

# UNIVERSIDAD ANTONIO RUIZ DE MONTOYA

Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas



## TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES

Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Psicología

Presenta el Bachiller

**RODRIGO MANUEL DIAZ CHUQUIN**

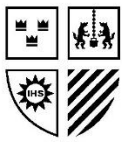
**Presidenta: Mariana Dupuy Benavides**

**Asesora: Emely Marny Silvero Genebrozo**

**Lector: Álvaro Fernando Álvarez Álvarez**

**Lima – Perú**

**Abril de 2025**



**UARM**

Universidad  
Antonio Ruiz  
de Montoya

Anexo N.º 3 - Reglamento General de Grados y Títulos de Pregrado y Posgrado  
Aprobado por Resolución Rectoral N.º 150-2023-UARM-R

## INFORME DE ORIGINALIDAD

Sres.

### **CONSEJEROS**

Pte.

De nuestra consideración:

Por la presente nos dirigimos a Ustedes para saludarlos e informar al Consejo Universitario sobre el producto académico elaborado por DIAZ CHUQUIN, Rodrigo Manuel, quien solicita la obtención de su título profesional a través de la sustentación de una tesis.

El producto académico elaborado tiene como título "Tiempo de uso de videojuegos y la Inteligencia Emocional en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñones Gonzales".


Por tanto, en nuestra condición de Asesor de producto académico y de integrante de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas, declaramos que el producto académico de DIAZ CHUQUIN, Rodrigo Manuel, ha sido examinado con el programa antiplagio Turnitin para identificar su nivel de coincidencias.

El resultado que arroja el programa es de 15% de similitud, el cual proviene de fuentes de información que han sido debidamente citadas o reconocidas utilizando las normas del sistema APA.

Sin otro particular, quedo de ustedes.

Firmado en Lima, el 28 del mes de marzo de 2025

Atentamente,



Emely Marny Silverio Genebrozo  
PSICÓLOGA  
C.P.º 30020

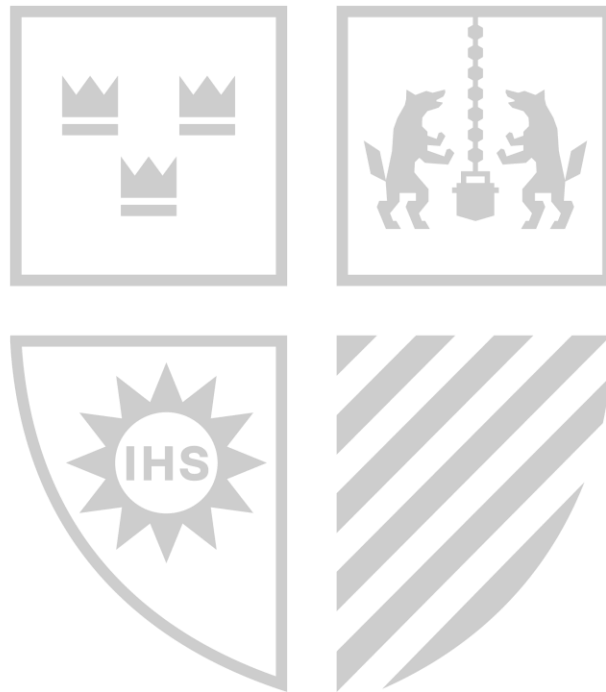
Emely Marny Silverio Genebrozo  
Asesora



Evelyn Flor Modesto Taipe  
Secretaria técnica de la Comisión

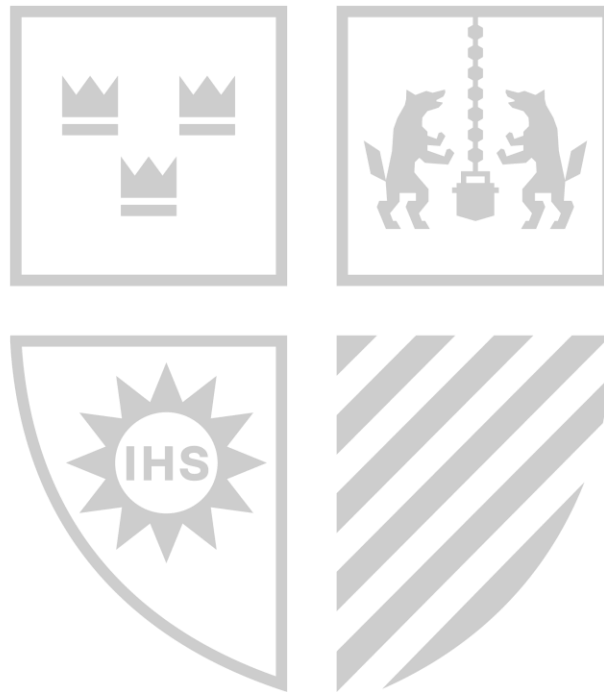
## EPÍGRAFE

Solemos juzgar lo que no entendemos, hasta el punto de odiarlo para poder defendernos.



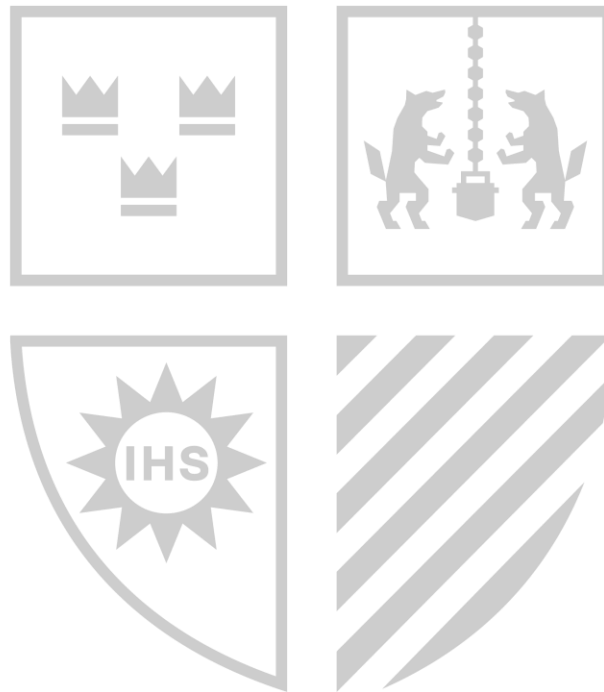
## DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a mis padres, hermanos y abuelos, que me impulsaron a seguir desarrollándome en mis actividades académicas.



## AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento a mis amigos JD, Alejandro y a mi hermano menor, que me acompañaron en esta agobiante pero satisfactoria investigación. Así como también agradecer especialmente a mi acompañante más cercana, Stephania D., por impulsarme a seguir con este trayecto, y apoyándome en todo lo que estuvo a su alcance.



## RESUMEN

El desarrollo de una buena inteligencia emocional en una edad crucial, donde la socialización es nuestro objetivo, como es la adolescencia, es fundamental, ya que no tener una buena inteligencia emocional podría afectar su desarrollo social y emocional. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación fue evaluar la relación entre la IE y los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñones Gonzales, en relación con su tiempo de uso. La hipótesis del estudio fue que existe una relación relevante entre el tiempo de uso de los videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñónez Gonzales. La investigación fue descriptiva. La población objetivo estuvo conformada por 234 estudiantes de ambos sexos. Se utilizaron instrumentos como una ficha sociodemográfica y la Escala de Inteligencia Emocional WLEIS. El diseño óptimo para esta investigación fue no experimental correlacional con un enfoque cuantitativo. La hipótesis se puso a prueba mediante el uso de la Escala de Inteligencia Emocional WLEIS en contraste con el tiempo dedicado a los videojuegos, utilizando el programa estadístico SPSS. La principal conclusión fue que existe una baja relación entre el tiempo dedicado a jugar videojuegos y las diferentes áreas de la inteligencia emocional en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñónez Gonzales.

**Palabras clave:** videojuegos, inteligencia emocional, desarrollo social y desarrollo emocional

## ABSTRACT

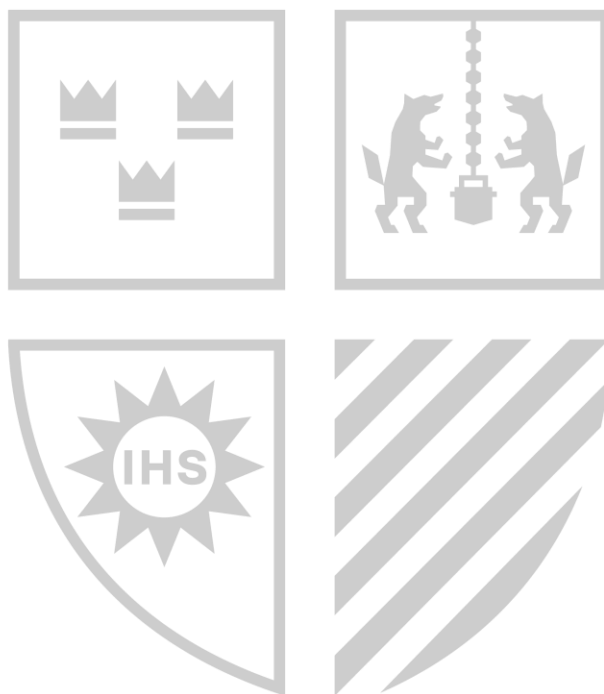
The development of a good emotional intelligence at an essential age where socializing is our goal, such as adolescence, is essential, since not having a good emotional intelligence could affect their social and emotional development. Therefore, the objective was to evaluate the relationship between EI and video games in high school students of the José Abelardo Quiñones Gonzales Educational Institution, in relation to their time of use. The hypothesis of the study was that there is a relationship between the time of use of video games and emotional intelligence in high school students of the José Abelardo Quiñonez Gonzales Educational Institution. The research was descriptive. The sample consisted of 234 male and female students. The instruments used were a sociodemographic form and the WLEIS Emotional Intelligence Scale. The research design was non-experimental correlational with a quantitative approach. The hypothesis was tested by applying the WLEIS Emotional Intelligence Scale in contrast with the time spent playing video games, using the SPSS statistical program. The main conclusion was that there is a low relationship between the time spent playing video games and the different areas of emotional intelligence in high school students of the José Abelardo Quiñonez Gonzales Educational Institution.

**Keywords:** video games, emotional intelligence, social development, and emotional development

## TABLA DE CONTENIDOS

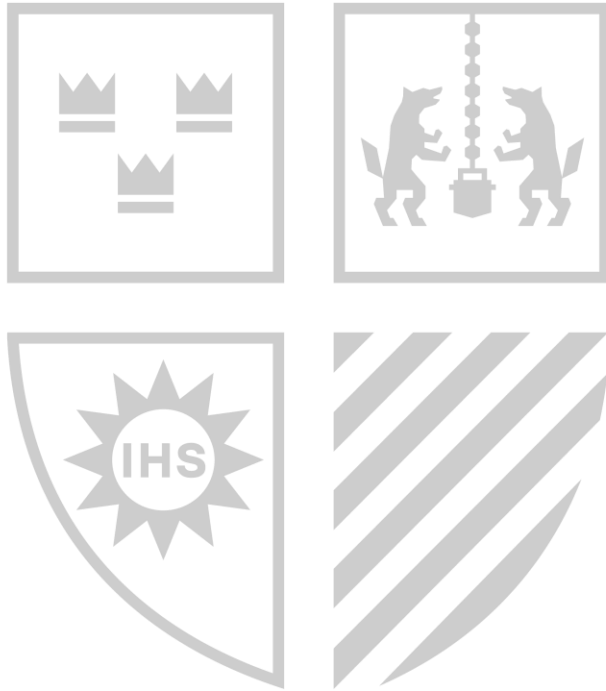
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I: REVISIÓN Y FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	16
1.1 El Software y las consolas de videojuegos.....	16
1.2 El mercado de los videojuegos.....	17
1.3 Los videojuegos.....	17
1.4 Los videojuegos en la regulación emocional.....	21
1.5 Estudios Internacionales.....	25
1.6 Estudios nacionales.....	28
1.7 La adolescencia y la inteligencia emocional.....	30
1.8 La inteligencia emocional según Wong y Law (2002).....	35
CAPÍTULO II: OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	37
2.1 Objetivo General.....	37
2.2 Objetivos Específicos.....	37
2.3 Hipótesis.....	37
2.4 Hipótesis específicas.....	38
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.1 Participantes.....	39
3.2 Criterios de selección.....	40
3.3 Medición / Instrumentos de recolección de información.....	40
3.4 Criterios de calidad.....	41
3.5 Procedimiento y técnicas de análisis de la información.....	41
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	44

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN .....	49
Conclusiones .....	55
Recomendaciones .....	59
Bibliografía .....	61
Anexos .....	71



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 4.1: Cantidad de participantes.....	42
Tabla 4.2: Tiempo de uso de videojuegos .....	43
Tabla 4.3: Estadísticos descriptivos.....	43
Tabla 4.4: Alpha de Cronbach de la Escala Inteligencia emocional WLEIS .....	44
Tabla 4.5: Alpha de Cronbach de cada dimensión de la Escala Inteligencia emocional WLEIS .....	44
Tabla 4.6: Pruebas de normalidad de Kolmovorov-Smirnov .....	45
Tabla 4.7: Análisis estadístico de Asimetría y Curtosis .....	46
Tabla 4.8: Prueba no paramétrica de Kruskall-Wallis.....	46



## INTRODUCCIÓN

La inteligencia emocional y los videojuegos, se mantienen envueltos en un constante debate, ya que se considera que los videojuegos traen consigo beneficios y perjuicios en los usuarios, los cuales han tenido constantes estudios e investigaciones. No obstante, son más los estudios que presentan resultados negativos en torno a la relación que tienen los videojuegos sobre la inteligencia emocional. Sin embargo, existen estudios que demuestran una relación positiva en el correcto desarrollo de la inteligencia emocional en los usuarios.

Esto debido a que el rápido crecimiento en la industria tecnológica y de videojuegos ha creado un foco de interés en la psicología, para estudiar cómo estos contribuyen en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en jóvenes y adolescentes (Berner y Santander, 2012). Sobre esto, en el Perú el 69.7% de sujetos de 14 años a más adquirió películas, música y videojuegos en el 2022 (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2022). A su vez, un estudio realizado por GPK llamado Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra (2019) junto a la Asociación Peruana de Deportes electrónicos y videojuegos (APDEV), señala que, de una muestra de 807 personas en el Perú, el 78% de hombres se considera gamers, mientras que las mujeres solo un 22%. En ese sentido, en el Perú existe un alto nivel de consumo de videojuegos.

Asimismo, el gran desarrollo que han tenido los videojuegos a lo largo del tiempo y como, actualmente, los usuarios tienen un fácil acceso a esto, han promovido más su uso y con ello la creación de una diversidad de géneros de videojuegos que dependiendo de su uso, pueden promover distintas habilidades fundamentales, como las Habilidades cognitivas, básicas, multifuncionales y emocionales, importantes para un correcto desarrollo tanto personal, como social en los usuarios, ya que sin el uso correcto de estas, nuestro desarrollo social se verá afectado y limitado.

Los videojuegos han presentado un papel importante en lo que viene siendo su relación con la regulación de emociones, esto tanto de manera positiva como negativa, se

ha podido observar temas como la salud mental y física, su adecuado uso para un correcto desarrollo en los niños y adolescentes, videojuegos creados para el uso terapéutico los cuales han dado un gran avance para el contexto psicológico.

Pero también se ha podido notado la negatividad de los videojuegos, aspectos como la adicción, el aislamiento social, el escapismo y el bajo rendimiento académico, nos hace dar a entender que, si bien los videojuegos tienen aspectos negativos los cuales han estado saliendo a la luz poco a poco, el impacto negativo que estos pueden generar tienden a tener un papel más importante a la hora de hablar de estos.

Siendo los videojuegos parte del interés de la población, se han realizado estudios internacionales por parte de Cejudo y Latorre (2015) con su investigación acerca de los efectos del videojuego Spock en los adolescentes y Villani, Carissoli, Triberti, Marchetti, Gilli, y Riva, (2018) con su revisión teórica acerca de los estudios que investigan los efectos de los videojuegos en la inteligencia emocional. Estas investigaciones estudian el fenómeno de una posible relación entre el uso de los videojuegos y la IE y como esta se manifiesta. Ya que la inteligencia emocional es uno de los factores más importantes para el desarrollo humano, por ende, no contar con una buena inteligencia emocional, puede ocasionar una alteración en su desarrollo social y emocional. (Campos Amaro y Juan de Dios Huanca, 2015).

