%A9nicas-deintervenci%C3%B3n-cognitiva-conductuales.pdf>
- Ruoyu, Z., Nobuaki, M., Yasukazu, O., Tamaki, S., Xinyue, Z., Wenjie, Y., & Fan, Y. (2024). Metaanálisis de la prevalencia del trastorno por juegos de Internet: evaluación del impacto de los criterios diagnósticos del DSM-5 y la CiE-11. *Salud mental y conductual*, 21(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph21060700>
- Ryu, K., Kim, Y., Kim, J., & Woo, M. (2021). Falsa acusación de juegos en línea: los juegos en Internet pueden mejorar la flexibilidad cognitiva de los adolescentes. *ElSevier*, 1(2-3), 116-121. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ajsep.2021.09.006>
- Salas-Blas, E., & Merino-Soto, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependenciade videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.ap>
- Sarango, Y. (2025). Cómo impactan los videojuegos, las redes sociales y los teléfonos celulares en el desarrollo del cerebro de los niños. *Revista Científica Multidisciplinar G-ner@ndo*, 6(1), 24. Obtenido de <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/506/512>
- Sarbottam, B., & Kim, D. (2018). Análisis del papel de la necesidad de interacciones sociales en línea y la incompetencia interpersonal en la adicción a los videojuegos. *Ais eLibrary*, 1-5. Obtenido de <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1138&context=amcis2018>

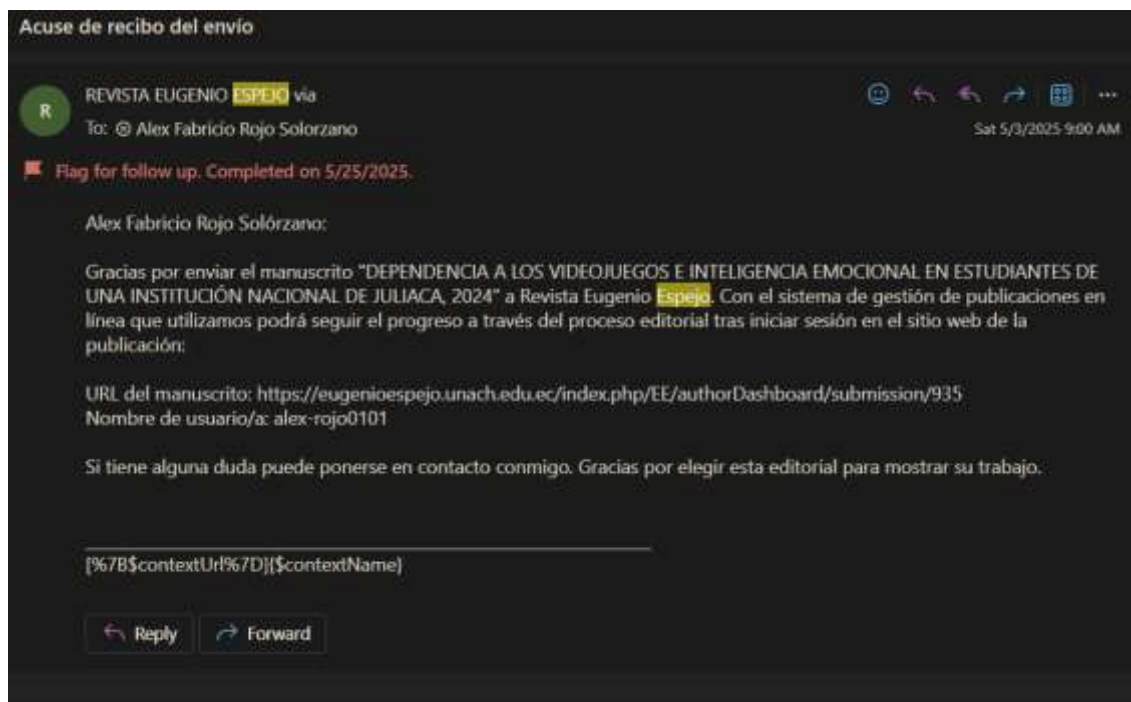
- Satapathy , P., Nazli , M., Kumar, A., R , R., Kaur, M., Srivastava, M., . . . Kumar, S. (2025). Carga del trastorno del juego entre adolescentes: una revisión sistemática y un metanálisis. Elsevier, 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.puhip.2024.100565>
- Satria, B., Suryani, R., Mustanir, Y., & Marthoenis. (2024). La relación entre la inteligencia emocional e Internet Adicción a los juegos entre los adolescentes de Aceh, Indonesia. *J Liaquat Uni Med Health Sci*, 7-11. Obtenido de <https://www.lumhs.edu.pk/jlumhs/january2024/02.pdf>
- Scandroglio, B., López , J., San José, S., & Ma, C. (2008). La Teoría de la Identidad Social: una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias. *Redalyc*, 20(1), 80-89. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/727/72720112.pdf>
- Schiebener, J., & Brand, M. (2017). Toma de decisiones y procesos relacionados en el trastorno por juego en Internet y otros tipos de trastornos relacionados con el uso de Internet. *Technology addiction*, 4, 262-271. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0156-9>
- Stover, J., Bruno, F., Uriel, F., & Fernández, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *REdalyc*, 14(2), 105-115. <https://doi.org/https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>
- Tae-sun, H., Heejun, C., Dajung, S., & Min-Hyeon, P. (2022). Una revisión sistemática del impacto de la COVID-19 en la adicción al juego en niños y adolescentes. *Frontiers in Psychiatry*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.976601>
- Tapia , A., & Mena, M. (2024). Adicción a los videojuegos y la autoestima en los adolescentes. *Revista científica multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i4.1134>
- Taş , I. (2023). La relación entre el abuso emocional parental y la competencia interpersonal y la adicción a los juegos digitales: un análisis de trayectoria. *National library of medicina*, 65(1), 45-51. [https://doi.org/10.4103/indianjpsychiatry.indianjpsychiatry\\_263\\_21](https://doi.org/10.4103/indianjpsychiatry.indianjpsychiatry_263_21)
- Taylor, R. (2014). Conductas relacionadas con la adicción entre estudiantes universitarios: relaciones entre el juego problemático, el uso problemático de videojuegos, el uso excesivo de Internet y la inteligencia emocional (IE). *University of Guelph*, 1-208.

