



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**“INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DEPENDENCIA A LOS
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN PRIVADA DE LIMA EN CONTEXTO DE
PANDEMIA”**

Tesis para optar el título profesional de:
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

Presentado por:

Nancy Margoth Casquina Chávez (0000-0002-4217-9964)

Kiara Maythe Ríos Perez (0000-0002-1249-2554)

Asesor:

César Augusto Eguía Elias (0000-0002-6499-9971)

Lima – Perú

2023



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Lima, 26 de mayo de 2023.

Los integrantes del Jurado de tesis:

Presidente:	Dr. Francis Angelica Vilela Tragodara	<input checked="" type="checkbox"/>
Miembro:	Dr. Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez	<input type="checkbox"/>
Miembro:	Dra. Jenny Raquel Adanaqué Velásquez	<input type="checkbox"/>

Se reúnen para evaluar la tesis titulada:

“Inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución privada de Lima en contexto de pandemia”

Presentada por las bachilleres:

- Kiara Mayte Rios Pérez
- Nancy Margoth Casquina Chávez

Para optar el Título Profesional de Licenciadas en Psicología.

Asesorado por: Mg. César Augusto Eguía Elías

Luego de haber evaluado el informe final de tesis y evaluado el desempeño de las estudiantes de la carrera de Psicología en la sustentación, concluyen de manera unánime (X) por mayoría simple () calificar a:

Tesisista: Kiara Mayte Rios Pérez			Nota: Dieciséis (16)
Aprobado ()	Aprobado - Muy buena (X)	Aprobado - Sobresaliente ()	Desaprobado ()
Tesisista: Nancy Margoth Casquina Chávez			Nota: Dieciséis (16)
Aprobado ()	Aprobado - Muy buena (X)	Aprobado - Sobresaliente ()	Desaprobado ()

Los miembros del jurado firman en señal de conformidad.



Dr. Francis Angelica Vilela Tragodara
Presidente (a) del Jurado



Dr. Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez
Miembro 1



Mg. Cesar Augusto Eguía Elías
Asesor(a)



Dr. Jenny Raquel Adanaqué Velásquez
Miembro 2

ANEXO: DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DE INFORME FINAL DE TESIS

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DE CONTENIDO DE INFORME FINAL DE TESIS / TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Lima, 07 de junio del 2023

Señor,
Carlos Zavalaga Reyes

**Director General de Investigación, Desarrollo e Innovación
Universidad Científica del Sur
Presente. –**

De nuestra consideración,

Yo: Nancy Margoth Casquina Chávez y Kiara Maythe Ríos Perez; egresadas de la carrera de Psicología de la Universidad Científica del Sur, en conjunto con el asesor César Augusto Eguia Elias, declaramos que este informe final de tesis de investigación titulado: inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución privada de lima en contexto de pandemia, sustentado para obtener el Título Profesional de Licenciadas en Psicología es original.

Es decir, no contiene plagio parcial ni total, cuando se utilizó información de fuentes externas se reconoció la autoría mediante la adecuada citación y los resultados obtenidos son producto entero de mi investigación y no han sido falseados ni fabricados. Todo esto en cumplimiento del Código de ética en la investigación, Reglamento del Comité de Integridad Científica, Reglamento de Propiedad Intelectual, Normas y procedimientos de los trabajos de investigación para la obtención de títulos profesionales y grados académicos¹⁴, que afirmamos conocer en su totalidad.

Por ello, en caso de identificarse alguna situación de plagio, falsificación o fabricación de resultados, nos allanamos al proceso de investigación que establezca la Universidad y las posibles sanciones que pudieran surgir.

Firmamos en conformidad con lo declarado,

Firma tesista
DNI: 71810783

Firma del asesor de tesis
DNI: 07512106

Firma tesista
DNI: 77345787

13 En conformidad con la Resolución del Consejo Directivo N° 084-2022-SUNEDU/CD

14 Los documentos están en: <https://investigacion.cientifica.edu.pe/reglamentos/>

INFORME DE REVISIÓN DE ORIGINALIDAD

Título del documento evaluado. Inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución privada de Lima en contexto de pandemia

Autores. Kiara Mayte Rios Perez; Nancy Margoth Casquina Chavez.

Mecanismo de revisión de originalidad. Evaluación con Turnitin (ID 2131138592).