Referente al tema de los videojuegos y la inteligencia emocional, Campos Amaro y Juan de Dios Huanca (2015) realizaron un estudio nacional con estudiantes de tercer grado de Educación Secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL en Huánuco, el cual tuvo como objetivo especificar el impacto que pueden tener los videojuegos en la inteligencia emocional de los estudiantes, este dio como resultado que los videojuegos influyen negativamente en las distintas áreas de la IE de los estudiantes.

Ante esta realidad, este estudio es relevante puesto que tiene como objetivo describir la relación entre el uso de videojuegos y la inteligencia emocional en gamers en un contexto peruano actual, para que jóvenes, padres y docentes puedan usar los videojuegos como una herramienta para influir de manera positiva en las distintas áreas que abarca la inteligencia emocional. Ya que, en los últimos años, se ha estado prestando más atención a las emociones y a la repercusión que este tiene en distintos ámbitos, ya que se considera que la inteligencia emocional es la clave del éxito profesional. (Santor, 2003). Según Belén (2013), el éxito profesional y personal en la vida, depende de un 20% el coeficiente intelectual, y un 80% de la Inteligencia Emocional. A su vez, la inteligencia emocional tiene un papel relevante en la educación, ya que con ella se puede alcanzar la

motivación, gestionar los impulsos, regular el estado de ánimo y establecer mejores relaciones con los demás (La Guía de Antares, 2015).

Los videojuegos, por su parte, son la forma de entretenimiento más conocida entre jóvenes y adultos (Olson, 2010). Estos incluyen cualquier medio tecnológico, ya sean celulares, computadores, laptops y/o consolas, a su vez se puede disfrutar de estos videojuegos tanto de manera individual como grupal (Frasca, 2001). Los videojuegos tienen como objetivo poner al jugador como el protagonista de una historia, esto con el fin de que tengan el poder de dirigir el transcurso de la historia (Paderewski, Fuentes, y Gutiérrez, 2017).

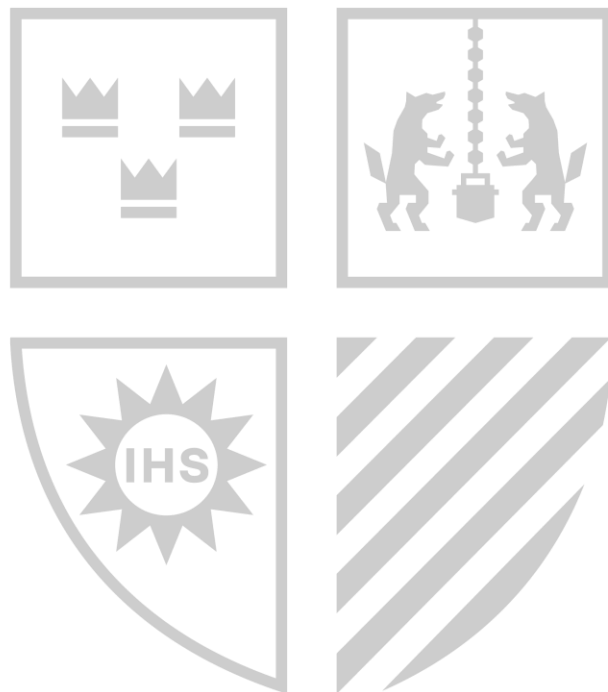
En este contexto tecnológico, los videojuegos tienen la posibilidad de que la gente sienta un amplio rango de emociones, de la misma manera que si realmente estuvieran enfrentándose a un problema real, pero este, simulado en un videojuego (Olson, 2010).

Existen estudios previos en donde se demostró una influencia de los videojuegos en la inteligencia emocional, un ejemplo de esto, es la investigación realizada por Cejudo y Latorre (2015) los cuales investigaron acerca de los efectos del videojuego Spock en los adolescentes, este dio como resultado que los videojugadores que jugaban el videojuego Spock, tenían mejores resultados en la variable facilitación emocional, regulación emocional, y percepción emocional, en comparación a otros videojugadores que no frecuentaban el videojuego Spock.

A pesar de lo antes mencionado aún existe un creciente temor entre padres y educadores, por lo que estos no han terminado de aceptar o comprender lo que puede ofrecer el uso de los videojuegos en las habilidades de las personas, pues suelen verlo como una pérdida de tiempo y dinero, hasta como un peligro, debido a la violencia explícita e implícita que pueden tener los videojuegos (Rivera y Torres, 2018). Pero poco a poco se demuestra el potencial que pueden tener los videojuegos y esto hace que los profesionales de la educación, decidan incluir en su metodología de enseñanza, con el objetivo de hacer más eficiente su labor, ya que la tecnología está hecha por y para las personas y que, por tanto, debe utilizarse para ayudar a la sociedad. (Paderewski, Fuentes y Gutiérrez, 2017).

Por ende, esta investigación tiene como finalidad evaluar la relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la I.E. José Abelardo Quiñonez Gonzales las cuales pueden adaptarse a las diferentes

metodologías de estudio, así como también usarse como materiales didácticos más innovadores.



## CAPÍTULO I: REVISIÓN Y FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Actualmente, aún existe una gran desinformación acerca de los videojuegos, si es que estos son útiles o no, y si acaso estos servirían de algo más allá de un entretenimiento momentáneo. Por lo cual se han realizado diferentes estudios, que podremos observar más adelante, detallando tanto los beneficios y perjuicios que los videojuegos pueden llegar a tener, pero más allá de encasillar a los videojuegos en algo positivo o negativo, es importante detallar como estos se han ido desarrollando a lo largo del tiempo, y como han llegado a ser métodos de estudios en relación a áreas psicológicas como el estrés, la ansiedad, el desempeño académico, y en este caso, relacionado a la Inteligencia emocional.

### 1.1 El Software y las consolas de videojuegos

El software (programas que hacen posible la ejecución de tareas específicas dentro de un computador) y el internet son los elementos tecnológicos con mayor impacto en relación con videojuegos, ya que estos multiplican las opciones para que el usuario pueda tener un acceso fácil y rápido a diferentes tipos de videojuegos. (Rubio et al, 2016). Es decir, el software es todo lo que le indica a una maquina como realizar distintos procesos, de la mano con diferentes componentes los cuales componen el equipo.

La evolución de las plataformas que conllevan un software, tanto fijas (computadoras, consolas) como móviles (celulares, tablets, laptops), tuvieron más impacto en determinados tipos de aplicaciones, como los “sistemas de carga”, las cuales son aplicaciones diseñadas para poder descargarse en donde uno necesite, en otras palabras, adaptarse a las necesidades de las personas (Manovich, 2014).

Por ende, mientras siga existiendo el desarrollo tecnológico, los videojuegos seguirán adaptándose a las modalidades que requiera el usuario, como actualmente lo podemos observar con consolas fijas (Play Stación, Nintendo, entre otras) y las consolas portátiles (PSP y Nintendo switch).

## **1.2 El mercado de los videojuegos.**

Por su parte, las consolas para videojuegos se aprovecharon de este sistema para poder hacer llegar su producto a los consumidores, pero esto no siempre fue así. Desde sus inicios, los videojuegos tuvieron mayor posición en el mercado con las máquinas recreativas en los centros de diversiones (Belli y Raventós, 2008). Seguidamente en 1983 Japon lanzo la consola NES o más conocida como Nintendo para su uso doménstico con el sistema de videojuegos en cartuchos (Belli y Raventós, 2008).

A partir de los años 90, las consolas evolucionaron significativamente con la llamada “generación de 16 bits” en donde se crearon las consolas como las de Play station, Nintendo 64 y el Sega Satum (Belli y Raventós, 2008). Consolas que siguen comercializándose hasta la actualidad.

Por otro lado, se generó una necesidad, el uso de los videojuegos fuera de casa, de uso rápido y cotidiano, por lo cual el uso de las consolas portátiles fue tomando posición en el mercado, con la creación de los Gameboy y el Game Gear (Urías y Saavedra, 2012). Desde ese punto hasta el presente, hemos visto un avance tecnológico considerable, pasando por diferentes consolas en los hogares, como la Play Station 1, 2, 3, 4 y 5, como sus competidores, la XBOX y el Nintendo, todas estas pioneras en los videojuegos. (Belli y Raventós, 2008).

Esto quiere decir que actualmente los videojuegos son de fácil acceso, podemos encontrar a personas disfrutando de videojuegos en sus casas, en la calle, en sus trabajos, entre otros, estos con diferentes tipos de consolas, como las antes mencionadas, pero también con el uso de los celulares lo cual facilita mucho el acceso a diferentes tipos de videojuegos dependiendo de su público objetivo.

## **1.3 Los videojuegos**

Cada videojuego tiene su público objetivo, estos son denominados gamers, los cuales son hombres o mujeres en un rango de edad de 10 a 44 años que juegan tanto en móvil, consola o PC, durante una cierta cantidad de tiempo, la cual puede ser muchas o muy pocas horas. (Universidad Internacional de Valencia, 2018).

Dependiendo del tiempo de juego y la motivación que tiene un gamer, estos se clasifican en, el gamer ocasional el cual juega videojuegos de forma esporádica, como un pasatiempo (Definición de Casual Gamer, 2021). El gamer intermedio, el cual es un gamer con bastante dedicación a los juegos que regularmente juega, tiene un gran interés por los videojuegos, pero por falta de tiempo o aburrimiento suelen dejar de jugar. (Definición de Mid-core Gamer, 2021). Y por el último el Jugador duro o Hardcore gamer, el cual es un jugador con una gran dedicación e interés por los videojuegos, este destina el mayor tiempo de su día a jugar videojuegos, a menudo varias horas diarias, estos por su parte tienen un amplio conocimiento del mundo de los videojuegos, ya que participan regularmente en la cultura gamer, compitiendo contra otros jugadores, participando en comunidades, leyendo medios especializados y nuevos lanzamientos acerca de los videojuegos más recientes.

Los videojuegos se pueden clasificar dependiendo del número de jugadores y sus temáticas. (Rozo, Montoya y Páez, 2018). En el número de videojugadores, se encuentran los videojuegos individuales y videojuegos multijugador (Campos Amaro. y Juan de Dios Huanca, 2015).

Los videojuegos individuales son aquellos que se pueden jugar en un ordenador, celular, Tablet, entre otros dispositivos electrónicos, que pueden, o no, estar conectados a una red de internet, y suele jugarse con un número reducido de personas, usualmente con un máximo de 2 jugadores (Reyes-Hernandez, K et al, 2014).

Por su parte los videojuegos multijugador son aquellos que requieren de una conexión a internet, los cuales conectan al videojugador con otras personas en distintas partes del mundo, el atractivo principal de estos videojuegos, es el escenario colaborativo, ya sea con una o con varias personas jugando simultáneamente (Reyes-Hernandez, K et al, 2014).

Wolf y Perron (2001) establecieron 42 categorías de videojuegos, pero actualmente esta clasificación ha sido sintetizada por Philip Hanna (2016) en el cual plantea 11 categorías: Aventura, Lucha, Disparo, Plataformas, Puzzle, Carreras, Juegos de rol, Simulaciones, Deportes, Estrategia y Supervivencia.

Dependiendo del género de videojuego que escoja el jugador, este puede desarrollar lo que McGrew, K (2004) define como las cuatro habilidades blandas del jugador, entre ellas se encuentran las Habilidades cognitivas, básicas, multifuncionales y emocionales.

Los videojuegos de aventura, son aquellos en donde uno mismo es el protagonista, y avanzar según la trama establecida por el juego, en esta categoría se encontraron habilidades como: Creatividad, Razonamiento lógico, Inducción, Comunicación y Resolución de problemas completos (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Los juegos de carreras, sitúan al videojugador en una carrera donde el objetivo principal es llegar primero a la meta, en esta categoría se encontró relación con habilidades como: Velocidad de razonamiento, Escaneo espacial y Toma de decisiones (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

En los videojuegos de deportes, se simula un escenario similar al de los deportes de la vida real, en donde el videojugador toma el rol de un deportista y su objetivo es conseguir la victoria ante un rival, en esta categoría las habilidades más implicadas son las de: Velocidad de razonamiento, Tolerancia a la frustración y Gestión de Estrés (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Los juegos de estrategia, son los más controversiales, estos suelen ser vistos como juegos “útiles” para los padres y educadores, ya que se caracterizan por la necesidad de controlar un gran número de personajes y realizar actividades simultaneas (Santos, Alloza, y Escribano, 2018). Estos videojuegos pueden ser jugados de manera tanto individual, como en línea con otros jugadores, las habilidades que suelen estar ligadas a esta categoría son las de: Razonamiento lógico, Detección de problemas, Monitorización, Organización y Gestion del tiempo (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Los fighting games o videojuegos de pelea, consisten en simular un combate virtual, un ejemplo familiar es el videojuego Street Fighter V (Capcom, 2016). La dinámica es sencilla, consta de una sucesión de ataques y defensas para infligir daño a tu rival y lograr la victoria, las habilidades relacionadas a esta categoría son las de: Velocidad de razonamiento y Autoconfianza (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Los famosos juegos de plataforma, un juego característico es el de Mario Bros, el cual se caracteriza por controlar a un personaje y avanzar por diferentes escenarios completando diferentes dinámicas mientras somos atacados por otras criaturas. En esta clase de videojuegos se encuentra un desarrollo de habilidades relacionado a: La velocidad de razonamiento, Visualización, Escaneo espacial y Gestión del tiempo (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Los Puzzle por su parte, son juegos de lógica, habilidad y agilidad mental, más conocidos como juegos de rompecabezas, en esta se hayan una relación con habilidades

como: Razonamiento lógico, Relaciones espaciales y Organización (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Los videojuegos de Rol, estos se caracterizan por la interacción con el propio personaje, en donde existe una evolución del personaje a medida que el juego va avanzando en la aventura. (Acevedo, Lizarazo y de Ávila, 2016). En esta categoría se observa una notoria relación con habilidades como: Resolución de problemas, Detección de problemas, Comunicación, Toma de decisiones, Organización y Coordinación con otros (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

En los juegos de disparo, se profundiza el uso de armas, en donde el objetivo es derribar a los enemigos y lograr la victoria. Estos pueden clasificarse como Shooter en primera persona, como CS:GO (Valve, 1999), Shooters en tercera persona como Grand Theft Auto o más conocido como GTA (Rockstar games, 1997) y Shoot 'em up como lo es Metal Slug (SNK, 1996). En esta sección se las habilidades más relacionadas son las de: Gestión de estrés, Trabajo en equipo y Velocidad de razonamiento (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Los juegos de simulación consisten en recrear actividades de la vida diaria, dejando que el jugador tome el control de lo que está sucediendo (Cardona, 2001). Algunas de las habilidades implicadas en estos videojuegos son los de: Creatividad, Resolución de problemas completos, Toma de decisiones y Organización (Santos, Alloza, y Escribano, 2018).

Finalmente, los juegos de supervivencia, son aquellos en donde el jugador se encuentra situado en un ambiente hostil, intenso, cruel y de mundo abierto, en donde el objetivo, como bien lo dice su categoría, es sobrevivir. (Santos, Alloza, y Escribano, 2018). En este género se encuentra un desarrollo de habilidades como: Creatividad, Organización, Resolución de problemas completos y Tolerancia a la frustración.

Entonces, es prudente decir que cada género de videojuego puede proporcionar, y hasta potenciar, distintas habilidades en los jugadores, sobre esto Fernández Sotelo (2020), realizó una investigación sobre los videojuegos como táctica eficaz de promoción y desarrollo de habilidades directivas, en donde se dio como resultados que los videojuegos de estrategia, por su parte, promueven habilidades directivas, como: autoconciencia, identificación y resolución de problemas, trabajo en equipo y motivación de los demás.

Por otro lado, los videojuegos también pueden generar perjuicios en los videojugadores, Reyes-Hernandez, K et al, (2014), menciona que los videojuegos de

disparos, son un ejemplo de agresión, ya que se muestran escenas de asesinatos explícitas y de extrema violencia, lo cual genera un impacto emocional en sus jugadores. Así como también se debe tener en cuenta el tiempo que se dedica a los videojuegos, ya que estos pueden alejarlos de su convivencia familiar, de sus tareas escolares, labores del hogar, entre otros, lo cual interfiere en su correcto desarrollo social, emocional, y cognitivo (Reyes-Hernandez, K et al, 2014).