Obtenido de <https://atrium.lib.uoguelph.ca/items/1abe83be-2954-4dce-a644-cfb43d0cdf37>

- Tsitsika, A., Critselis, E., Janikian, M., Kormas, J., & Kafeyzis, D. (2011). Asociación entre el juego en Internet y el uso problemático de Internet entre los adolescentes. *National Library of Medicine*, 27(3), 389-400. <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9223-z>
- Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en una muestra de. *Redalyc*(4), 129-160. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>
- Ventura-León, J., & Caycho-Rodriguez, A. (2017). El coeficiente Omega: un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 625-627. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/773/77349627039/html/>
- Verde, C., & Bavelier, D. (2013). Videojuegos de aprendizaje, control de la atención y acción. *National Library of Medicine*, 22(6), 197-206. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
- Villarreal, B., Garza, R., & José, G. (2025). Calidad de vida y bienestar psicológico en personas que juegan videojuegos. Un estudio de casos. 3(1). Obtenido de <https://politicassociales.uanl.mx/index.php/pss/article/view/143/124>
- Xinglin, Z., Ying, S., Fei, G., Lin, H., Shiyang, X., & Yuan, Z. (2024). El modelado conductual concurrente y la neuroimagen multimodal revelan cómo la retroalimentación afecta el desempeño de la toma de decisiones en el trastorno por juegos de Internet. *ElSevier*, 297, 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2024.120726>
- Yuanqi, D. (2024). Exploración de los efectos adversos y métodos de prevención de los juegos electrónicos en el desarrollo físico y mental de los adolescentes en la sociedad contemporánea. *EWAPublishing*, 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.54254/2753-7048/23/20230342>

## ANEXOS

### Anexo 1: Evidencia de sumisión del artículo a una revista (Revista Eugenio Espejo de la Facultad de ciencias de la salud de la Universidad Nacional de Chimborazo)



## Anexo 2: Resolución de inscripción del perfil de proyecto de tesis



“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA”

### RESOLUCIÓN N° 0213-J-2025/UPeU-FCS-CF

Ñaña, Lima, 08 de julio de 2025

#### VISTO:

El expediente de los bachilleres de la Escuela Profesional de Psicología, de la Facultad de Ciencias de la Salud, de la Universidad Peruana Unión.

#### CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la declaratoria de expedito para la sustentación del artículo científico;

Que el Comité Dictaminador ha emitido su dictamen aprobando el informe de tesis en formato artículo, presentado por los bachilleres, reuniendo de esta manera las condiciones previas para la sustentación;

Estando a lo acordado en la sesión del Consejo de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión, celebrada el 08 de julio del 2025, y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

#### SE RESUELVE:

1. Aprobar la sustentación de los bachilleres, conducente a la obtención del título profesional respectivo, en la modalidad virtual u online sincrónica.
2. Designar el Jurado de sustentación, encargado de gestionar la sustentación respectiva, el mismo que queda constituido por los siguientes miembros:

Miembros del Jurado De Sustentación	Tesistas / Código	Título	Fecha y hora	Modalidad
Presidenta: Mg. Helen Sara Flores Mamani Secretario: Mg. Alcides Quipe Mamani Vocal: Mg. Kristel Raquel Hlasaca Mamani Asesor: Mg. Santos Armandina Feroque	<b>Alex Fabricio Rojo Solorzano</b> 201510721  <b>Mirian Lissa Hancock</b> 201810103	Dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de una institución nacional de Juliaca, 2024	18 de julio, a las 8:30am. horas	Presencial

Regístrese, comuníquese y archívese.



*Lili*  
Dca. Lili Albertina Fernández Molocho  
DECANA



*EVO*  
Mg. Maria Esther Valencia Orrillo  
SECRETARIA ACADÉMICA

### Anexo 3: Carta aprobación de comité de ética



Lima, Ñaña, 20 de mayo de 2024

#### EL COMITÉ DE ÉTICA Y BIOÉTICA DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

#### CONSTA

Que el proyecto de investigación de **Alex Fabricio Rojo Solórzano** identificado (a) con DNI No. **73214359**, **Mirian Llasa Hancasí** identificado (a) con DNI No. **75792701**, y su asesor (a) la **Mg. Santos Armandina Farceque Huancas** identificado (a) con DNI No. **44711213** con el título: **“Dependencia a los videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes adolescentes de una institución nacional de Juliaca, 2024”, requisito para optar el título profesional de Psicólogo** fue evaluado y aprobado por el Comité de Ética y Bioética de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud; considerando su calidad científica, bienestar de los participantes, y en conformidad con los estándares éticos establecidas en el Código de ética para la Investigación de la Universidad Peruana Unión (CoEIn - UPeU).