Resultado de la evaluación. 8%

Revisado por. Magaly Kelly Guerrero Huaracallo.

Comentarios sobre la revisión. Filtros usados: excluir fuentes de menos de 12 palabras.



DEDICATORIA

Nancy

Dedico en primer lugar a mis padres quienes me brindaron su apoyo incondicional y paciencia en todo el proceso de desarrollo y la etapa de formación apoyándome cuando me sentía frustrada y quería rendirme. También quisiera dedicar a todas las personas que me apoyaron y creyeron que podría llegar a tener este logro.

Kiara

Este trabajo es dedicado a mi familia, por su apoyo absoluto durante cada etapa de mi formación universitaria y por su motivación constante a lograr mis objetivos. Asimismo, a mi compañero de vida, por creer en mí y ser mi apoyo incondicional. También, a mi mejor amiga por ser con quién inicie esta maravillosa carrera, y quien me ha acompañado durante todos estos años.

AGRADECIMIENTOS

Nancy

Agradezco a la vida por la oportunidad que me brindo para estudiar esta hermosa carrera, también agradezco a mis padres, hermanos, familiares y amigos compañeros de la universidad quienes me acompañaron y alentaron durante mi formación profesional y poder lograr esta gran meta

Kiara

A Dios, por acompañarme durante cada día, asimismo, agradezco a mis padres por ser mi motivación y ejemplo de perseverancia, a mí novio por cada vez que me apoyo cuando creí que no podría más, agradezco a mi mejor amiga y hermana por ser mi alegría, como también a cada persona que creyó en mí cuando decidí iniciar este camino y a los que pude conocer en medio de este y me apoyaron incondicionalmente.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1. Planteamiento del problema	12
1.1.1. Pregunta de investigación	14
CAPÍTULO II ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO	14
2.1. Antecedentes	14
2.1.1. Internacionales	14
2.1.2 Antecedentes Nacionales	16
2.2. Bases Teóricas	18
<i>a. Inteligencia</i>	18
<i>d. Dependencia a los videojuegos</i>	24
Justificación o importancia del estudio	28
Objetivos	29
Objetivo general.....	29
Objetivos específicos	29
CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS	30
3.1. Tipo de estudio	30
3.2. Diseño de estudio.....	30
3.3. Población y muestra de estudio	30

3.4. Técnica.....	31
3.5. Instrumentos	31
3.5.1. Inventario de inteligencia emocional de BarOn abreviado:	31
3.5.2. Test de dependencia a los videojuegos (TVD):	32
3.6. Procedimiento	33
3.7. Análisis de datos	34
3.8. Aspecto ético	34
3.9. Limitaciones del estudio	35
CAPÍTULO IV RESULTADOS	36
4.1. Características sociodemográficas de la muestra	36
4.2. Análisis descriptivo de las variables	37
4.2.1. Inteligencia emocional.....	37
4.2.2. Análisis descriptivo de variable dependencia de los videojuegos	44
4.3. Prueba de hipótesis	50
CAPÍTULO V DISCUSIÓN	57
CONCLUSIONES	65
RECOMENDACIONES	66

RESUMEN

El desarrollo de la presente investigación estuvo orientado principalmente por la finalidad de determinar la relación entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en una muestra de 133 estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Villa el Salvador, la cual fue seleccionada aleatoriamente de una población de 201 sujetos. Se trabajó con el enfoque cuantitativo, tipo correlacional con diseño no experimental, así como técnica la encuesta y como instrumento de investigación el cuestionario. Los principales resultados demuestran la existencia de una relación significativa e inversa entre las variables estudiadas, así como entre la dependencia a los videojuegos y las categorías de inteligencia emocional.

Palabras clave: inteligencia emocional, dependencia, videojuegos, adolescentes.

ABSTRACT

The development of the present research was mainly oriented by its objective of determining the relationship between emotional intelligence and video game dependence in a sample of 133 high school students from Villa el Salvador, which was randomly selected from a population of 201 subjects. We worked with a quantitative approach, correlational type and non-experimental design, as well as with the survey as a technique and the questionnaire as a research instrument. The main results indicated the existence of a significant and inverse relationship between the study variables, as well as between dependence on video games and the dimensions of emotional intelligence.

Key words: emotional intelligence, dependence, video games, adolescents.