Si bien es cierto que los videojuegos, dependiendo de su categoría, pueden desarrollar ciertas habilidades específicas en los videojugadores, poco se ha mencionado acerca del impacto que tienen en la regulación de emociones, ya que, al observar a un videojugador, se puede observar diferentes reacciones, como alegría, enfado, frustración, entre otros.

#### **1.4 Los videojuegos en la regulación emocional**

La regulación emocional, es fundamental para la salud, tanto física como mental, ya que permite a las personas, enfrentar situaciones complicadas, sin que las emociones actúen de manera negativa (Gross, 2002). Es decir, que los videojuegos sirven como una herramienta, que proporcionan diversos contextos, quizás similares, a los de la vida diaria, en donde se le proporciona al videojugador, opciones para poder resolverlo de una manera eficiente y saludable. Russoniello et al. (2009), menciona que los videojuegos, específicamente los de acción, tienen la capacidad de reducir el estrés de los videojugadores, ya que estos proporcionan un pequeño escape de la vida diaria, y sus problemas, lo que permite a los jugadores canalizar sus emociones a través del videojuego.

Según esto, los videojuegos podrían ser útiles, si son usados de la manera correcta, para liberar tensiones y reducir niveles de estrés y ansiedad, lo que conlleva a una mejor regulación emocional.

Asimismo, los videojuegos también pueden ser empleados como herramienta para ayudar a los adolescentes a regular emociones como la frustración y la ansiedad. Los videojuegos de acción por su parte, pueden ayudar a reducir los niveles de estrés y ansiedad, ya que estos proporcionan una forma de distracción inmersiva, es decir que viva el videojuego como si fuera una situación real (Russoniello et al. 2009). A su vez los videojuegos presentan desafíos, lo cual ayuda al adolescente a manejar la frustración ya que utilizan un sistema de recompensa lo que genera en el videojugador una satisfacción

auténtica (Russoniello et al. 2009). Por lo que, los videojuegos pueden presentar progresos en los jóvenes en relación al manejo del estrés emocional relacionado con los fracasos, dándole consigo sensaciones de logros los cuales serán reflejados en su vida cotidiana, si son usadas de manera adecuada (Vasalou et al, 2007). Esto se ha podido observar de una manera globalizada en como los adolescentes pueden tener las herramientas de los videojuegos de acción, como un método de ayuda para sus problemas cotidianos, lo cual, a su vez, también podría ser reflejado en un contexto peruano.

Los videojuegos, también, han sido utilizados en contextos terapéuticos, Fleming et al. (2017), menciona que los videojuegos pueden ser utilizados de manera efectiva en terapias psicológicas, ya que generan un espacio seguro para los pacientes, en donde pueden aprender a confrontar y regular sus emociones de una manera gradual y entretenida.

Así como también, existen juegos diseñados específicamente para tratar casos como el estrés post traumático, videojuegos como, SPARX el cual es un videojuego terapéutico diseñado para individuos que sufren depresión, en donde los videojugadores se encuentran en un mundo virtual en donde resuelven acertijos y puzzles que abordan pensamientos y creencias negativas, esto con la finalidad de ayudar al usuario a desarrollar habilidades pertinentes para manejar sus emociones y evitar pensamientos destructivos (Merry, Stasiak y Shepherd, 2012).

Virtual Reality Exposure Therapy, por su parte, es una de las herramientas más utilizadas en el ambiente terapéutico, para tratar el trastorno de estrés postraumático (TPET) ya que utiliza la tecnología de realidad virtual, para que el paciente se sumerja en situaciones controladas que simulan situaciones traumáticas, con la finalidad de que este pueda enfrentar sus recuerdos y emociones en un aspecto seguro, de manera gradual y controlada Rothbaum et al. (2001).

A su vez Rothbaum et al. (2001) en su investigación Virtual reality exposure therapy for PTSD Vietnam veterans: A case study. Journal of Traumatic Stress, demostró de manera efectiva, que el uso de Virtual Reality Exposure Therapy fue eficaz para poder tratar a veteranos de guerra al exponernos de manera segura y controlada, a situaciones parecidas a las que enfrentaron durante el combate, situaciones como pérdidas, desbordes incontrolables de emociones, toma rápida de decisiones, entre otras.

Never alone es un videojuego diseñado para abordar temas de muerte o pérdida, duelo y fortalecimiento de la residencia emocional, el videojuego involucra temas como mitos y leyendas del pueblo Iñupiat, en donde el jugador asume el rol de un personaje el

cual atraviesa diferentes desafíos, este juego se centra en la importancia de la conexión con los demás, el trabajo en equipo y la superación de problemas y adversidades, temas útiles para quienes están lidiando con problemas similares a los mencionados anteriormente.

Entonces, estos tipos de videojuegos demuestran como la tecnología y los videojuegos se ha ido desarrollando hasta tal punto que puedan ser utilizados de una manera llamativa e innovadora para poder tratar el TPET, proporcionando a las personas diferentes herramientas para sobrellevar sus procesos de manera entretenida, interactiva y controlada, con el apoyo de un especialista a cargo.

Si bien es cierto que se mencionaron aspectos positivos sobre los videojuegos, como sus regulaciones en contra del estrés y su uso terapéutico para la regulación emocional, considero que el factor más influyente en lo que dictamina si un videojuego se aprovecha de una manera adecuada, es la relación con el tiempo, ya que, si estos son utilizados con mucha frecuencia, reemplazando situaciones diarias, estos pueden generar dificultades, como las que se mencionaran a continuación.

Anderson y Dill (2000) en su estudio “Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*” mencionan que los videojuegos violentos, tienen la posibilidad de desensibilizar a los videojugadores, lo que afecta su comportamiento en el día a día, y que la dependencia de los videojuegos como una herramienta para “escapar de la realidad”, pueden empeorar la capacidad de los individuos a la hora de enfrentar problemas reales.

A su vez, los videojuegos suelen relacionarse con lo que se conoce como “escapismo y adicción emocional”, en el cual los videojugadores recurren a estos como una forma de evitar situaciones estresantes o problemas que puedan generar emociones negativas, como la tristeza, estrés y ansiedad. Sobre esto Przybylski y Weinstein (2017), mencionan que el uso excesivo de videojuegos puede generar una dependencia psicológica, en donde los videojugadores eviten los enfrentamientos que conlleven problemas emocionales y eviten la búsqueda de apoyo social, centrándose únicamente en los videojuegos como método de escape ante emociones negativas.

Estas medidas, pueden traer consigo problemas a largo plazo en relación a la salud mental y la regulación emocional, ya que los sujetos priorizan el alivio inmediato que brindan los videojuegos, por encima del desarrollo de habilidades para poder

sobrellevar situaciones que le generen emociones negativas, y por lo tanto estrés, esto a su vez, contribuiría a desarrollar trastornos como la ansiedad y la depresión.

Los videojuegos como los de mundo abierto o de rol, como se mencionó anteriormente, permiten a los videojugadores asumir un rol donde tienen un control total y/o parcial sobre sus decisiones y acciones, y esto puede generar una desconexión de las consecuencias emocionales de una manera real. Granic et al. (2014) en su estudio *The benefits of playing video games* demuestran que el uso excesivo de los videojuegos, pueden inhibir el correcto desarrollo de habilidades importantes como la empatía y la regulación de emociones en los adolescentes, lo que reduce su capacidad para poder entender a la otra persona y responder de manera acorde al problema que están atravesando.

Esto debido a que mientras los videojugadores más se adentren en los espacios virtuales que generan los videojuegos, el contexto de las relaciones reales se desvanecen, lo que genera una gran limitación para poder regular sus emociones de manera correcta y efectiva ante situaciones del día a día.

Uno de los temas más estudiados, es la relación de los videojuegos con el rendimiento académico, en los cuales se han demostrado que el uso excesivo afecta negativamente a las habilidades emocionales necesarias para un correcto desarrollo escolar y profesional. Gentile (2009) nos menciona que el tiempo es un factor importante en este tema, ya que su uso excesivo reduce la capacidad de los estudiantes para poder concentrarse, manejar situaciones de estrés relacionados al rendir un examen y poder desarrollar respuestas rápidas para poder controlar sus emociones y dar respuestas pertinentes ante la problemática presentada.

Es decir, que el uso excesivo de los videojuegos, y hasta una dependencia a estos, puede generar un desajuste emocional, lo que provoca que los estudiantes limitaciones para manejar las situaciones emocionales que se generan en un ambiente académico, como el relacionarse con los demás, la ansiedad social, el estrés al momento de rendir un examen, entre otros.

Se concluye entonces que los videojuegos, también, pueden contribuir en el aislamiento social y la disminución de habilidades interpersonales, si bien es cierto que algunos videojuegos pueden promover relaciones sociales entre los videojugadores, como lo es en el caso de videojuegos de acción, deportes, aventura, entre otros, estos también pueden generar una brecha emocional, ya que las interacciones virtuales no pueden equipararse complemente a una situación cara a cara con otra persona de manera real en

un mismo espacio, y todo esto en relación al tiempo que se le emplea a estos, y la necesidad del usuario de pasar más tiempo frente a un videojuego en comparación a la vida real.

Ducheneaut et al. (2006) menciona que los videojugadores que suelen jugar más tiempo juegos multijugador en línea, tienen a mostrar una baja capacidad para poder gestionar sus emociones en entornos sociales reales, lo cual dificulta su relación con los demás.

Es decir, la falta de contacto real y la necesidad de que las relaciones sociales sean únicamente a través de una pantalla, pueden generar un deterioro de habilidades como empatía, la cual es necesaria para poder regular emociones al momento de hablar con una persona cara a cara, ya que con esto podemos entender mejor al otro para poder responder de manera adecuada. A su vez todos estos aspectos mencionados tienen relación a la Inteligencia emocional, lo cual se tratará de manera específica más adelante.

Debido a que los videojuegos generaron una gran controversia acerca de los beneficios y perjuicios que estos pueden traer consigo, se ha podido observar una evidencia internacional y nacional acerca de este tema, el cual se presentaran a continuación.

### **1.5 Estudios Internacionales**

Ángel et al. (2023) aplicaron un estudio en Medellín, Colombia. El propósito de este estudio fue comparar los procesos de atención entre jugadores de videojuegos y aquellos que no juegan videojuegos estilo shooters. La metodología empleada es de carácter no experimental con metodología transversal, con una muestra de 420 personas, 210 personas jugadores y 210 no jugadores de videojuegos de disparos, entre estos se encuentran hombres y mujeres entre las edades de 18 y 30 años. Se registraron los datos mediante el test de atención D2 desarrollada por el psicólogo Rolf Brickenkamp, en el cual se puede medir la capacidad de atención sostenida y selectiva. En cuanto a los resultados, el Test D2 arrojaron que los sujetos del grupo de jugadores de disparos obtuvieron mejores puntajes. Se concluyó entonces que los sujetos que juegan frecuentemente videojuegos estilo shooters, en comparación con jugadores que no, tienen una mayor velocidad de procesamiento, mayor capacidad para mantener la atención

selectiva, y la habilidad para poder evitar distracciones mientras realizan tareas de evaluación y respuesta.

Sánchez y Silveria (2019) efectuaron un estudio explicativo en México con la finalidad de poder identificar la prevalencia y la dependencia de los adolescentes hacia los videojuegos. Se trabajó con un tipo de investigación exploratoria y descriptiva con una población de 185 adolescentes de educación secundaria entre las edades de 14 y 16 años. Para la recolección de datos se les aplicó el Test de dependencia a videojuegos de Marco y Cholí (2011). Los resultados revelaron que existe una prevalencia notable por parte de los adolescentes hacia los videojuegos, llevando así a una dependencia, esto debido a que el 11% de la muestra declaró sentir angustia o ansiedad cuando no se encontraban jugando videojuegos, el 9.9% señaló que su tiempo de juego incrementa significativamente debido a que no están conscientes del tiempo, el 12% comentó que presentan algún tipo de problema en su interacción social debido a que prefieren estar jugando videojuegos, finalmente se dio como resultado que el 9.7% presentaron dificultades para poder estar alejados de los videojuegos lo cual conlleva al inicio de una dependencia. Debido a los estos resultados, se dio como conclusión de que existe una disposición de los jóvenes al uso de los videojuegos desmesuradamente, lo cual conlleva a una dependencia, y esto a su vez trae consigo problemas para poder socializarse con los demás.

Richard, McKinley, y Ashley. (2018) por su parte llevaron a cabo una investigación colaborativa en Turín, Italia, con el objetivo de explorar la influencia de la práctica de los e-sports (específicamente en el videojuego League of legends) en los videojugadores, para este estudio se tuvo con la ayuda de 40 jóvenes, divididos en 8 equipos de 5 personas. Fue utilizado el método de observación, categorización y análisis estadístico con base en la comunicación que se pudo visualizar a lo largo de las 3 partidas que fueron seguidas por los investigadores. Gracias a lo observado en las 3 partidas dadas por los 8 equipos, se obtuvo que la práctica de los e-sports aporta positivamente en la toma de decisiones, el aprendizaje personal, y la reflexión tanto en un ambiente personal como grupal. Finalmente, se concluyó que lo obtenido a lo largo de la investigación ayuda a resaltar lo que conocemos como aprendizaje perceptivo (aprender con base en los estímulos), ya que estos aprendizajes se pueden ir observando a lo largo de cada partida, en donde el videojugador busca la perfección para poder lograr una meta específica, el cual es ganar la partida.

Bravo y Vera (2020) desarrollaron una investigación en la provincia de Manabí-Ecuador con el objetivo de “analizar el uso de los videojuegos en los adolescentes; identificar la edad de inicio, el número de horas y dispositivo utilizado en los videojuegos en función del sexo; determinar la asociación entre el número de horas dedicadas a los videojuegos y el rendimiento académico.”. Se trabajó mediante un diseño no experimental, tipo descriptivo de corte transversal con una muestra de 711 adolescentes, 383 hombres y 328 mujeres en edades entre 11 y 16 años de Educación General Básica de las Unidades Educativas (EGB) del sector público de las comunidades urbanas y rurales de los cantones Portoviejo, Santa Ana, a los cuales se les aplicó un cuestionario sociodemográfico de 46 ítems, el Cuestionario socio familiar (Ad-Hoc); El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (Chamarro, et al., 2014) y finalmente el Cuestionario del Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías (Labrador, Becoña y Villadangos, 2008). Se obtuvo como resultado que la edad en la que se empieza con el uso de los videojuegos es la de 9 años, ya sea en hombres como en mujeres, y que esto les ayuda a relajarse, dedicándole entre 1 a 2 horas diarias. Sobre esto se concluyó que los videojuegos, siendo empleados de manera moderada, son un recurso valioso para los adolescentes para poder desarrollar habilidades sociales, cognitivas y educativas.

Y finalmente Bastidas (2020) en su tesis titulada Adicción al internet e inteligencia emocional en adolescentes: unidad educativa Juan Pablo II en Ecuador tuvo como objetivo en relacionar el nivel de adicción al internet, y todo lo que esto conlleva (películas, videos, videojuegos, etc.) con el nivel de inteligencia emocional en los adolescentes. Para esto se tuvo un enfoque cuantitativo de tipo relacional no experimental de corte transversal en donde se tuvo una cantidad de 146 estudiantes que oscilaban entre los 14 y 18 años. Para dicha muestra, se empleó una encuesta sociodemográfica, seguidamente de dos instrumentos psicométricos, los cuales son el Test de Adicción al Internet (IAT) de Kimberly Young y el Inventario del Coeficiente Emocional Completo de Bar-On ICE NA. Se obtuvo como resultado que existe una dominancia en el rango aceptable de adicción al internet del 63.7% y en la IE del 68.5%. Esto implica que hay una conexión entre las variables mencionadas, de tal manera que a medida que aumenta la adicción al internet, los niveles de inteligencia emocional tienden a disminuir.

Acerca de las investigaciones anteriormente mencionadas, se puede concluir que existe una revisión bibliográfica internacional que demuestra que los videojuegos tienen una interacción con las diferentes capacidades tanto perceptivo/motrices y emocionales

que puede tener un videojugador, y como estas se relacionan con su correcto desarrollo, así como también lo perjudicial que sería si este no es desarrollado de la manera correcta, por lo cual esta investigación se centrara en la relación que tienen los videojuegos con la Inteligencia emocional.