Para mantener la aprobación del Comité de Ética y Bioética, se tiene que cumplir con los siguientes requisitos:

1. Cada participante debe dar su consentimiento informado. Los menores de edad deben registrar su asentimiento informado bajo el consentimiento de uno de sus padres o tutores legales, en caso de trabajos prospectivos. En caso de trabajos retrospectivos, se debe contar con la carta de autorización de la institución para el uso de los datos, si no es de acceso público.

Los resultados de este proyecto puedan ser publicados con referencia a aprobación Número **2024-CEB-FCS - UPeU-066**

Fecha de aprobación: 2024-05-20

Fecha de expiración: 2025-05-20



**Bigo. José Luis Yareta Yareta**  
Presidente  
Comité de Ética y Bioética – FCS



**Lic. Daysi Brañez Hermitaño**  
Secretaria  
Comité de Ética y Bioética - FCS

Villa Unión – Ñaña, altura Km. 19 de la Carretera Central, Lurigancho-CHOSICA, Lima 15, Perú  
Teléfono (01) 618-6300 Fax: 6186339 Casilla 3564 Web: [www.upeu.edu.pe](http://www.upeu.edu.pe)  
Email: [universidadperuanaunion@upeu.edu.pe](mailto:universidadperuanaunion@upeu.edu.pe)

## Anexo 4: Validaciones por juicio de expertos

1102 2

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):  
 Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la inteligencia emocional en adolescentes. En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.  
 Antes es necesario completar algunos datos generales.

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Yuli Nelida Condori Huancay		
Sexo:	Varón	<input checked="" type="checkbox"/>	Mujer
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	8 años		
Grado académico:	<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller	<input type="checkbox"/> Magister	<input type="checkbox"/> Doctor
Área de Formación académica	<input checked="" type="checkbox"/> Clínica	<input type="checkbox"/> Educativa	<input type="checkbox"/> Social
	<input type="checkbox"/> Organizacional	<input type="checkbox"/> Otro:	
Años de experiencia en el tema	5 años		
Tiempo de experiencia profesional en el área	<input type="checkbox"/> 2 a 4 años	<input checked="" type="checkbox"/> 5 a 10 años	<input type="checkbox"/> 10 años a más

**II. Breve explicación del constructo**  
 La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**  
 El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

Nada relevante	Poco relevante	Relevante	Totalmente relevante
0	1	2	3

**b. Representatividad**  
 El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

Nada representativo	Poco representativo	Representativo	Totalmente representativo
0	1	2	3

TEMAS		Relevancia				Representatividad				Claridad				Superioridad			
<b>Inteligencia Intrapersonal</b>																	
Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.																	
<b>N° ítem</b>																	
1	Me importa lo que les sucede a las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
4	Soy capaz de respetar a los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
18	Me agrada hacer cosas para los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
22	Me siento mal cuando las personas son frías en sus sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
28	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
30	Se cuanto la gente está molesto aun cuando no dicen nada.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Inteligencia Interpersonal</b>																	
Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y perspectivas de los demás.																	
<b>N° ítem</b>																	
2	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
6	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
12	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
14	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
21	Para mí es fácil decirle a las personas como me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
26	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Adaptabilidad</b>																	
Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.																	
<b>N° ítem</b>																	
10	Puedo comprender preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
13	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
16	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
19	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
22	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
24	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Manejo del estrés</b>																	
La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.																	
<b>N° ítem</b>																	
5	Me molesto demasiado por cualquier cosa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
8	Peleo con la gente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

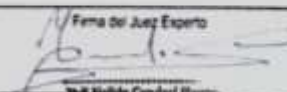
Estrategia para el JUEZ EXPERTO  
Módulo de Ética

9	Tengo mal genio.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
17	Me molesto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
27	Me disgusto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
29	Cuando me molesto actúo sin pensar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Impresión positiva</b>																	
La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.																	
<b>N° ítem</b>																	
3	Me gustan todas las personas que conozco.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
7	Pienso bien de todas las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
11	Nada me molesta.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
15	Debo decir siempre la verdad.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
20	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
25	No tengo días malos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Firma del Juez Experto



**Jefe del Módulo de Ética**  
FACULTAD DE DERECHO  
UNIVERSIDAD DE GUATEMALA

3007 4

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la *Inteligencia emocional en adolescentes*. En ese sentido solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Diana Dajsi Quispe Cruz		
Sexo:	Varón	Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	5 años		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de Formación académica	Ciudad	Educativa	Social
	Organizacional	Otro:	
Años de experiencia en el tema	3 años		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

Nada relevante	Poco relevante	Relevante	Totalmente relevante
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

Nada representativo	Poco representativo	Representativo	Totalmente representativo
0	1	2	3

ITEMS		Relevancia				Representatividad				Claridad				Sugerencias			
<b>Inteligencia Intrapersonal</b>																	
Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.																	
<b>N° Items</b>																	
1	Me importa lo que les sucede a las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
4	Soy capaz de respetar a los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
18	Me agrada hacer cosas para los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
23	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
28	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
30	Se cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Inteligencia Interpersonal</b>																	
Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y perspectivas de los demás.																	
<b>N° Items</b>																	
2	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
6	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
12	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
14	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
21	Para mí es fácil decirles a las personas como me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
25	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Adaptabilidad</b>																	
Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.																	
<b>N° Items</b>																	
10	Puedo comprender preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
13	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
16	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
19	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
22	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
24	Soy bueno (a) resolviendo problemas.																
<b>Manejo del estrés</b>																	
La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresoras.																	
<b>N° Items</b>																	
5	Me molestó demasiado por cualquier cosa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
8	Pelee con la gente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