## 1.6 Estudios nacionales

Artezano (2018) llevo a cabo un estudio en relación con videojuegos en donde tuvo como objetivo determinar el efecto de la adicción a videojuegos en adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Hyancayo. Se utilizó un estudio descriptivo transversal, con un enfoque cuantitativo, el cual fue desarrollado con 2928 escolares de dicha institución, finalmente se tuvo una muestra de 340 estudiantes, los cuales fueron seleccionados utilizando una fórmula de proporciones. La recolección de datos se dio mediante el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Sobre los resultados, se obtuvo que el efecto de la adicción a videojuegos apunta a niveles altos y medios en edades entre 12 y 13 años, y el nivel de problemas derivados del uso excesivo de los videojuegos alcanza un puntaje de 54.2%. Debido a esto se obtuvo como resultado, que los videojuegos tienen un impacto considerable en los escolares del centro educativo Mariscal Castilla.

Por su parte, Julicarma (2021) trabajo en un estudio centrado en la dependencia que tienen los adolescentes estudiantes de secundaria de una institución educativa de Ayacucho hacia los videojuegos y como estos repercuten en el déficit de la inteligencia emocional. El objetivo principal de este estudio fue establecer la relación entre los videojuegos y la inteligencia emocional. Para ello, se empleó un enfoque científico de tipo relacional, utilizando un diseño de investigación no experimental transversal. La población consto de 109 estudiantes que curaban desde el 1er hasta el 5to año de secundaria, de los cuales se seleccionó una muestra de 85 estudiantes para llevar a cabo la investigación. En relación a la recolección de datos, para este se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco y el Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE. Se tuvo como resultado general que gran parte de los estudiantes no tiene dependencia hacia los videojuegos y que la mayoría tiene un puntaje de inteligencia emocional alta. Como conclusión se obtuvo que existe una correlación inversa entre las variables estudiadas, esto quiere decir, que cuando la variable de

inteligencia emocional es más alta, la de dependencia hacia los videojuegos disminuye y viceversa. Esto nos da a entender que en este estudio no se llegó a confirmar que la adicción a los videojuegos puede estar presente, por lo que es conveniente realizar más estudios en relación con los resultados obtenidos.

Rios y Casquina (2023) elaboraron una investigación en una institución educativa privada de Villa el Salvador con el objetivo de analizar la relación entre inteligencia emocional y dependencia al videojuego, para ello se seleccionaron aleatoriamente una muestra de 133 estudiantes de secundaria de una población total de 201 sujetos. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo correlacional utilizando un diseño no experimental. Para el desarrollo de la investigación se tuvo como instrumento el Inventario de Inteligencia emocional de BarOn abreviado y el Test de dependencia a los videojuegos (TDV). Los resultados obtenidos indicaron la existencia de una relación significativa e inversa entre la inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos. Con base en estos hallazgos, se concluyó que existe una relación negativa entre ambas variables.

Bravo, Chirinos y Huarcaya (2021) realizaron un estudio en una institución educativa de Huanuco con el objetivo de definir la relación que existe entre la inteligencia emocional y la dependencia a los videojuegos, se optó por un diseño de investigación no experimental transversal correlacional, en donde se empleó Inventario de inteligencia emocional de BarOn ICE- NA abreviado y el Test de dependencia a los videojuegos (TDV) hacia un grupo de 170 estudiantes de 6to ciclo de entre 11 y 14 años de edad, finalmente se emplearon los test antes mencionados a una muestra de 145 estudiantes. Se obtuvo como resultado que el 6,9 % de estudiantes se sitúa en un nivel promedio de inteligencia emocional, mientras que el 3,4 % presenta dependencia a los videojuegos. En conclusión, se encontró una relación inversa significativa entre la inteligencia emocional y la dependencia a los videojuegos. Esto implica que a medida que un adolescente mejora su inteligencia emocional, esta disminuye la probabilidad de desarrollar una dependencia hacia los videojuegos.

Finalmente, el estudio de Campos Amaro y Juan Dios de Huanca (2015) realizado en un Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL de Huanuco tuvo como objetivo analizar la relación entre los videojuegos y la inteligencia emocional, para este estudio se tuvo como muestra un grupo integrado de 26 estudiantes. La investigación tuvo un estilo de enfoque correlacional de método de muestreo no probabilístico. Como método de recolección de datos se utilizó El Inventario del Cociente Emocional de Bar-

On, para la variable de Inteligencia Emocional. Se obtuvo como resultado que los puntajes obtenidos en cada dimensión de la variable inteligencia emocional (intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo de estrés y estado de ánimo) son resaltantes en contraste con los videojuegos. Finalmente, se dio como resultado que los videojuegos afectan negativamente al desarrollo de la IE de los estudiantes del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL.

Se puede observar, entonces, que los videojuegos tienen dos lados completamente opuestos, por un lado, beneficiosos y por el otro perjudiciales, pero es importante entender el por qué, de cada situación, que cierto estímulo genere acciones positivas y negativas en la persona, viene acompañado de mas factores detrás, como el tiempo, el tipo de juego, si juegan solos o con amigos, que tan importante es el juego en sus vidas y como lo adecuan a su estilo de vida diaria.

En conclusión, todas estas investigaciones nacionales muestran resultados que existe una relación entre el uso de videojuegos y ciertos aspectos de la IE en los adolescentes.

### **1.7 La adolescencia y la inteligencia emocional**

Según la Unicef (2020) la adolescencia empieza desde los 10 hasta los 19 años, teniendo en cuenta fases como la adolescencia temprana, media y tardía. En esta etapa las preocupaciones psicológicas giran prioritariamente en torno a la afirmación personal, preocupación por lo social y la exploración de capacidades personales en la búsqueda de la autonomía (Mansilla, 2000).

Asimismo, la adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo humano ya que no solamente implica cambios físicos, si no tambien, modificaciones emocionales y sociales y el correcto desarrollo de diferentes componentes, competencias y habilidades emocionales toman un papel crucial. Saarni (1999) realizo un estudio en donde demostró que aquellos adolescentes que tienen un mayor control emocional, tienen más posibilidades de manejar de manera exitosa distintos desafíos sociales y emocionales, y a su vez contar con una mayor sensación de bienestar y autoestima.

Un componente fundamental en el correcto desarrollo de los adolescentes, es el de la autoconciencia emocional, la cual implica la capacidad de identificar las emociones de uno mismo de manera correcta, y como estas impactan en el comportamiento (Goleman 1995). En la adolescencia esta habilidad comienza a tener más protagonismo,

ya que los adolescentes empiezan a reflexionar acerca de ellos mismos y de sus emociones de una forma más profunda, acompañado del deseo de independencia y la necesidad de saber cuál es su identidad (Erikson, 1968). Sin embargo, los adolescentes experimentan, también, complicaciones para poder regular sus emociones de manera correcta, esto debido a la intensidad de ellas y la rapidez en que aparecen (Gross, 2002). Zimmerman (2000) comenta que los adolescentes con el manejo de una alta autoconciencia emocional y una buena autorregulación emocional, tienden a tener mejores relaciones interpersonales lo que conlleva a un mejor control de sus emociones.

Las competencias emocionales, por su parte, empiezan a desarrollarse debido al cambio que experimentan en la capacidad intelectual de los sujetos, transcurriendo desde las operaciones concretas (7 a 11 años) hacia las operaciones formales (12 años a más), esto supone una mayor exigencia intelectual para poder resolver distintos problemas relacionados a su ambiente lo cual incrementará las habilidades para procesar la información (Rosenblum y Lewis, 2004).

Lo que se complementa con los procesos emocionales que contemplan en la adolescencia, como una mayor conciencia en los estados afectivos, conocimiento sobre el efecto que tienen sus acciones, conciencia sobre la capacidad de motivación, desarrollo de la empatía y finalmente la autorreflexión y competencias cognitivas (Ortiz, 1999).

Durante la adolescencia, las emociones están en constante cambio, esto afecta la manera de pensar del adolescente en relación a la manera en que las emociones son percibidas, procesadas y usadas en el mundo exterior (Steinberg, 2005). La inteligencia emocional se desarrolla de manera gradual y en la etapa de la adolescencia es donde se adquieren y perfeccionan las habilidades que la IE trae consigo (Salovey y Mayer, 1990).

A su vez es importante el correcto desarrollo de la IE, ya que esta, está vinculada con la salud mental. Gross (2002) menciona que los adolescentes que no desarrollan una IE de manera adecuada tienden a experimentar trastornos emocionales como ansiedad y depresión.

Colom y Fernández (2009) plantean que estas habilidades requieren un proceso de enseñanza y que en esta etapa los adolescentes deben ser instruidos y acompañados tanto por sus familiares como con una educación formal, con la finalidad de contribuir una correcta construcción integral de la personalidad en el adolescente, y con esto una buena competencia emocional, ya que según (Sosariano y Osorio, 2008), la competencia emocional y/o inteligencia emocional es la capacidad que tenemos como personas para poder actuar eficazmente ante cualquier tipo de situaciones. Sobre esto, Extremera y

Fernández (2005) señalaron que, en la adolescencia, la inteligencia emocional es de gran importancia debido a que tienen una gran influencia en: el ajuste psicológico, en las relaciones sociales, en la conducta agresiva y en el rendimiento académico.

Sobre lo mencionado en párrafos anteriores, se afirma que la adolescencia es un paso fundamental, y hasta a veces crítico, en el desarrollo de la persona, ya que en esta etapa se desarrolla ampliamente nuestra inteligencia emocional, es decir, nuestra manera de desarrollarnos con las demás personas y el cómo actuar ante momentos de estrés e incertidumbre, a su vez, en este momento de aprendizaje es fundamental el rol de la familia, compañeros e instructores educativos, con la finalidad de desarrollar correctamente la IE de los adolescentes.

La inteligencia emocional, a lo largo de los años, ha logrado inducir las emociones en un campo científico, esto como una forma de comprender de una mejor manera al individuo en áreas como la salud, educación y trabajo (Delgado Gomez et al, 2019). La IE como tal, se autodefine como la habilidad para controlar lo que sentimos, para así poder guiar nuestras acciones (Salovey y Mayer, 1999). Debido a esto, se ha podido entender que las personas pueden experimentar las mismas emociones, pero que no todas las procesan de la misma manera, y a su vez, expresarlas igual (Mayer y Salovey, 1997)

Entonces, se entienden a la IE como un factor individual, que desempeña un papel fundamental en el individuo para poder afrontar los problemas a lo largo de la vida (Batista et al, 2022), como el desempeño académico, el trabajo, las relaciones con los demás, las relaciones internas con la familia, y el propio desarrollo personal y social, así como también los problemas que puedan surgir, como las enfermedades, las decepciones amorosas, la muertes de algún familiar, entre otros (Regalado et al, 2022)

En este sentido, la IE es vista como un poderoso factor protector para la salud física y mental (Obeid et al., 2021). Por lo tanto, los adultos con un alto nivel de IE plantean estrategias de afrontamiento que implican lo vivido anteriormente, es decir, su desarrollo personal (Extremera, 2020), estos mantienen niveles adecuados de control hacia eventos estresantes (Puertas-Molero et al., 2020), y no se sienten abrumados por situaciones en las cuales no tienen control alguno (García-Ancira, 2020) para así poder buscar opciones desde una postura, en la cual, las emociones no influyan negativamente (Puertas et al., 2018).

Por el contrario, si el individuo tiene una baja capacidad de habilidades emocionales, o IE, estos toman decisiones de manera impulsiva, sin evaluar las

consecuencias, lo que aumenta el riesgo de sentirse estresados, y con esto dañar su salud (Sanches-Lopez et al, 2018). Además, el déficit de una buena IE, conlleva a un bajo control de emociones, lo cual se relaciona principalmente con la ansiedad, el estrés y la depresión (Obeid et al, 2021).

Entonces, con lo antes mencionado, se resalta la importancia de entender las habilidades emocionales y su importancia, ya que, si no contamos con una buena inteligencia emocional, esto puede afectar en nuestras relaciones interpersonales, en como tratamos a los demás, como nos vemos a nosotros mismos, la manera en que desempeñamos nuestras habilidades en diferentes espacios (social, amoroso, académico), y como nos afectaría si no contáramos con un buen desarrollo de este.

La Inteligencia Emocional, por su parte, tiene un gran número de conceptualizaciones realizadas por diversos autores. (Extremera, Fernández, Mestre y Guil, 2004). Además, cada concepto está enmarcado en teorías diferentes. (Jiménez y López, 2008). Sin embargo, se pueden clasificar dentro de dos perspectivas: modelos de habilidades y modelos mixtos. (García y Giménez, 2010).

García y Giménez, (2010) mencionan que los modelos mixtos contemplan una perspectiva más global de la IE que envuelven los rasgos de personalidad como la tolerancia a la frustración, el control de impulsos, entre otros, así como también, la motivación y habilidades de manejo de emociones. Entre los modelos que más han destacado en este contexto, se encuentran el modelo de Bar-On y el modelo de Goleman.

El modelo de Bar-On define a la IE como un conjunto de habilidades y competencias, las cuales son usadas en distintas situaciones, identifica cinco áreas importantes para el desarrollo de la IE, (Ugarriza y Pajares, 2003): Competencia Intrapersonal, Componente Interpersonal, Componente de Adaptabilidad, Componente del Manejo al estrés y Componente del estado de ánimo en general, los cuales construyen el inventario de cociente emocional (I-CE)

A su vez el modelo de Goleman define a la IE como una combinación de rasgos y habilidades en donde Formula la IE en términos de una teoría del desarrollo y propone una teoría de desempeño aplicable de manera directa al ámbito laboral y organizacional, centrado en el pronóstico de la excelencia laboral (Gabel, 2005). La base teórica del modelo de Goleman considera con el mismo nivel de importancia los componentes cognitivos y no cognitivos de la inteligencia, pues es indiscutible que el cerebro emocional es anterior al racional (Gallego, 2004, citado por López, 2015). En este

modelo, Goleman (2004), se basa en cinco competencias: Empatía, Habilidad Social, Auto Conciencia, Auto Regulación y Motivación.

Por otro lado, el enfoque de habilidades no incluye componentes de la personalidad en su definición de Inteligencia emocional, sino que se basa en la capacidad de procesamiento de la información emocional (García y Giménez, 2010; Salovey y Grewal, 2005; Trujillo y Rivas, 2005), que permite la resolución de problemas y la adaptación al medio (Fernández y Extremera, 2005). Cabe mencionar que los modelos mixtos son empleados usualmente en el área administrativa, mientras que los modelos de habilidades predominan en contextos educativos (Trujillo y Rivas, 2005). De este último modelo, el máximo representante es el Four-branch model de Mayer y Salovey (García y Giménez, 2010).

A partir de este modelo, se observan diferencias en la clasificación de instrumentos de medición de la Inteligencia emocional. Estas variaciones se manifiestan en las pruebas de rendimiento máximo y típico (Siegling et al., 2015). En lo que respecta a las pruebas de rendimiento óptimo, estas evalúan el comportamiento del individuo al alcanzar su máximo desempeño ante una tarea específica, un ejemplo de ello es la prueba de IE Mayer-Salovey-Caruso (MSCEIT), que tiene como base las cuatro habilidades emocionales. Por otro lado, las pruebas de comportamiento cotidiano analizan las conductas que definen al sujeto, y proporcionan información valiosa sobre sus experiencias a lo largo de la vida.

Dentro de esta categoría, se encuentra la Escala Rasgo de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales (TMMS; Salovey et al., 1995), que se centra en medir tres habilidades emocionales. Esta escala solo mide aspectos intrapersonales de la IE, tiene 24 ítems y ha sido diseñada tanto para adultos como para adolescentes (Fernández-Berrocal et al., 2004).

Una de las medidas de autoinforme más recientes es la Escala de Inteligencia Emocional de Wong y Law (WLEIS; Wong y Law, 2002), la cual tiene como base las cuatro habilidades emocionales antes descritas, la cual es la que será utilizada en el presente estudio, ya que tiene similitudes con el Test de Goleman y el Test de Bar-On, los cuales exploran el desarrollo de habilidades relacionadas a la Inteligencia emocional. Así como también, el Test de Bar-on ha sido utilizado en investigaciones relacionadas a videojuegos, como se ha podido observar en el caso de Campos Amaro y Juan de Dios Huanca (2015).

## 1.8 La inteligencia emocional según Wong y Law (2002)

Wong y Law (2002) propiciaron un modelo mixto para desarrollar la Escala de Inteligencia Emocional de Wong y Law (WLEIS) en un contexto chino, está en primera instancia tuvo como componentes objetivo investigar acerca del liderazgo, administración y rendimiento laboral. Pero los que este test contempla son útiles para poder ser utilizados en contextos de desarrollo para los jóvenes en las escuelas. Esta escala cuenta con la definición planteada por Davies et al. (1998) los cuales contemplan las siguientes dimensiones:

- Valoración y expresión de las emociones propias: En esta área se estudia la capacidad del participante para poder comprender y expresar sus emociones sin dificultad.
- Valoración y reconociendo de las emociones de los otros: Habilidad para poder reconocer correctamente las emociones de las personas que nos rodean.
- Regulación de las propias emociones: Capacidad para modular las emociones dependiendo del contexto en que se encuentre.
- Uso de la emoción: Uso correcto de las emociones para realizar acciones productivas.

A su vez, Wong y Law (2002) reportaron índices de consistencia de .87, .90, .84 y .83 en sus respectivas áreas, lo cual indica que pueden ser utilizadas para poder analizar estas habilidades en la población objetiva.

En el Perú se ha podido observar adaptaciones de distintos estudios psicométricos para validar las medidas de Inteligencia Emocional en un contexto peruano. Trabajos como el de (Ugarriza, 2001) el cual adaptado el *Emotional Quotient Inventory (EQ-i; Bar-On, 1997)* a un contexto peruano y el de (Ugarriza y Pajares, 2005) en niños y jóvenes en el cual adaptaron el *Emotional Quotient Inventory: Young Version (EQ-i: YV; Bar-On y Parker, 2000)*.

Sin embargo, estas adaptaciones, parecen dar resultados insatisfactorios porque carecen de una validez estructural, ya que en el estudio con el *EQ-i* adultos de Ugarriza, 2001, se pueden observar coeficientes de confiabilidad inferiores a 0.61 en los subcomponentes, sin evaluar sus aspectos cuantitativos y cualitativos (Merino Soto, et al, 2016). A su vez, las correlaciones entre subcomponentes también muestran

correlaciones altas no solo dentro de las respectivas dimensiones de orden superior sino también entre otras, lo que puede indicar complejidad de los factores (Merino y Grimaldo, 2010).

Sin embargo, la escala Inteligencia Emocional de Wong-Law (2002) ya ha tenido adaptaciones en un contexto hispano. Merino Soto, et al. (2016) realizó la validación estructural del Wong-Law emotional intelligence scale (WLEIS) en un contexto peruano. Para esta validación se contemplaron 120 participantes, de los cuales 72 eran mujeres entre 17 y 59 años y 48 hombres entre 17 y 59 años. En este estudio se halló una congruencia satisfactoria entre el modelo propuesto y los datos obtenidos, con un coeficiente de confiabilidad superior al 0.85, lo cual concluyó que el modelo de IE propuesto por medio del WLEIS es satisfactorio (Merino Soto, et al, 2016).

Ríos (2019) realizó una adaptación de la Inteligencia Emocional de Wong-Law en adolescentes y jóvenes institucionalizados de San Juan de Lurigancho de Lima en el 2018, en donde se trabajó con una muestra de 500 adolescentes de edades entre 12 y 18 años y 400 jóvenes de edades entre 10 a 29 años.

En este contexto, se evidenció índices adecuados de ajuste, los índices de confiabilidad eran aceptados, ya que contaban con puntajes mayores al 0.83, debido a esto se dio como resultado una correcta adaptación de la escala WLEIS en los jóvenes institucionalizados de San Juan de Lurigancho en Lima (Rios, 2019). El presente estudio se centrará en la aplicación de la escala de Inteligencia Emocional de Wong-Law (2002) en adolescentes en donde se podría observar su desarrollo emocional, utilizando la adaptación de Rios (2019).

## CAPÍTULO II: OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Los objetivos e hipótesis planteadas tienen como finalidad poder dar un acercamiento en relación a la posible influencia que puede tener el tiempo de uso de videojuegos en el desarrollo de la inteligencia emocional, y si este, a su vez, se posiciona como un factor positivo o negativo, o si en lo contrario, no tiene ninguna relevancia.

### 2.1 Objetivo General

Evaluar si existe una relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la I.E. José Abelardo Quiñonez Gonzales.

### 2.2 Objetivos Específicos

Evaluar si existe una relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la dimensión valoración y expresiones de las emociones propias.

Evaluar si existe una relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la dimensión valoración y reconcomiendo de las emociones de los otros.

Evaluar si existe una relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la dimensión regulación de las propias emociones.

Evaluar si existe una relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la dimensión Uso de la emoción.

### 2.3 Hipótesis

Existe una relación relevante entre el tiempo de uso de videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñonez Gonzales.

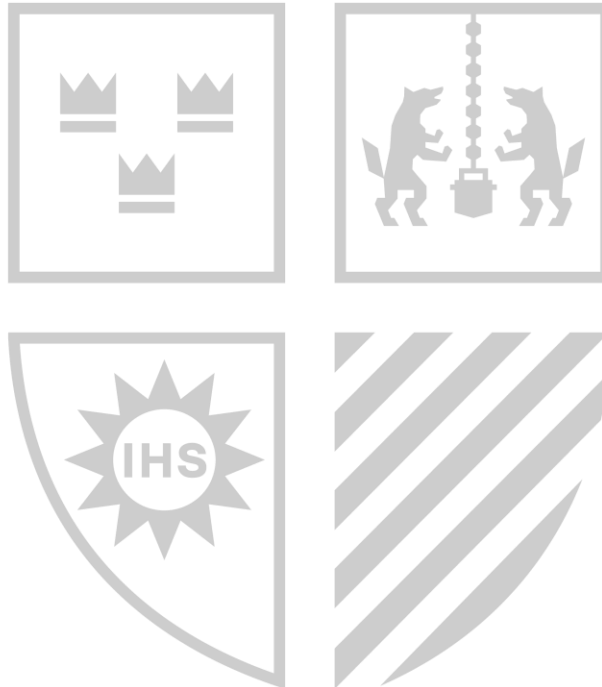
## 2.4 Hipótesis específicas

Existe una relación relevante entre el tiempo empleado en los videojuegos y la dimensión de valoración y expresiones de las emociones propias.

Existe una relación relevante entre el tiempo empleado en los videojuegos y la dimensión de valoración y reconcomiendo de las emociones de los otros.

Existe una relación relevante entre el tiempo empleado en los videojuegos y la dimensión regulación de las propias emociones.

Existe una relación relevante entre el tiempo empleado en los videojuegos y la dimensión Uso de la emoción.



## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación busca explorar si los videojuegos tienen influencia en el desarrollo de las diferentes áreas de la inteligencia emocional, esto desde un enfoque cuantitativo, ya que esto permite medir y analizar datos numéricos con precisión, para seguidamente, tomar las acciones pertinentes (Támara, 2022). Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), la investigación que más se adecua a la presente investigación es el diseño descriptivo, de tipo no experimental correlacional con enfoque cuantitativo, ya que tiene como finalidad evaluar la relación entre dos variables: la inteligencia emocional y el tiempo de juego.

Al ser una investigación pionera la cual utiliza la Escala Inteligencia Emocional WLEIS (2022), se optó por el enfoque No experimental, ya que, para obtener resultados más reales y cercanos, no existió una manipulación de variables, para poder observar el fenómeno estudiado y el cómo se desarrollan de una manera natural (Galarza, 2021).

### 3.1 Participantes

La población con la que se trabajará está constituida por estudiantes de secundaria de ambos sexos, de la Institución Educativa José Abelardo Quiñonez Gonzales, con edades comprendidas entre los 10 y 19 años que jueguen videojuegos de manera casual o continua. Se trabajará con una edad entre 10 y 19 años ya que nuestros participantes objetivos constan de adolescentes, y según la Unicef (2020) la adolescencia empieza desde los 10 hasta los 19 años.

Asimismo, según lo antes mencionado, estos entran en el rango establecido que la Universidad Internacional de Valencia (2018) definió como gamers, los cuales son, hombres o mujeres en un rango de edad de 10 a 44 años que juegan tanto en móvil, consola o PC, durante una cierta cantidad de tiempo.

### 3.2 Criterios de selección

Para la muestra de estudio, se estableció los siguientes criterios de inclusión. En primer lugar, los participantes debían ser estudiantes activos en la Institución Educativa José Abelardo Quiñonez Gonzales, que jueguen cualquier tipo de videojuego, entre 1 a 5, 8 a 10 y 11 a más horas a la semana, y por ende estos se podrán clasificar en grupos dependiendo al tiempo de uso de los videojuegos.

Asimismo, debían residir actualmente en Perú, ya que el objetivo de la investigación se centra en un contexto peruano actual.

Finalmente tener entre 10 y 19 años de edad para que puedan ser catalogados como gamers.

### 3.3 Medición / Instrumentos de recolección de información

Para la recolección de datos se emplearon dos instrumentos, en primer lugar, se utilizó una Ficha sociodemográfica la cual permitirá recoger información acerca del sexo, edad, tiempo de juego, videojuegos favoritos, nacionalidad y las preferencias en la manera de jugar, en esta última área se encontrará la opción de jugar solo o jugar con amigos, para así poder categorizar a los participantes en sus grupos correspondientes dependiendo del tiempo de uso de videojuegos.

Seguidamente, se dio uso de la encuesta Escala Inteligencia Emocional WLEIS, Escala Inteligencia Emocional WLEIS (2002). Este inventario fue diseñado por Wong-Law en el 2002 y adaptado en un contexto hispano por Rios en el 2019.

Este cuestionario está adaptado para jóvenes que oscilan las edades de 10 y 29 años, y puede administrado tanto de forma individual como grupal, y su duración es de aproximadamente 15 minutos.

Esta encuesta evalúa las habilidades emocionales a partir de 16 ítems con un formato Likert de siete alternativas, empezando en totalmente en desacuerdo=1 hasta totalmente de acuerdo=7, para así poder obtener los puntajes para las dimensiones: Valoración y expresión de las emociones propias (1 - 2 - 3 - 4), Valoración y reconcomiendo de las emociones de los otros (5 - 6 - 7 - 8), Uso de la emoción (9 - 10 - 11 - 12) y Regulación de las propias emociones (13 - 14 - 15 - 16).

Por ende, con este instrumento se busca obtener información de las cuatro dimensiones: valoración y expresiones de las emociones propias, valoración y

reconcomiendo de las emociones de los otros, regulación de las propias emociones y finalmente Uso de la emoción, para así poder obtener puntajes respectivos los cuales serán contrastados con el tiempo de uso de videojuegos de los participantes.

### **3.4 Criterios de calidad.**

Al momento de realizar las pruebas, se procedió a dar una breve explicación acerca de la investigación, así como también una explicación sobre las dos pruebas que se iban realizar (Ficha sociodemográfica y WLEIS). Asimismo, se le menciono a los participantes que la participación era enteramente opcional, y que cualquier duda sobre las preguntas presentadas en el test, podría ser comunicada para seguidamente ser absuelta por el tesista a cargo.

Seguidamente se le brindó, al participante, un consentimiento informado antes de realizar las encuestas, así como también se le informó que la información brindada será de manera anónima y para usos estrictamente académicos.

Finalmente, se le proporciono los datos y contactos del tesista a las autoridades pertinentes de la I.E. José Abelardo Quiñonez Gonzales para poder solventar cualquier duda y poder brindar los resultados de la investigación.

### **3.5 Procedimiento y técnicas de análisis de la información.**

Se tuvo un primer contacto con la directora de la I.E. José Abelardo Quiñonez Gonzales para poder realizar la investigación entre los alumnos que cumplan con los criterios de selección, de su institución, así como también para que se pueda tener datos acerca de la cantidad de estudiantes activos, de 1ro a 5to de secundaria, que se encuentran en la institución.

En esta primera visita se explicó sobre la investigación y su objetivo, así como también se brindó la documentación adecuada, copias de los test que se aplicarían, los datos de contacto del Tesista, de la asesora, y de la institución educativa superior la cual apoya la investigación, en este caso, la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

Al obtener la aceptación de la directora, junto con las firmas y papeleo correspondientes, se tuvo conocimiento que la I.E. contaba con 340 alumnos que

encajaban con el perfil buscado, por lo cual se optó por realizar la Ficha Sociodemográfica y el Test de WLEIS a los alumnos que deseaban participar.

Antes de la realización del test, se tuvo contacto con los apoderados de los alumnos, ya que los participantes al ser menores de edad, se requería la aceptación de sus cuidadores.

Los Test se realizaron en un solo día alrededor de todo el horario escolar, el cual es de 8am a 3pm. Antes de empezar se le explico a los alumnos, y al docente encargado, de que trataba el Test y cuáles eran las consignas para poder realizarlo de manera correcta, se le pidió total anonimato en las respuestas, y que puedan ser contestadas de manera legible y verídica.

Seguidamente se filtraron las pruebas, ya que entre ellas se encontraron Test sin respuestas, con respuestas múltiples, y de alumnos que no querían participar. Por lo que se obtuvo un total de 234 Test realizados de una manera correcta. Esto es favorable, ya que el objetivo de la investigación es poder comparar grupos, estos con una hipótesis nula y una alternativa, por lo que la mejor opción es la de contrastar un 95% de nivel de confianza y un 5% de margen de error (Gallego, 2004).

Entonces, teniendo una población total de 340 alumnos, el tamaño de muestra mínimo aceptable es de 200 personas, por lo cual el tener 234 participantes, entra en los márgenes correctos.

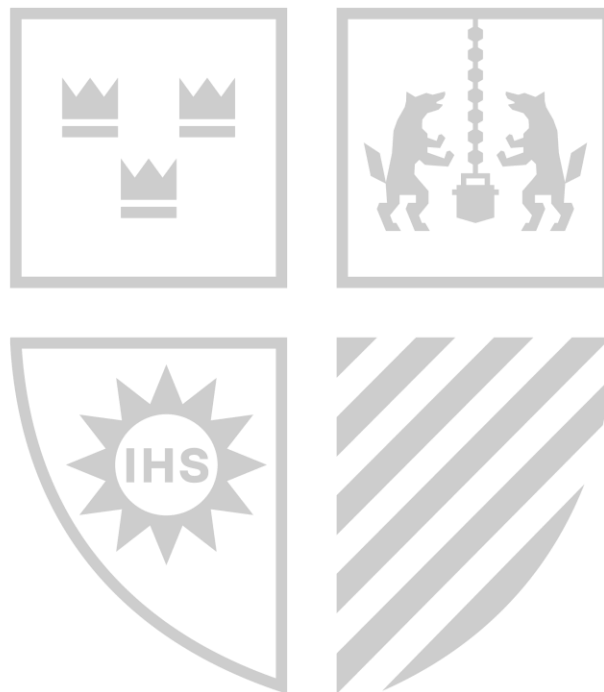
El análisis de la data se realizó mediante el programa SPSS. En donde se analizó la cantidad de participantes, las frecuencias y porcentajes para poder asignar una cantidad de participantes en cada grupo establecido (1 a 5, 8 a 10 y 11 a más horas a la semana).

En relación a las variables, se analizó Estadísticos descriptivos como el mínimo, máximo, mediana y desviación Típica, así como sus frecuencias y porcentajes.

Asimismo, se analizó la fiabilidad y consistencia del WLEIS mediante su Alpha de Cronbach; así como la variedad de las respuestas mediante la asimetría y Curtosis. Se realizaron las pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnov debido al tamaño de la muestra ( $n=234$ ) y la Asimetría y Curtosis.

Finalmente se aplicó la Prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis debido a que la prueba no cuenta con una normalidad aceptable, con esta prueba se podrá comparar si un grupo de datos es igual o si hay diferencias entre las medidas de respuestas en dos o más grupos (Berlanga y Rubio, 2012).

A su vez se trabajará con una Ho la cual supondrá que no existe una relación relevante entre las variables estudiadas, las cuales serían las dimensiones de la Escala Inteligencia Emocional WLEIS, y Tiempo de uso de Videojuegos



## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

A continuación, se muestran los resultados obtenidos de un total de 234 participantes, entre ellos hombres y mujeres, en relación con los objetivos e hipótesis planteados en la investigación, mediante el programa estadístico SPSS. Esto únicamente relacionado a la Escala Inteligencia Emocional WLEIS, ya que la Ficha sociodemográfica, fue usada exclusivamente para la categorización de grupos.

En primer lugar, se presentan los estadísticos descriptivos para observar la cantidad total de participantes los cuales realizaron el test de manera correcta, así como también el sexo, en donde 1 = Masculino y 2 = Femenino.