6	Tengo mal genio.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
17	Me molesto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
17	Me disgusto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
29	Cuando me molesto actúo sin pensar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Impresión positiva</b>																	
La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.																	
<b>N° Items</b>																	
3	Me gustan todas las personas que conozco.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
7	Pienso bien de todas las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
11	Nada me molesta.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
19	Debo decir siempre la verdad.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
20	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
23	No tengo días malos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones

0 1 2 3

Muy en desacuerdo Desacuerdo De acuerdo Muy de acuerdo

Firma de Juez Externo  
  
 Diana Daisy Quipe Cordero  
 PSICOLOGA  
 C.R. B. 10. 37218

Jueves 3

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la Inteligencia emocional en adolescentes. En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Natalia Calo		
Sexo:	Varón	Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	7		
Grado académico:	Bachiller	Magister <input checked="" type="checkbox"/>	Doctor
Área de Formación académica	Clinica	Educativa	Social
	Organizacional	Otro: <i>Neurociencia</i>	
Años de experiencia en el tema	4		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años <input checked="" type="checkbox"/>	5 a 10 años	10 años a mas

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

Nada relevante	Poco relevante	Relevante	Totalmente relevante
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

Nada representativo	Poco representativo	Representativo	Totalmente representativo
0	1	2	3

ITEMS	Relevancia	Representatividad	Claridad	Sugerencias
<b>Inteligencia Intrapersonal</b> Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.				
<b>N° ítems</b>				
1 Me importa lo que les sucede a las personas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
4 Soy capaz de respetar a los demás.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
18 Me agrada hacer cosas para los demás.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
23 Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
28 Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
30 Se cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	no se sabe
<b>Inteligencia Interpersonal</b> Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y percepciones de los demás.				
<b>N° ítems</b>				
2 Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
6 Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
12 Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
14 Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
21 Para mí es fácil decirle a las personas cómo me siento.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
25 Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
<b>Adaptabilidad</b> Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.				
<b>N° ítems</b>				
10 Puedo comprender preguntas difíciles.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
13 Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
16 Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
19 Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
22 Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
24 Soy bueno (a) resolviendo problemas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
<b>Manejo del estrés</b> La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.				
<b>N° ítems</b>				
5 Me molestó demasiado por cualquier cosa.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
8 Peleé con la gente.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Elaborado por: [illegible]  
[illegible]

9 Tengo mal genio.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
17 Me molesto fácilmente.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
27 Me disgusta fácilmente.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
29 Cuando me molesto actúo sin pensar.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
<b>Impresión positiva</b> La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.				
<b>N° ítems</b>				
3 Me gustan todas las personas que conozco.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
7 Pienso bien de todas las personas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
11 Nada me molesta.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
19 Debo decir siempre la verdad.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
20 Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
25 No tengo días malos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones

0 1 2 3  
Muy en desacuerdo    Desacuerdo    De acuerdo    Muy de acuerdo

Firma del Juez Experto  
[Firma]  
[Illegible]

Jun 2 5

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la *Inteligencia emocional en adolescentes*. En ese sentido, *seríamos* pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Dlco Gutierrez Chiquero (Luis)		
Sexo:	Varón	Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	3 A		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de Formación académica	Clinica	Educativa	Social
	Organizacional	Otro:	
Años de experiencia en el tema	2 A		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a mas

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada representativo</i>	<i>Poco representativo</i>	<i>Representativo</i>	<i>Totalmente representativo</i>
0	1	2	3

ITEMS	Relevancia	Representatividad	Claridad	Sugerencias
<b>Inteligencia Intrapersonal</b> Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.				
<b>N° ítems</b>				
1 Me importa lo que les sucede a las personas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
4 Soy capaz de respetar a los demás.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
18 Me agrada hacer cosas para los demás.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
23 Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
29 Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
30 Sé cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
<b>Inteligencia Interpersonal</b> Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y perspectivas de los demás.				
<b>N° ítems</b>				
2 Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
6 Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
12 Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
14 Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
21 Para mí es fácil decirles a las personas cómo me siento.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
26 Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
<b>Adaptabilidad</b> Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.				
<b>N° ítems</b>				
10 Puedo comprender preguntas difíciles.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
13 Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
16 Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil/cuando yo quiero.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
19 Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
22 Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
24 Soy bueno (a) resolviendo problemas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
<b>Manejo del estrés</b> La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.				
<b>N° ítems</b>				
5 Me molestó demasiado por cualquier cosa.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
8 Peleé con la gente.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
9 Tengo mal genio.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

17 Me molesto fácilmente.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
27 Me disgustó fácilmente.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
29 Cuando me molesto actúo sin pensar.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
<b>Impresión positiva</b> La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.				
<b>N° ítems</b>				
3 Me gustan todas las personas que conozco.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
7 Pienso bien de todas las personas.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
11 Nada me molesta.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
15 Debo decir siempre la verdad.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
20 Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	
25 No tengo días malos.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Firma del Juez Experto