**Tabla 4.1**

*Cantidad de participantes*

	Frecuencia	%
Masculino	143	61.1%
Femenino	91	38.9%
Total	234	100.0%

*Nota:* Esta tabla muestra la cantidad de participantes en relación con el sexo.

La categorización, en relación con el tiempo de uso de los videojuegos, se dio de la siguiente manera:

Grupo 1: Desde 1 a 5 horas de juego semanales (65.4%),

Grupo 2: Desde 8 a 10 horas de juego semanales (24.8%)

Grupo 3: Desde 11 horas a más de juego semanales (9.8%).

**Tabla 4.2***Tiempo de uso de los videojuegos*

	Frecuencia	%
1 a 5 horas semanales	153	65.4%
8 a 10 horas semanales	58	24.8%
11 a más horas semanales	23	9.8%
Total	85	100.0%

*Nota:* Esta tabla muestra la cantidad de participantes con relación a la categorización del tiempo de uso de los videojuegos.

Para determinar los Estadísticos descriptivos, se presenta el Mínimo, Máximo, Media y la Desv. Típica de los resultados adquiridos en la Escala Inteligencia Emocional WLEIS con el total de los 234 participantes.

**Tabla 4.3***Estadísticos descriptivos*

	Mínimo	Máximo	Mediana	Desv. Típica
Edad	12	18	14.29	1.583
Valoración y Expresión de emociones propias	4	28	19.5	5.172
Valoración y Expresión de las emociones de los demás	4	28	19.0	4.780
Regulación de las propias emociones	4	28	20.0	5.150
Uso de la emoción	4	28	19.0	5.925
Puntaje Total	16	112	76.0	16.680

*Nota:* Esta tabla muestra el Mínimo, Máximo, Mediana y Desv. Típica de la edad y puntajes de las distintas dimensiones de la Escala Inteligencia Emocional WLEIS.

Se procederá a reportar el Alpha de Cronbach correspondiente a la Escala Inteligencia Emocional WLEIS, con el objetivo de evaluar la proporción en que los ítems de cada componente del instrumento están correlacionados y sus componentes (Oviedo y Campo, 2005), para la escala total se obtuvo un Alpha de Cronbach de 0.908 el cual es un valor que demuestra una buena consistencia para la prueba, ya que, según Oviedo y Campo, (2005) los valores del Alpha de Cronbach los cuales indican una buena consistencia, oscilan entre 0.70 y 0.90.

**Tabla 4.4***Alpha de Cronbach de la Escala Inteligencia emocional WLEIS*

Descripción	Alpha de Cronbach	N de elementos
Escala total	.908	16

*Nota:* Esta tabla muestra el Alpha de Cronbach total de la Escala Inteligencia emocional WLEIS.

A su vez, se presentará el Alpha de Cronbach de las cuatro dimensiones de la Escala Inteligencia emocional WLEIS. En relación con la dimensión de Valoración y Expresión de emociones propias, se obtuvo un Alpha de Cronbach de 0.821, la dimensión Valoración y Expresión de las emociones de los demás, se obtuvo un Alpha de Cronbach de 0.750, en la dimensión Regulación de las propias emociones, se obtuvo un Alpha de Cronbach de 0.843, y finalmente en la dimensión Uso de la emoción, se obtuvo un Alpha de Cronbach de 0.898.

**Tabla 4.5***Alpha de Cronbach de cada dimensión de la Escala Inteligencia emocional WLEIS*

Descripción	Alpha de Cronbach	N de elementos
Valoración y Expresión de emociones propias	.821	4
Valoración y Expresión de las emociones de los demás	.750	4
Regulación de las propias emociones	.843	4
Uso de la emoción	.898	4

*Nota:* Esta tabla muestra los Alpha de Cronbach de cada dimensión de la Escala Inteligencia emocional WLEIS.

En conclusión, se obtuvo un Alpha de Cronbach que indica una buena consistencia en todas las dimensiones del Test.

Seguidamente, se reportan las pruebas de normalidad de Kolmovorov-Smirnov, la cual se aplica a muestras grandes, mayores de 50 y que funciona en cualquier tipo de distribución que plantee la investigación. (Razali y Wah, 2011). Esta prueba se realizó en referencia de los puntajes de las diferentes dimensiones de la Escala Inteligencia emocional WLEIS en donde se obtuvo datos de significancia menores al 0.05 (ver Tabla 4.6).

Esto demuestra que las diferentes dimensiones del WLEIS no cuentan con una buena normalidad, ya que al obtener un valor menor al 0.05, los datos no siguen una distribución normal, es decir, son valores que se alejan del punto medio, y que no trazan una línea recta en el estudio (Razali y Wah, 2011).

**Tabla 4.6***Pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov*

Descripción	Estadísticos	gl	Sig.
Valoración y Expresión de emociones propias	.099	234	,000
Valoración y Expresión de las emociones de los demás	.063	234	,002
Regulación de las propias emociones	.079	234	,001
Uso de la emoción	.127	234	,000
Puntaje Total	.074	234	,003

*Nota:* Esta tabla muestra las pruebas de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov en contraste con las diferentes dimensiones de la Escala Inteligencia emocional WLEIS.

Se realizó el análisis estadístico sobre la Asimetría y Curtosis en contraste con las dimensiones de la Escala Inteligencia emocional WLEIS. En referencia a la asimetría, esta mide el grado de simetría en una distribución de datos de una variable aleatoria, lo cual indica si es positiva o negativa (Silverio, 2013). Se obtuvieron puntajes negativos, lo cual conlleva una asimetría negativa, también conocido como asimetría a la izquierda, en donde la cola de la distribución se alarga para valores inferiores a la media, es decir, los datos obtenidos están separados de la media (Silverio, 2013).

En relación con la Curtosis, esta mide la cantidad atípica de valores que hay en una distribución para poder indicar que datos están más cerca y más alejados de la media (Silverio, 2013). Se obtuvieron datos positivos, pero considerablemente alejados del 0, excepto en la dimensión Uso de la emoción, esto quiere decir, que la mayoría de los puntajes obtenidos se agrupan en un rango estrecho, lo que implica una baja variedad en las respuestas (Silverio, 2013)

**Tabla 4.7***Análisis estadístico de Asimetría y Curtosis*

	Valoración y Expresión de emociones propias	Valoración y Expresión de las emociones de los demás	Regulación de las propias emociones	Uso de la emoción	Puntaje Total
N validos	234	234	234	234	234
Asimetría	-.741	-.402	-.490	-.582	-.854

Curtosis	.671	.430	.157	.038	1.391
----------	------	------	------	------	-------

*Nota:* Esta tabla muestra los Estadísticos sobre la Asimetría y Curtosis en contraste con las diferentes dimensiones de la Escala Inteligencia emocional WLEIS.

Debido a que las diferentes dimensiones de Escala Inteligencia emocional WLEIS no cuentan con una buena normalidad, una asimetría negativa, y una Curtosis positiva, se procedió a utilizar la Prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis para muestras independientes.

La prueba Kruskal-Wallis es una extensión de la de U de Mann-Whitney; en cierta manera, es el equivalente no paramétrico del análisis de varianza de una prueba y esto permite conocer si hay diferencias en las distribuciones de la variable en estudio los cuales no asumen una distribución normal (Gómez et al, 2003). La prueba dio como resultado una sig, mayor al 0.05, la cual aceptaría la Ho de que no hay relación entre las variables de videojuegos y las diferentes dimensiones de Escala Inteligencia emocional WLEIS.

**Tabla 4.8**

*Prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis*

	Valoración y Expresión de emociones propias	Valoración y Expresión de las emociones de los demás	Regulación de las propias emociones	Uso de la emoción	Puntaje Total
Chi-Cuadrado	1.714	1.251	3.084	1.047	1.653
Sig.asintónica	.424	.535	.214	.592	.437

*Nota:* Esta tabla muestra la prueba Kruskal-Wallis de las dimensiones de la Escala Inteligencia emocional WLEIS en contraste con los grupos de tiempo de juego.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

En los últimos años, y según lo visto a lo largo de la investigación, los estudios sobre con videojuegos destacan la adicción que estos pueden tener en los jóvenes, o las conductas agresivas que estas pueden generar, así como también en los aspectos positivos que estos generan, como el desarrollo de habilidades blandas y a su vez un desarrollo académico visible en sus estudios. Aun así, se tiende, aun mas, a una visión negativa de la influencia de los videojuegos en los jóvenes, dejando de lado aspectos importantes en los cuales los videojuegos pueden tener un papel de desarrollo, como lo viene siendo en la Inteligencia emocional.

Un ejemplo de esto es la investigación, pionera en un contexto peruano, que realizaron Campos Amaro y Juan Dios de Huanca en el 2015 en relación s los videojuegos, en el cual se utilizó el Test de Inteligencia emocional de Bar-on, en el cual se descubrió que el tiempo dedicado a los videojuegos estaba relacionado con el componente interpersonal pero de manera negativa, con relación a los estudiantes que no frecuentaban los videojuegos, en donde los estudiantes que tienen bajos puntajes en el componente Intrapersonal solían identificarse como personas con muchos defectos, que tienden a no sentirse feliz y no sentirse cómodos con su cuerpo. Es decir, los videojuegos los hacían sentir, a estos jóvenes, más felices y cómodos con su cuerpo.

Entonces, se pudo observar que los videojuegos tuvieron una influencia en la inteligencia emocional de los jóvenes, lo cual dio un acercamiento de lo que estos pueden generar, quizás no en todas las áreas estudiadas, pero si en una donde uno se evalúa así mismo, como lo es el componente Intrapersonal, en donde se observa la Comprensión de sí mismo, el asertividad, el Autoconcepto, la autorrealización y la Independencia. (Bar-on, 1997).

Debido a esto, se entiende, que los videojuegos tienen un factor influyente en la inteligencia emocional, y al ser los videojuegos de gran interés para la población peruana (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2022), estos pueden ser usados para poder desarrollar de manera eficiente y atractiva, para los jóvenes, la inteligencia. Ya que

se sugiere que en la etapa de la adolescencia se deberían desarrollar habilidades como, la regulación de emociones, el autocontrol, entre otros, para tener un buen desarrollo social (Rosenblum y Lewis, 2004). Los cuales, se han podido observar que, pueden ser influenciados por los videojuegos.

En la investigación de Campos Amaro y Juan Dios de Huanca (2015) se lograron obtener resultados relevantes que evidencian la influencia de los videojuegos en la inteligencia emocional, pero esta tuvo muchas debilidades, ya que el Test de Bar-On, adaptado a un contexto Peruano, tuvo una baja consistencia, debido a que se obtuvieron Alpha de Cronbach menores al 0.7, como por ejemplo en el Componente Interpersonal que obtuvo un Alpha de Cronbach de 0.6, en el Componente Interpersonal con un puntaje de 0.33, en el de Estado de Ánimo General con un puntaje de .554, lo que, según Oviedo y Campo, (2005), demuestran una baja consistencia en la prueba y con esto, resultados poco fidedignos. En comparación a la Escala Inteligencia emocional de WLEIS, en donde se observa que todas sus dimensiones tienen un Alpha de Cronbach superior al 0.7, lo que indica una buena consistencia y respuestas más fiables, por lo que se optó por aplicar el WLEIS para poder tener resultados más estadísticamente fidedignos.

A continuación, se llevará a cabo un análisis e interpretación de los resultados obtenidos en relación con las diferentes dimensiones identificadas en la Escala de Inteligencia emocional WLEIS, contrastándolas con el tiempo que los adolescentes de la Institución Educativa Jose Abelardo Quiñonez Gonzales dedican al uso del videojuego.

Los participantes fueron seleccionados de acuerdo a su edad, estos oscilaban entre los 10 y 19 años de edad, debido a que la investigación se centra en adolescentes, y según la Unicef (2020) la adolescencia empieza desde los 10 hasta los 19 años. La institución Educativa José Abelardo Quiñones Gonzales cuenta con una cantidad de 340 alumnos activos en Secundaria, entre las secciones de 1ro a 5to, debido a esto, se trabajó con un nivel de confianza del 95%, y un margen de error del 5%, lo cual nos indicaba que nuestra muestra tendría que ser superior a los 200 por lo que la investigación, por lo que luego de realizar el filtro a todas las pruebas realizadas, se obtuvo un resultado de 234 alumnos, los cuales cumplían con los criterios de selección y habían realizado de manera correcta los test brindados, por lo cual la investigación es considerada confiable.

La muestra obtenida se distribuyó en 3 grupos referentes al tiempo de juego, en donde 1 = 1 a 5 horas semanales, 2 = 8 a 10 horas semanales y 3 = 11 a más horas semanales, esto con el objetivo de poder tener un acercamiento de cuantas horas de diferencia en el tiempo de juego serían significativas, para que estos puedan tener una

influencia significativa en los adolescentes, ya que como se pudo observar en las investigaciones presentadas posteriormente, el tiempo es un factor influyente en lo que puede generar un videojuego, ya que si es usado de manera adecuada este puede desarrollar ciertas habilidades en el videojugador, pero si es usada de manera excesiva, este puede generar conductas agresivas, y hasta una adicción.

En cuando a la distribución de los grupos de tiempo de juego, se obtuvo una gran desproporción entre ellos, ya que se observó que hubo 153 adolescentes que jugaban entre 1 a 5 horas, 58 adolescentes que jugaban de 8 a 10 y finalmente solo 23 adolescentes que jugaban entre 11 horas a más, por semana. De esta manera esto generara una estrecha diferencia entre las respuestas, así como se pudo observar en las pruebas de Asimetría y Curtosis, en donde se obtuvieron datos positivos y negativos considerablemente alejados del 0, lo cual indica una baja variedad de respuestas, esto acompañado de las Pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov en donde se obtuvo datos menores al 0.05, por lo que, se concluyó que todas las dimensiones del WLEIS no tienen una buena normalidad, lo que conlleva a tener conclusiones inexactas y/o no detectar efectos o relaciones significativas (Porras, 2016).

En el análisis utilizando al Alpha de Cronbach, se obtuvo un puntaje general de .908, lo que sugiere que la prueba presenta una buena consistencia. A su vez, se obtuvieron los Alpha de Cronbach de cada dimensión por separado, dando como resultado puntajes mayores al 0.7, lo que, también, indican una buena consistencia en cada dimensión.

Seguidamente, se realizó la prueba de Kruskal-Wallis, debido a que el WLEIS no cuenta con una buena normalidad, en relación con los grupos asignados de tiempo de juego en contraste a las 4 dimensiones presentadas en la Encuesta Inteligencia Emocional WLEIS en donde se obtuvieron datos de significación superiores al 0.05, lo cual indica que no existe una relación significativa entre las dimensiones, Valoración y Expresión de emociones propias Valoración y Expresión de las emociones de los demás, Regulación de las propias emoción y Uso de la emoción, en contraste con el tiempo de uso de videojuegos en los adolescentes de la Institución Educativa José Abelardo Quiñonez Gonzales.

Si bien es cierto que los datos obtenidos no demostraron una relevancia estadística significativa, esto puede ser consecuencia de una estrecha diferencia entre las respuestas de los participantes, como se pudo observar en la desproporción en los grupos, ya que en la prueba estadística de Curtosis, se obtuvo datos positivos, considerablemente,

alejados del 0, lo que demuestra que no existe una diferencia relevante entre las respuestas de los 234 participantes.

A su vez, es importante tener en consideración que la distribución en los grupos no ha sido equilibrada, ya que es notorio la diferencia de alumnos categorizados en el grupo 1, de 153, con el grupo 3, de 23. El haber trabajado con estos grupos tienen un aspecto tanto positivo como negativo, se puede observar una gran diferencia entre estos grupos lo cual influyo negativamente en los resultados, pero a su vez, al ser esta una investigación pionera con el Test WLEIS, se optó por no manipular los grupos, para poder observar el fenómeno en su estado natural, esto en el caso de la población de la Institución Educativa José Abelardo Quiñonez Gonzales, esto conllevó a obtener resultados fidedignos en el tiempo, y con esto, un primer acercamiento a este fenómeno estudiado, para poder tener en cuenta aspectos necesarios para poder obtener datos más fidedignos, como el uso de otra categorización de grupos, la selección de participantes, y hasta grupos controlados de igual tamaño para una mejor comparación de muestras.