Juez 7

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la *Inteligencia emocional en adolescentes*. En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: *Relevancia, Representatividad y Claridad*. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallos en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Alicia Katherine Chuque Ccano			
Sexo:	Varón	<input checked="" type="checkbox"/>	Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)				
Grado académico:	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Magister	Doctor
Área de Formación académica	Clinica	<input checked="" type="checkbox"/>	Educativa	Social
	Organizacional	Otro:		
Años de experiencia en el tema	2 años			
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	<input checked="" type="checkbox"/>	5 a 10 años	10 años a mas

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada representativo</i>	<i>Poco representativo</i>	<i>Representativo</i>	<i>Totalmente representativo</i>
0	1	2	3

ITEMS		Relevancia				Representatividad				Claridad				Sugerencias			
<b>Inteligencia Intrapersonal</b>																	
Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.																	
<b>N° ítem</b>																	
1		Me importa lo que les sucede a las personas.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
4		Soy capaz de respetar a los demás.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
18		Me agrada hacer cosas para los demás.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
23		Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
24		Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
30		Se cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
<b>Inteligencia Interpersonal</b>																	
Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y perspectivas de los demás.																	
<b>N° ítem</b>																	
2		Es fácil decirle a la gente cómo me siento.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
6		Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
12		Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
14		Puedo fácilmente describir mis sentimientos.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
21		Para mí es fácil decirle a las personas cómo me siento.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
25		Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
<b>Adaptabilidad</b>																	
Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.																	
<b>N° ítem</b>																	
10		Puedo comprender preguntas difíciles.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
13		Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
16		Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando se quiere.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
19		Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
22		Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
24		Soy bueno (a) resolviendo problemas.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
<b>Manejo del estrés</b>																	
La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.																	
<b>N° ítem</b>																	
5		Me molesto demasiado por cualquier cosa.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
8		Peleo con la gente.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			
9		Tengo mal genio.				0 1 2 3				0 1 2 3				0 1 2 3			

Psicólogo José Luis Vértiz

17	Me molesto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
27	Me disgusto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
29	Cuando me molesto actúo sin pensar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Impresión positiva</b>													
La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.													
<b>N° ítem</b>													
3		Me gustan todas las personas que conozco.				0 1 2 3				0 1 2 3			
7		Pienso bien de todas las personas.				0 1 2 3				0 1 2 3			
11		Nada me molesta.				0 1 2 3				0 1 2 3			
15		Debo decir siempre la verdad.				0 1 2 3				0 1 2 3			
20		Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.				0 1 2 3				0 1 2 3			
25		No tengo días malos.				0 1 2 3				0 1 2 3			

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones

0 1 2 3

Muy en desacuerdo Desacuerdo De acuerdo Muy de acuerdo

Firma del Jefe Experto  
  
 Psicólogo  
 C. No. P. 48112

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la inteligencia emocional en adolescentes. En ese sentido solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales.

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Yuli Melida Condori Huadco		
Sexo:	Varón	Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	8 años		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de Formación académica	Clinica	Educativa	Social
	Organizacional	Otro:	
Años de experiencia en el tema	5 años		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada representativo</i>	<i>Poco representativo</i>	<i>Representativo</i>	<i>Totalmente representativo</i>
0	1	2	3

		Relevancia			Representatividad			Claridad			Sugerencias		
<b>Inteligencia Intrapersonal</b> Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.													
<b>N° ítems</b>													
1	Me importa lo que les sucede a las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
4	Soy capaz de respetar a los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
18	Me agrada hacer cosas para los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
23	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
28	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
30	Se cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Inteligencia Interpersonal</b> Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y perspectivas de los demás.													
<b>N° ítems</b>													
7	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
8	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
12	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
14	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
21	Para mí es fácil decirle a las personas cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
25	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Adaptabilidad</b> Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.													
<b>N° ítems</b>													
10	Puedo comprender preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
13	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
16	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
19	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
22	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
24	Soy bueno (a) resolviendo problemas.												
<b>Manejo del estrés</b> La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.													
<b>N° ítems</b>													
3	Me molestó demasiado por cualquier cosa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
7	Pude con la gente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

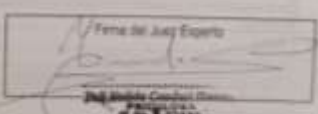
Estrategias para el Manejo del Estrés

9	Tengo mal genio.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
17	Me molesto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
27	Me disgusto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
29	Cuando me molesto actúo sin pensar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>Impresión positiva</b> La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.													
<b>N° ítems</b>													
3	Me gustan todas las personas que conozco.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
7	Pienso bien de todas las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
11	Nada me molesta.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
15	Difícil decir siempre la verdad.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
20	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
25	No tengo días malos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones:

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Firma del Jefe Experto



**Dr. Mónica Cecilia Gaitan**  
Psicóloga  
C.P.S. 1194

Juz 4

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la *Inteligencia emocional en adolescentes*. En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Diana Dysis Quispe Cueva		
Sexo:	Varón	<input checked="" type="checkbox"/>	Mujer
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	5 años		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de Formación académica	Clinica	Educativa	Social
Años de experiencia en el tema	Organizacional	Otro.	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a mas

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada representativo</i>	<i>Poco representativo</i>	<i>Representativo</i>	<i>Totalmente representativo</i>
0	1	2	3

ITEMS		Relevancia				Representatividad				Claridad				Sugerencias			
<b>Inteligencia Intrapersonal</b>																	
Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.																	
<b>N° Ítems</b>																	
1	Me importa lo que les sucede a las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
4	Soy capaz de respetar a los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
18	Me agrada hacer cosas para los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
23	Me siento mal cuando las personas son hirientes en sus sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
28	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
30	Se cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
<b>Inteligencia Interpersonal</b>																	
Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y perspectivas de los demás.																	
<b>N° Ítems</b>																	
2	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
6	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
12	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
14	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
21	Para mí es fácil decirle a las personas cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
26	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
<b>Adaptabilidad</b>																	
Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.																	
<b>N° Ítems</b>																	
10	Puedo comprender preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
13	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
16	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
19	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
22	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.																
24	Soy bueno (a) resolviendo problemas.																
<b>Manejo del estrés</b>																	
La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.																	
<b>N° Ítems</b>																	
5	Me molesto demasiado por cualquier cosa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
8	Puedo con la gente.																

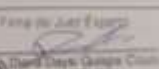
6	Siento mal por mí.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
11	Me molesto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
17	Me disgusto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
25	Cuando me molesto actúo sin pensar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
<b>Impresión positiva</b>																	
La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.																	
<b>N° Ítems</b>																	
3	Me gustan todas las personas que conozco.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
9	Me gustan bien de todas las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
15	Todo me molesta.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
20	Hago decir siempre la verdad.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
27	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				
32	No tengo días malos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3				

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones

0      1      2      3

Muy en desacuerdo    Desacuerdo    De acuerdo    Muy de acuerdo

Firma de Juan E. López



Daniel Danilo Quintero Cordero  
PSICOLOGÍA  
C.A. P. E. M. S. A. S.

**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la *Inteligencia emocional en adolescentes*. En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Rassy Estrella Huaranga Loyne		
Sexo:	Varón	Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)			
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de Formación académica	Clinica	Educativa	Social
	Organizacional	Otro:	
Años de experiencia en el tema	2 años		
Tiempo de experiencia profesional en el área	<del>2 a 4 años</del>	5 a 10 años	10 años a mas

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada representativo</i>	<i>Poco representativo</i>	<i>Representativo</i>	<i>Totalmente representativo</i>
0	1	2	3

ITEMS	Relevancia	Representatividad	Claridad	Supuestos
<b>Inteligencia Intrapersonal</b> Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.				
<b>N° ítems</b>				
1. Me importa lo que les sucede a las personas	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
4. Soy capaz de respetar a los demás	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
11. Me agrada hacer cosas para los demás	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
23. Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
26. Puedo darles cuenta cuando mi amigo se siente triste	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
30. De cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
<b>Inteligencia Interpersonal</b> Es la habilidad para comprender y relacionarse eficazmente con las emociones y perspectivas de los demás.				
<b>N° ítems</b>				
3. Es fácil decirle a la gente como me siento	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
6. Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
12. Es difícil para mí saber mis sentimientos más íntimos	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
14. Puedo fácilmente decirle mis sentimientos	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
21. Paso más tiempo hablando a las personas que me siento	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
25. Me es difícil decirle a la gente mis sentimientos	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
<b>Adaptabilidad</b> Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.				
<b>N° ítems</b>				
10. Puedo comprender preguntas difíciles	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
13. Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
18. Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando se quiere	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
19. Puedo usar técnicas diferentes para resolver los problemas	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
22. Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
24. Soy bueno (a) resolviendo problemas	3	3	3	---
<b>Manejo del estrés</b> La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.				
<b>N° ítems</b>				
5. Me siento demasiado por cualquier cosa	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
8. Paso con la gente	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---

9. Tengo mal genio	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
17. Me molesto fácilmente	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
27. Me disgusta fácilmente	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
28. Cuando me molesto actúo sin pensar	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
<b>Impresión positiva</b> La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.				
<b>N° ítems</b>				
5. Me gustan todas las personas que conozco	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
7. Pienso bien de todas las personas	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
11. Pienso mal de todos	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
15. Digo decir siempre la verdad	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
20. Pienso que soy el (a) mejor en todo lo que hago	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---
25. No tengo días malos	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	0 1 2 3 4	---

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones:

0 1 2 3

Muy en desacuerdo, Desacuerdo, De acuerdo, Muy de acuerdo



**FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA**

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a medir la *Inteligencia emocional en adolescentes*. En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 30 ítems en tres criterios: Relevancia, Representatividad y Claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

**I. Datos Generales**

Nombre y Apellido	Roselyn Abigail Aguilar Valencia		
Sexo:	Varón	Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	Año y medio		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de Formación académica	Clinica	Educativa	Social
	Organizacional	Otro:	
Años de experiencia en el tema	1 año		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más

Título profesional

**II. Breve explicación del constructo**

La inteligencia emocional puede definirse como el conjunto de habilidades relacionadas con el reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones propias y ajenas. Incluye aspectos como la empatía, la autoconciencia emocional, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, contribuyendo así al manejo efectivo de las emociones tanto internas como en las interacciones con los demás.

**III. Criterios de Calificación**

**a. Relevancia**

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la inteligencia emocional se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem "Nada relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y "completamente relevante para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

**b. Representatividad**

El grado en que el ítem representa la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem "No es coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 0), "poco coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 1), "coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 2) y es "totalmente coherente para evaluar la inteligencia emocional" (puntaje 3).

<i>Nada representativo</i>	<i>Poco representativo</i>	<i>Representativo</i>	<i>Totalmente representativo</i>
0	1	2	3

Elaborado con CamScanner

ITEMS	Relevancia			Representatividad			Claridad			Sugerencias				
<b>Inteligencia Intrapersonal</b> Es la capacidad de comprender y gestionar eficazmente las emociones y pensamientos personales.														
Nº	Items													
1	Me importa lo que les sucede a las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Me importan cuando se sienten las personas que me rodean
4	Soy capaz de respetar a los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Trato a las demás con respeto
18	Me agrada hacer cosas para los demás.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Me gusta ayudar a otras personas
23	Me siento mal cuando las personas son frías en sus sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Me agrada cuando alguien se siente frías emocionalmente
28	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Reconozco de qué modo, en vez de "mi amigo"
30	Se cuando la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	En vez de "la gente" cambiario por "alguien"
<b>Inteligencia Interpersonal</b> Es la habilidad para comprender y relacionarse efectivamente con las emociones y perspectivas de los demás.														
Nº	Items													
2	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
6	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
12	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
14	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
21	Para mí es fácil decirle a las personas cómo me siento.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
26	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
<b>Adaptabilidad</b> Es la capacidad de ajustarse y prosperar en diferentes situaciones y entornos.														
Nº	Items													
10	Puedo comprender preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Muchos ítems cambiados en "preguntas difíciles" habría que responder en situaciones sociales o personales.
13	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
16	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Reformularlo
19	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
22	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Intento pensar en varias soluciones antes de responder algo difícil
24	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
<b>Manejo del estrés</b> La habilidad para gestionar y controlar eficazmente las reacciones emocionales ante situaciones estresantes.														
Nº	Items													
5	Me molestó demasiado por cualquier cosa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
8	Feleó con la gente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	"feleo" es sinónimo.

9	Tengo mal genio.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
17	Me molesto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
27	Me disgusto fácilmente.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
29	Cuando me molesto actúo sin pensar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
<b>Impresión positiva</b> La capacidad de generar una percepción favorable en los demás a través de las interacciones sociales.														
Nº	Items													
3	Me gustan todas las personas que conozco.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	En vez de "gustar" "agradar"
7	Pienso bien de todas las personas.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
11	Nada me molesta.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
15	Debo decir siempre la verdad.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
20	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
25	No tengo días malos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta en la escala van del 1 al 4 y tiene las siguientes expresiones

0                      1                      2                      3  
 Muy en desacuerdo    Desacuerdo    De acuerdo    Muy de acuerdo

Firma del Jefe/Experto



Inés L. de Varela  
 Psicóloga  
 C.P.N. 4418

Elaborado con CamScanner

## Anexo 5: Instrumentos

### CUESTIONARIO DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES (TDV)

#### INSTRUCCIONES:

A continuación se presenta con sus respectivas alternativas de respuestas, elige para cada una de ellas una respuesta y marca con una (X) la respuesta que creas conveniente. Utiliza solo lapicero azul o negro. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos. Toma como referencia la siguiente escala.

#### DATOS GENERALES

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

Lugar entre hermanos: \_\_\_\_\_

Residencia: \_\_\_\_\_

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez o nunca	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	ITEMS	0	1	2	3	4
1	Ahora juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC, le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no me funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar a los personajes, etc).	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no se que hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el ordenador.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado con subir de nivel, ganar prestigio, etc en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4

13	Me resulta difícil para cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el ordenador.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido comienzo a jugar con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sea por un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4

### INVENTARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON ICE: NA - ABREVIADA

#### INSTRUCCIONES:

Lee cada oración y elige la respuesta que mejor te describe.

1	2	3	4
Muy rara vez	Rara vez o nunca	A menudo	Muy a menudo

Nº	ITEMS	1	2	3	4
1	Me importa lo que les sucede a las personas.	1	2	3	4
2	Es fácil decirle a la gente como me siento.	1	2	3	4
3	Me agradan la mayoría de las personas que conozco.	1	2	3	4
4	Soy capaz de respetar a los demás.	1	2	3	4
5	Me molestó demasiado por cualquier cosa.	1	2	3	4
6	Puedo expresar fácilmente mis sentimientos.	1	2	3	4

7	Pienso bien de todas las personas.	1	2	3	4
8	Peleo con la gente.	1	2	3	4
9	Me resulta difícil controlar mi temperamento.	1	2	3	4
10	Puedo comprender preguntas difíciles.	1	2	3	4
11	Nada me molesta.	1	2	3	4
12	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	1	2	3	4
13	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	1	2	3	4
14	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	1	2	3	4
15	Debo decir siempre la verdad.	1	2	3	4
16	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.	1	2	3	4
17	Me molesto fácilmente.	1	2	3	4
18	Me agrada hacer cosas para los demás.	1	2	3	4
19	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver problemas.	1	2	3	4
20	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	1	2	3	4
21	Para mi es fácil decirle a las personas como me siento.	1	2	3	4
22	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	1	2	3	4
23	Me siento mal cuando veo que alguien se siente lastimado emocionalmente.	1	2	3	4
24	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	1	2	3	4
25	No tengo días malos.	1	2	3	4
26	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.	1	2	3	4
27	Me disgusto fácilmente.	1	2	3	4
28	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	1	2	3	4
29	Cuando me molesto actué sin pensar.	1	2	3	4
30	Se cuando la gente está molesta aun cuando no dice nada.	1	2	3	4

## Anexo 6: Carta de aprobación de la Institución Educativa



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA "PERU BIRF" DE SAN MIGUEL, JURIDICION DE SAN ROMAN, DEPARTAMENTO DE PUNO. C.M. 0535252.

### AUTORIZA:

A los estudiantes de psicología MIRIAN LLASA HANCCASI DNI N° 75792701 y ALEX FABRICIO ROJO SOLORZANO DNI N° 73214359, a realizar su trabajo de investigación que lleva por título: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DIFICULTADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION NACIONAL DE JULIACA 2024". En estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Perú Birf" de San Miguel. Cuyo proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios.

Quienes al final se comprometen en dejar una copia de su estudio de investigación.

En tal sentido, se le otorga la autorización correspondiente y se solicita, que se les brinde las facilidades que el caso los requiera, teniendo como referencia el documento Exp N° 1151 de la siguiente fecha, 08 de mayo del 2024, donde solicitan Permiso para Realizar Trabajo de Investigación.

Juliaca, 09 de mayo del 2024



Prof. Sabine Robles Condori  
DIRECTOR (e.)  
Cel: 955 808986

## Anexo 7: Recepción de la carta por parte de la IE



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho"

Juliaca, Villa Chullunquiari, 08 de mayo de 2024

### CARTA N° 0272-2024/UPeU -FCS-EP-P

Licenciada:

Elena Mamani Apaza

Coordinadora de la Institución Educativa de Formación

Técnica Perú Birf Juliaca

Presente



De mi especial consideración

Es grato dirigirme a Usted, para extenderle cordiales saludos a nombre de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión – Campus Juliaca.

La presente tiene por objetivo solicitar permiso para que los bachilleres **Mirian Llasa Hancasi** con DNI N° 75792701, y **Alex Fabricio Rojo Solórzano** con DNI N° 73214359, puedan aplicar su instrumento de investigación "Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos (TDV)" e "Inventario de Inteligencia Emocional de Baron Ice: Na - Abreviada", a estudiantes de secundaria de la institución que usted preside. Esta investigación es parte del Proyecto de Tesis titulado: "Dependencia a los videojuegos, inteligencia emocional y dificultades interpersonales en estudiantes de una institución nacional de Juliaca, 2024"; requisito para para optar el título de PSICÓLOGO y está bajo la asesoría de la Mg. Armandina Santos Farceque Huancas.

Sin otro motivo en particular, me despido de Ud. agradeciéndole por el apoyo que nos manifiesta y deseándole una jornada laboral amena y exitosa.

Atentamente,



Mta. Helen Sara Flores Mamani  
Coordinadora de la EP de Psicología  
UPeU Juliaca

## Anexo 8: Consentimiento informado y asentimiento informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES

¡Hola querido padre de familia!

Estimados Padres de Familia somos estudiantes de la carrera de Psicología de la Universidad Peruana Unión - Filial Juliaca, nuestros nombres son Alex Fabricio Rojo Solórzano, Mirian Llasa Hancasi. Nos dirigimos a ustedes para solicitar su consentimiento a su menor hijo/a para una investigación que se estará realizando con la finalidad de conocer si las variables a estudiar guardan relación. Cabe recalcar que la información personal de los que accedan a participar será utilizada estrictamente para fines científicos. Así mismo, se asegurará la confidencialidad y privacidad de los datos de cada uno de sus menores hijos/as. De manera que, la participación es totalmente voluntaria.

Si Ud tiene alguna duda con respecto a la investigación puede contactarse al siguiente correo electrónico: [mirianllasa@upeu.edu.pe](mailto:mirianllasa@upeu.edu.pe) o [alex.rojo@upeu.edu.pe](mailto:alex.rojo@upeu.edu.pe).

Para aceptar la participación de su menor hijo marque con una X la opción conveniente:

- ) Acepto que mi hijo/a participe  
 ) No acepto que mi hijo/a participe

## Asentimiento informado

### CUESTIONARIO DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS (TDV) Y CUESTIONARIO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BARON -ICE NA ABREVIADO

Hola, nuestros nombres son Mirian Llasa Hancasi y Alex Fabricio Rojo Solórzano, somos estudiantes del grado bachiller de la escuela profesional de psicología perteneciente a la facultad de ciencias de la salud de la Universidad Peruana Unión. Se está realizando un estudio para medir el uso de los videojuegos y la inteligencia emocional. y para ello queremos pedirte que nos apoyes.

Tu participación en el estudio consistiría en responder el cuestionario de dependencia a los videojuegos y el cuestionario de inteligencia emocional de manera honesta acorde a cómo te sientes.

Tu participación en el estudio es voluntaria, es decir, aun cuando tus papá o mamá hayan dicho que puedes participar, si tú no quieres hacerlo puedes decir que no. Es tu decisión si participas o no en el estudio. También es importante que sepas que si en un momento dado ya no quieres continuar en el estudio, no habrá ningún problema, o si no quieres responder a alguna pregunta en particular, tampoco habrá problema.

Toda la información que nos proporcionas/ las mediciones que realicemos nos ayudarán a conocer la relación entre el uso de los videojuegos y la inteligencia emocional.

Esta información será confidencial. Esto quiere decir que no diremos a nadie tus respuestas (O RESULTADOS DE MEDICIONES), sólo lo sabrán las personas que forman parte del equipo de este estudio.

Si aceptas participar, te pido que por favor pongas una ( ✓ ) en el cuadrito de abajo que dice "Sí quiero participar" y escribe tu nombre.

Si no quieres participar, no pongas ninguna ( ✓ ), ni escribas tu nombre.

Sí quiero participar

Nombre: \_\_\_\_\_

Nombre y firma de la persona que obtiene el asentimiento:

\_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ del 2024