Sin embargo, se pudo observar que, en el área de Regulación de las propias emociones, se obtuvo un puntaje menor a comparación de todas las demás dimensiones, lo que puede significar que hay un acercamiento en la influencia de los videojuegos en torno a esta área en específico. En el área de Regulación de las propias emociones, se observa la capacidad para modular las emociones dependiendo del contexto en que se encuentre. Davies et al. (1998). Asimismo, da un acercamiento en relación a que los jóvenes que suelen consumir videojuegos con más frecuencia, tienden a tener más control sobre sus emociones en diferentes ambientes.

Esto podría contrastarse con el estudio de Campos Amaro y Juan Dios de Huanca (2015) en donde se obtuvo que los videojuegos tenían influencia en el componente Intrapersonal en donde se observaban temas similares como la Comprensión de sí mismo la cual según Bar-On, (1997) consiste en la habilidad de comprender y analizar nuestros sentimientos y emociones, así como entender las razones detrás de su aparición. De igual manera, la Independencia según Bar-On (1997), se define como la capacidad de gestionar nuestras propias acciones, emociones y pensamientos.

La diferencia entre el puntaje de Regulación de las propias emociones en contraste con las demás áreas trabajadas en esta investigación genera un foco de interés, ya que en el estudio de Campos Amaro y Juan Dios de Huanca (2015) obtuvieron resultados significativos en el área de Componente Intrapersonal, y este componente tiene similitudes con la dimensión de Regulación de las propias emociones del WLEIS (2002).

Por lo que se concluye que los videojuegos ejercen una influencia en aspectos relacionados con la capacidad de regular y entender las emociones dependiendo del contexto en el que se encuentren, y que estas pueden ser de menor o mayor impacto en los jóvenes dependiendo del tiempo de uso que se les dedique.

Si bien es cierto que en esta investigación no se tuvo presente el uso de la clasificación de los videojuegos, estos serían mucha ayuda en futuros análisis, a lo largo de la investigación se pudieron observar estudios los cuales se centraban en cierto tipo de videojuego, como las de Ángel et al. (2023) y Richard, McKinley, y Ashley (2018), en los cuales se basaron en videojuegos de disparos y e-sports respectivamente.

Estas investigaciones demostraron la importancia de estos tipos de juego en el desarrollo de la inteligencia emocional en los jóvenes, en el caso de Ángel et al. (2023) se observó que los jugadores de videojuegos de disparos tienen una mayor capacidad de reacción en comparación a sujetos que no juegan esa clase de videojuegos. A su vez Richard, McKinley, y Ashley (2018), concluyeron que los videojuegos e-sports mejora la toma de decisiones, la reflexión, y el aprendizaje personal y grupal y que los videojugadores de esta categoría tienen un mejor aprendizaje perceptivo en comparación a quienes no frecuentan estos juegos.

Entonces, considero que es importante tener en cuenta la clasificación de los videojuegos para poder demostrar cierto tipo de desarrollo, ya que esto podría dar resultados más centrados en ciertas áreas de la inteligencia emocional, para su posterior uso en los jóvenes, en este caso se pudo observar la influencia de los videojuegos de disparo y e-sports en los jóvenes, pero aún existen más tipos de videojuegos, como los puzzles, plataformas, aventuras, entre otros, los cuales tienen sus propias características, cualidades y que a su manera desarrollan ciertas habilidades, esto con el objetivo de poder demostrar la importancia de los videojuegos para un correcto desarrollo de la Inteligencia emocional, teniendo siempre en cuenta el factor del tiempo, ya que es lo que separa la brecha entre lo “útil” y lo “perjudicial” de los videojuegos.

La inteligencia emocional es un factor importante para los jóvenes, ya que este influye significativamente en nuestro desarrollo como profesionales (Belén, 2013), teniendo en cuenta que existen estudios previos los cuales indican que los videojuegos tienen una influencia en los estados de ánimo y conductas de los jóvenes (Artezano, 2018), y que los videojuegos son un foco de interés en la población Peruana (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2022), es importante poder observar y estudiar como los videojuegos y el tiempo que se le dedica a estos pueden ser una herramienta

para un correcto desarrollo de la inteligencia emocional, así como también el observar cómo estos pueden tener un rol negativo en la IE de los jóvenes.

Finalmente, esta investigación brinda un acercamiento sobre la posible influencia que pueden tener los videojuegos en las áreas de la IE de los jóvenes, relacionados a las características presentadas por el Escala Inteligencia Emocional WLEIS, con el objetivo de que los padres y docentes cuenten con herramientas atractivas, en un contexto académico, para lograr un correcto desarrollo de la inteligencia emocional. Así como también el poder entender como los videojuegos pueden, también, tener una influencia negativa en el correcto desarrollo de la inteligencia emocional de los jóvenes, ya que como se pudo observar a lo largo de la investigación, existen estudios que demuestran la adicción que los videojuegos pueden generar, pero que esto viene de la mano con la cantidad del tiempo que se emplean en estos, ya que un desproporcionado uso de estos, puede generar alteraciones en tanto físicas como mentales.

De este modo, el tiempo dedicado a los videojuegos se convierte en el factor clave que determina la diferencia entre su influencia positiva y negativa en el desarrollo de la inteligencia emocional, debido a esto es importante tener en consideración el factor del tiempo, para futuras investigaciones relacionadas con el tema, ya que es lo que dictaminaría al videojuego como una buena o mala herramienta para el desarrollo de la inteligencia emocional en los jóvenes.

## CONCLUSIONES

Los resultados de la presente investigación permiten profundizar sobre el impacto que tiene el tiempo de juego sobre los videojuegos en relación al desarrollo de la inteligencia emocional, esto en referencia a datos Estadísticos analizados previamente, a su vez, se pudo observar una comparación con una literatura previa, en la cual se muestra la significancia que tienen los videojuegos con la inteligencia emocional, y como el tiempo es un factor que define si dicha influencia es positiva o negativa, por lo cual permite realizar un ejercicio crítico de análisis al definir las posibles causas del porque en esta investigación los datos Estadísticos no mostraron significancia y como, en futuras investigaciones, estas limitaciones puedan ser subsanadas y presentar datos más precisos sobre el tema estudiado, para que estos puedan ser utilizados en un ambiente académico, familiar, terapéutico y/o de necesidad de un adolescente para poder desarrollar una correcta inteligencia emocional para su correcto desarrollo en la sociedad.

- Respondiendo a la hipótesis general de la presente investigación, al haber obtenido datos superiores al 0.05 en la prueba de Kruskal-Wallis se concluyó que no existe una relación relevante entre el tiempo de uso de videojuegos y las diferentes áreas de la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñonez Gonzales, esto sugiere que el tiempo no es un factor determinante en el desarrollo de la inteligencia emocional, pero revisando la literatura mencionada en el presente estudio, esto contradice los resultados, ya que se ha demostrado que el tiempo es un factor determinante para diferenciar lo beneficioso y perjudicial de un videojuego, por lo que factores como el tipo de videojuego, la forma de interacción con el juego, el contexto en el que

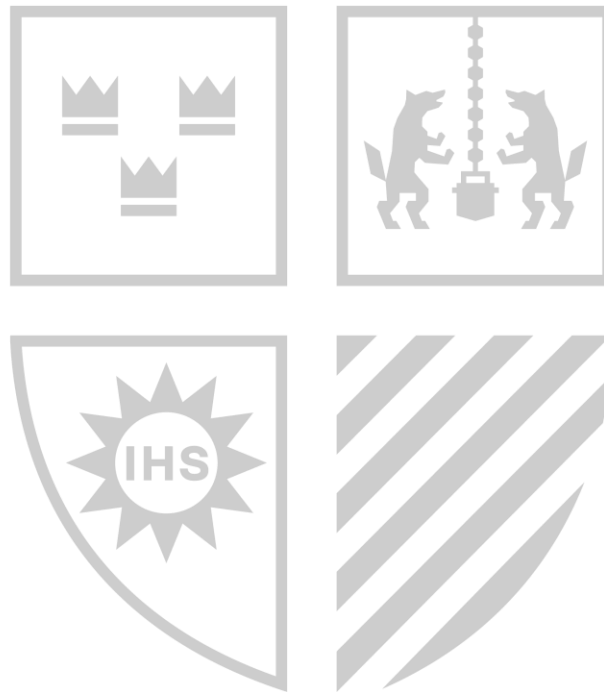
se juega, y el estado emocional del videojugador, puedan influir conjuntamente con el tiempo de uso que se le brinda al videojuego.

- Referente a las hipótesis específicas, se dio como resultado que no existe una relación relevante entre el uso de videojuegos y las diferentes dimensiones de la Escala Inteligencia Emocional WLEIS. Sin embargo, la dimensión de Regulación de emociones es el que más se acerca al rango de significancia en comparación a los demás, y es una de las áreas en donde se ha podido observar, en las investigaciones presentadas, que los videojuegos tienen una relación notoria en relación con el uso de los videojuegos y su tiempo empleado ya que ciertos videojuegos implican estrategias complejas, toma de decisiones bajo presión y resolución de problemas lo que ayuda al videojugador a tomar decisiones en momento estresantes, lo que se observa en la dimensión de Regulación de emociones. Por lo que, con una distribución normal de los participantes se podrían hallar datos más significativos en posteriores investigaciones.
- Los estudios nacionales e internacionales, presentaban acercamientos de los videojuegos hacia ciertas áreas emocionales en sus muestras independientes, sin embargo, la mayoría de estas se trabajó de una manera cualitativa, en donde la percepción y emociones de cada participante tuvo un rol más activo, en cambio, esta investigación se centró en datos Estadísticos, en los cuales si no hay un manejo controlado de los grupos estudiados, estos pueden generar una baja distribución, lo cual emboca a respuestas poco significativas como se observa en esta investigación.
- El mundo de la tecnología y el acceso a este va creciendo rápidamente y, por lo visto en la investigación, es un foco de interés en los jóvenes, por lo que la psicología y la educación deberían enfocarse en lograr poder acercar los videojuegos hacia los jóvenes de manera en que sean utilizados para un correcto desarrollo emocional. Ya que considerar a los videojuegos únicamente como una distracción o una posible fuente de adicción, estos podrían ser utilizados como herramientas de aprendizaje y fomentar un correcto desarrollo emocional, dependiendo de cómo estos sean empleados, ya que planteando estrategias educativas que aprovechen el uso de los videojuegos, se pueden promover

habilidades como empatía, comunicación, control emocional, manejo del estrés, entre otros, como se vio en las investigaciones presentadas anteriormente.

- Existe aún, fuertes estereotipos en contra de los videojuegos y su uso, generalmente en relación a las adicciones y comportamientos negativos que estos puedan generar, por lo que aún hay un largo camino por recorrer para que los videojuegos sean aceptados como una herramienta académica para el desarrollo emocional de los jóvenes. Sin embargo, muchos autores cuyas investigaciones fueron presentadas en esta investigación, reconocen que los videojuegos tienen un impacto, en el área emocional, tanto positivo como negativo en sus usuarios, por lo que el desafío será estudiar la manera más óptima de usar los videojuegos para poder desarrollar de manera correcta la Inteligencia emocional en los adolescentes.
- A su vez considero pertinente recalcar el uso de la clasificación de los videojuegos para futuras investigaciones, ya que estos han presentado avances significativos en el desarrollo de habilidades blandas relacionadas a la inteligencia emocional, lo que podría ser usado para poder descifrar el tipo de videojuego que se necesita para cierto tipo de habilidad poco desarrollada en los jóvenes, así como también para el uso académico, ya que ciertas habilidades como la rápida percepción de problemas, trabajo en equipo, sociabilización, entre otros, serán útiles para el correcto desarrollo tanto emocional como social en los estudiantes, y esto transcendentemente para un correcto funcionamiento como una persona adulta en la sociedad.
- Finalmente, al dar a conocer el impacto de los videojuegos en los jóvenes, tanto en la comunidad educativa, psicológica y social, los videojuegos podrán usarse como una herramienta de aprendizaje y desarrollo, la comunidad psicológica y educativa, podrán crear estudios más estructurados enfocados al uso de los videojuegos en el ámbito educativo, para procurar ser utilizados hacia correcto desarrollo emocional de los jóvenes. Así como también el uso de nuevas herramientas de investigación, como es el uso de la Escala Inteligencia Emocional WLEIS, si es que se busca una investigación más cuantitativa, referente a datos más Estadísticos y no tanto relacionados a la percepción, si bien es cierto que los datos Estadísticos dan un acercamiento más certeros, estos también deben ser utilizados a la par con estudios cualitativos, para que estos puedan tener resultados los cuales puedan ser manejados con la percepción que tienen los participantes en

relación al fenómeno que se quiera estudiar, para poder comprender a su vez, su ambiente y sus perjuicios, ya que, en los adolescentes, estos toman un papel muy importante al momento de la toma de decisiones.



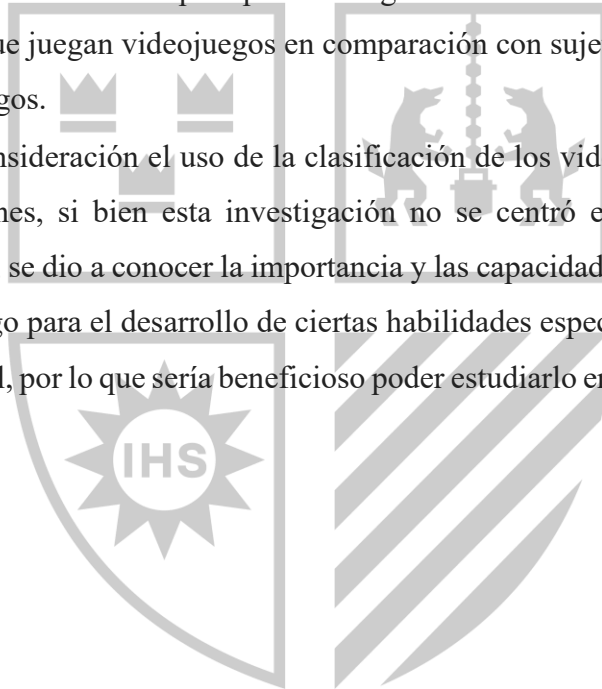
## RECOMENDACIONES

Teniendo de base los resultados y las conclusiones planteadas sobre la presente investigación, se pudieron observar varias limitaciones en lo que viene siendo el campo de estudio cuantitativo, ya que al no tener un control sobre los grupos estudiados, estos presentaron inconsistencias, lo cual conlleva a una baja significancia en los resultados, sin embargo, al ser una investigación pionera en un contexto peruano, esta se tuvo que trabajar con el contexto actual para así poder observar el fenómeno de manera natural. Sin embargo, esto proporcionara una base para futuras investigaciones, en las cuales, se podrá trabajar de manera diferente siguiendo las recomendaciones que se presentaran a continuación.

- Replicar la investigación con un número mayor de participantes para poder obtener una mayor muestra y potencia estadística, a su vez considerar una forma diferente para la selección de grupos en relación al tiempo de uso de videojuegos, de manera que la cantidad de participantes sea más uniforme, ya que en esta investigación se pudo observar una diferencia considerable en las cantidades, siendo el grupo de 1 a 5 horas semanales el que obtuvo mayor cantidad de participantes a comparación de los demás grupos.
- Hacer uso del control de variables y grupos para evitar tener una desproporción de grupos, como se pudo observar en la presente investigación. A su vez tener la posibilidad de utilizar la comparación de grupos experimentales y grupos de control, para poder hacer más notoria la diferencia en relación al uso de videojuegos.
- Seguir desarrollando investigaciones con el fin de poder observar los factores que puedan tener relación con la Inteligencia Emocional y los videojuegos en el Perú, ya que como se ha podido analizar en esta investigación, los videojuegos se han convertido en una de las formas de entretenimiento más populares y atractivas

para los jóvenes, ejerciendo tanto un impacto positivo como negativo en diversas áreas de su comportamiento

- Considerar investigaciones donde se analice los diferentes géneros de los videojuegos y la Inteligencia Emocional ya que, como se presente anteriormente, los usuarios adquieren diferentes habilidades dependiendo del tipo de videojuego, ya sean shooters, RPG, estrategias, puzzles, etc. Por lo que tener en cuenta que género de videojuego impacta a que área en específico de la Inteligencia Emocional del usuario, podría beneficiar en el trabajo de desarrollo de dicha área acompañado de un videojuego.
- Si bien la investigación es de una línea cuantitativa, esta también se podría aplicar de una manera cualitativa para poder indagar sobre las actitudes y pensamientos de sujetos que juegan videojuegos en comparación con sujetos que no frecuentan los videojuegos.
- Tener en consideración el uso de la clasificación de los videojuegos para futuras investigaciones, si bien esta investigación no se centró en la clasificación de videojuegos, se dio a conocer la importancia y las capacidades que tiene cada tipo de videojuego para el desarrollo de ciertas habilidades específicas en un contexto internacional, por lo que sería beneficioso poder estudiarlo en un contexto peruano actual.



## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acevedo, A. A., Lizarazo, J. A. C., y de Ávila, U. E. R. (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 16(3), 131-165.
- Alfageme, G. y Sánchez, P. (2002). *Aprendiendo habilidades con videojuegos*. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1025/b15229051.pdf?sequence=1&fbclid=IwAR0phwIcK2d2kyP8pBgQAymMlpDfYOzR2gSXP5ahgG9lfa8uSVm1ms8uypp>
- Alfageme, G. y Sánchez, p. (2003): Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos. *Pixel Bit* n.º 20; pp. 17-32.
- Anderson, C. A., y Dill, K. E. (2000). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Ángel, J., Cano, L., Garcés, M., Restrepo, C., y Santa, J. (2023). Comparación de los procesos de atención entre jugadores y no jugadores de videojuegos de disparos (shooter)
- Apaza, J., y Bedregal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la IE Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau-Cayma*
- Ardiles, R., Barraza, R., Koscina, I., y Espínola, N (2020). Inteligencia emocional y su potencial preventivo de síntomas ansioso-depresivos y estrés en estudiantes de enfermería. *Ciencia y enfermería*, 26(27). <https://dx.doi.org/10.29393/ce26-20iera40020>
- Artezano, F. (2018). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*

- Atachagua, E., Mayta G., y Piñas, M. (2021). *Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021*.
- Bastidas, L. (2020). *Adicción al internet e inteligencia emocional en adolescentes: unidad educativa Juan Pablo II*. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20850/1/T-UCE-0007-CPS-248.pdf>
- Bar-On, R. (1997). EQ-i, Bar-On Emotional Quotient Inventory: *A measure of emotional intelligence*. (Technical manual). Toronto, Canada: Multi-Health Systems.
- Bar-On, R. (2006). The Bar-On model of emotional-social intelligence (ESI) 1. *Psicothema*, 13-25.
- Belén, S. (2013). El éxito en la vida depende en un 20% del cociente intelectual y un 80% de la inteligencia emocional, *Revista de Salud*. Retrieved May 21, 2013. Recuperado de <https://www.nisainforma.es/el-exito-en-la-vida-depende-en-un-20-delcociente-intelectual-y-un-80-de-la-inteligencia-emocional/>
- Belli, S., y Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Berlanga, V., y Rubio, J. (2012). Clasificación de pruebas no paramétricas. Cómo aplicarlas en SPSS. *REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 5(2), 101-113
- Berner, J., y Santander, J. (2012). Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 50(3), 181-190. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272012000300008>
- Bravo, E., Chirinos, S., y Huarcaya, M. (2021). *Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021*.
- Bravo, J. y Vera, M. (2020). Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí-Ecuador. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(5). Recuperado de <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/728/709>
- Campos Amaro, F. y Juan de Dios Huanca, E. (2015). *Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación–Unheval-2015*
- Cardona, F. X. H. (2001). Los juegos de simulación y la didáctica de la historia. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (30), 23-36.

- Cejudo, J., y Latorre, S. (2015). Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes. *Electronic journal of research in educational psychology*, 13(2), 319-342.
- Colom, J., y Fernández, M. (2009). *Adolescencia y desarrollo emocional en la sociedad actual*
- Colzato, L., Van den Wildenberg, W., Zmigrod, S. y Hommel, B. (2012). Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition. *Psychological Research*, 77, 234–239. Recuperado de: <https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2>
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., y Moore, R. J. (2006). *Alone together? Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games*. Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems, 409-418.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. Norton y Company.
- Extremera, N., Fernández, P., Mestre, J., y Guil, R. (2004) Medidas de evaluación de la inteligencia emocional. *Revista latinoamericana de psicología*, 36(2), 209-228. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80536203>
- Extremera, N. y Fernández, P. (2005). La inteligencia emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 63-93. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927005.pdf>
- Extremera, N. (2020). Coping with the stress caused by the COVID-19 pandemic: future research agenda based on emotional intelligence. *International Journal of Social Psychology*, 35(3), 631-638. <https://doi.org/10.1080/02134748.2020.1783857>
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016 (Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú)*
- Fernández, P. y Extremera, N. (2005). La Inteligencia Emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 19(3), 63-93. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/274/27411927005.pdf>

- Fernández Sotelo, D. M. (2020). *Los videojuegos de estrategia: una táctica eficaz de promoción y desarrollo de habilidades directivas* (Tesis de grado). Universidad Católica San Pablo.
- Fleming, M., Fitton, C. A., Steiner, M. F., McLay, J. S., Clark, D., King, A., ... & Pell, J. P. (2017). Educational and health outcomes of children treated for attention-deficit/hyperactivity disorder. *JAMA pediatrics*, 171(7), e170691-e170691.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology). Recuperado de <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Gabbiadini, A., y Greitemeyer, T. (2017). Uncovering the association between strategy video games and self-regulation: A correlational study. *Personality and Individual Differences*, 104, 129–136. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.07.041>
- Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 10(1), 1-7
- Gallego, C. (2004). Cálculo del tamaño de la muestra. *Matronas profesión*, 5(18), 5-13.
- García, M., y Giménez, S. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 3(6), 43-52. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3736408>
- García-Ancira, C. (2020). La inteligencia emocional en el desarrollo de la trayectoria académica del universitario. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142020000200015&lng=esytlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000200015&lng=esytlng=es).
- Gee, J. P. (2004): *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Goleman, D. (2008). *La inteligencia emocional*. España: Kairós. [Versión en línea] Recuperado el 10 de noviembre de 2012, de <http://books.google.com.mx/books?id=x8cTlu1rmA4Cypg=PA75ydq=capacida>

- d+de+motivarnos+a+nosotros+mismos+de+perseveraryhl=esysa=Xyei=RIGhU  
LD4K-i7igKsnYD4Dgyved=0CC0Q6AEwAA#v=onepageyqyf=false
- Gómez, M., Danglot, C., y Vega, L. (2003). Sinopsis de pruebas estadísticas no paramétricas. Cuándo usarlas. *Revista mexicana de pediatría*, 70(2)
- Granic, I., Lobel, A., y Engels, R. C. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Gross, J. J. (2002). *Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences*. *Psychophysiology*, 39(3), 281-291.
- Instituto nacional de estadística e informática (2022). *Indicadores de Resultados de los Programas Presupuestales 2022*. Recuperado de <http://proyecto.inei.gob.pe/enapres/wp-content/uploads/2023/05/1.-INFORME-MEF-Indicadores-de-Programas-Presupuestales-2022.pdf>
- Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Graw-Hill Interamericana. Cuarta Edición. México.
- Hurtado, M. y Silvente, V. (2012). Cómo aplicar las pruebas paramétricas bivariadas t de Student y ANOVA en SPSS. Caso práctico. *Reire*, 5(2), 83-100.
- Hussain Z, Griffiths MD. (2009) The attitudes, feelings, and experiences of online games: A qualitative analysis. *CyberPsychol Behav* 2009; 12:747–753.
- Jiménez, M., y López, E. Julca (2008). El autoconcepto emocional como factor de riesgo emocional en estudiantes universitarios. *Diferencias de género y edad*. *Boletín de psicología*, 93(1), 21-39. Recuperado en <http://147.156.1.4/seoane/boletin/previos/N93-2.pdf>.
- Julicarma, A. (2021). *Dependencia a videojuegos e inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho–2021*.
- Mansilla, E. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista de investigación en Psicología*, 3(2), 105-116.
- Manovich, L. (2013). Media after software. *Journal of visual Culture*, 12(1), 30-37.
- Mayer, J. y Salovey, P. (1997). What is Emotional Intelligence? En P. Salovey y D. Sluyter (Eds.), *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications* (pp. 3-31). New York: Harper Collins. Recuperado de [http://ei.yale.edu/wp-content/uploads/2014/02/pub219\\_Mayer\\_Salovey\\_1997.pdf](http://ei.yale.edu/wp-content/uploads/2014/02/pub219_Mayer_Salovey_1997.pdf)
- McClanahan, R., y Gant, J. (2015). *Breathe, Think, Do with Sesame: A study of the benefits of an online game in regulating emotions in children*. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 23(4), 233-245.

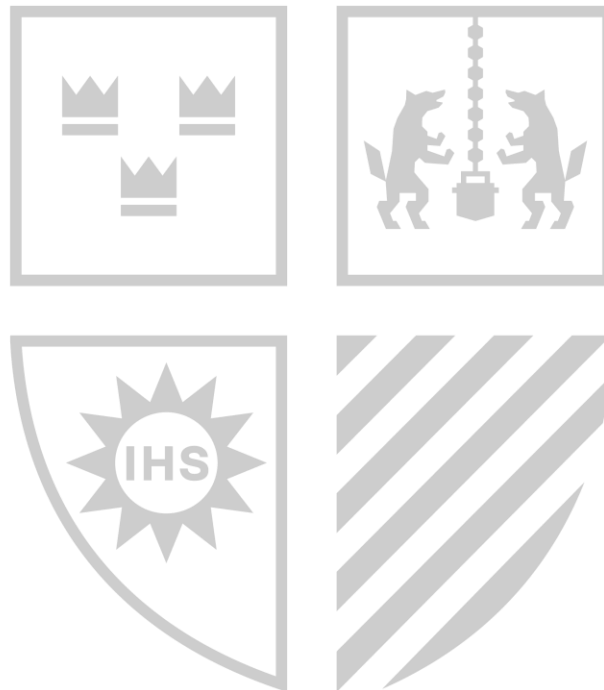
- McGrew, K. S. (2009). CHC theory and the human cognitive abilities project: Standing on the shoulders of the giants of psychometric intelligence research. *Intelligence*, 37(1), 1-10.
- Merino Soto, C., Lunahuaná-Rosales, M., y Pradhan, R. (2016). Validación estructural del Wong-Law Emotional Intelligence Scale (WLEIS): estudio preliminar en adultos. *Liberabit*, 22(1), 103-110
- Merino, C. y Grimaldo, M. (2010). Complejidad factorial de la permisividad moral hacia las conductas morales controvertidas. *Interdisciplinaria*, 27(2), 297-313. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/686/68646348009.pdf>
- Merry, S. N., Stasiak, K., y Shepherd, M. (2012). *The effectiveness of SPARX, a computerised self-help program for adolescents with depression: Randomised controlled trial*. *The Lancet*, 379(9830), 676-683.
- Ministerio de Cultura (2020). *¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1485765/%C2%BFC%C3%B3mo%20vamos%20en%20el%20consumo%20de%20videojuegos%20en%20el%20Per%C3%BA%3F.pdf.pdf>
- Moroń, M., y Biolik-Moroń, M. (2021). Trait emotional intelligence and emotional experiences during the COVID-19 pandemic outbreak in Poland: A daily diary study. *Personality and Individual Differences*, 168. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110348>.
- Obeid, S., Haddad, C., Fares, K., Malaeb, D., Sacre, H., Akel, M., Salameh, P., y Hallit, S. (2021). Correlates of emotional intelligence among Lebanese adults: the role of depression, anxiety, suicidal ideation, alcohol use disorder, alexithymia and work fatigue. *BMC Psychology*, 9(1). <http://doi.org/10.1186/s40359-021-00525-6>
- Olson, K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development, *American Psychological Association*, Vol. 14-2, 180-187.
- Ortiz, M. (1999). El desarrollo emocional. En F. López et al. (Coord.). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid: Pirámide, 95-124.
- Oviedo, H. y Campo-Arias, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista colombiana de psiquiatría*, 34(4), 572-580.
- Paderewski, P., Fuentes, N., y Gutiérrez, F. (2017). *Diseño de videojuegos orientado a la educación emocional*.

- Pérez, N. y Castejón, J. (2007). La inteligencia emocional como predictor del rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Ansiedad y Estrés*, 13(1), 121-131. Recuperado de [http://www.alfaguia.org/alfaguia/files/1320858454\\_847.pdf](http://www.alfaguia.org/alfaguia/files/1320858454_847.pdf)
- Porras, J. (2016). Comparación de pruebas de normalidad multivariada. In *Anales científicos*. 77(2), 141-146. Universidad Nacional Agraria La Molina.
- Przybylski, A., y Weinstein, N. (2017). *Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality*. *Journal of Social and Personal Relationships*, 34(2), 17-30.
- Puertas-Molero, P., Zurita-Ortega, F., Chacón-Cuberos, R., Castro-Sánchez, M., Ramírez-Granizo, I., y González-Valero, G. (2020). Emotional intelligence in the field of education: a meta-analysis. *Anales de Psicología*, 36(1), 84-91. <https://doi.org/10.6018/analesps.345901>
- Razali, N., y Wah, Y. (2011). Power comparisons of shapiro-wilk, kolmogorov-smirnov, lilliefors and anderson-darling tests. *Journal of statistical modeling and analytics*, 2(1), 21-33.
- Rey, L., Mérida-López, S., Sánchez-álvarez, N., y Extremera, N. (2019). When and how do emotional intelligence and flourishing protect against suicide risk in adolescent bullying victims? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph16122114>
- Reyes-Hernández, K., Sánchez-Chávez, N., Toledo-Ramírez, M., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D., y Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*, 81(2), 74-78.
- Richard, G., Mckinley, Z. y Ashley, R. (2018). *Collegiate esports as learning ecologies: investigating collaborative learning and cognition during competitions*. Conference in Proceedings of the 2018 Digital Games Research Association (DiGRA). Turín: Italy
- Rieger, D., Wulf, T., Kneer, J., Frischlich, L., y Bente, G. (2014). The winner takes it all: The effect of in-game success and need satisfaction on mood repair and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 39, 281-286.
- Rios, B. (2019). Adaptación de Escala de Inteligencia Emocional de Wong y Law en adolescentes y jóvenes institucionalizados de San Juan de Lurigancho. Lima, 2018. Recuperado de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40423/Rios\\_BL..pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40423/Rios_BL..pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Rios, M., y Casquina, M. (2023). Inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución privada de Lima en contexto de pandemia. Recuperado de <https://repositorio.cientifica.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12805/3018/TL-Rios%20K-Casquina%20N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Ride. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288. Recuperado de: <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rosenblum, D. y Lewis, M. (2004). Emotional Development in Adolescence. En G.R. Adams y M.D. Berzonsky. *Blackwell Handbook of Adolescence*. Oxford: Blackwell Publishing, 269-289.
- Rothbaum, B., Hodges, L., Anderson, P., Price, L., y Smith, S. (2002). Twelve-month follow-up of virtual reality and standard exposure therapies for the fear of flying. *Journal of consulting and clinical psychology*, 70(2), 428.
- Rozo, B., Montoya, C., y Páez, J. (2018). Videojuegos: Avances tecnológicos en aplicación de física e inteligencia artificial. *Letras ConCiencia Tecnológica*, 61-78.
- Rubio, A., De la Gándara Martín, J., Alonso, M, y Seco, R. (2016). Videojuegos y salud mental: de la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, (117), 72-83
- Russoniello, C., O'Brien, K., y Parks, J. (2009). "The Effectiveness of Casual Video Games in Improving Mood and Decreasing Stress." *Journal of CyberTherapy y Rehabilitation*, 2(1), 53-66.
- Salovey, P., y Mayer, J. D. (1990). *Emotional Intelligence*. Imagination, Cognition and Personality, 9(3), 185-211
- Salovey, P., y Grewal, D. (2005). The science of emotional intelligence. *Current directions in psychological science*, 14(6), 281-285. Recuperado de [http://heblab.sites.yale.edu/sites/default/files/pub68\\_SaloveyGrewal2005\\_science\\_ofEI.pdf](http://heblab.sites.yale.edu/sites/default/files/pub68_SaloveyGrewal2005_science_ofEI.pdf)
- Sánchez-López, M., Megías-Robles, A., Gómez-Leal, R., Gutiérrez-Cobo, M., y Fernández-Berrocal, P. (2018). Relación entre la inteligencia emocional percibida y el comportamiento de riesgo en el ámbito de la salud. *Escritos de Psicología*, 11, 115-123. <https://10.5231/psy.writ.2018.2712>

- Sánchez, P. y Silveira, A. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes – Prevalence and dependence to video games in a sample of adolescents. Universidad Autónoma del Carmen. *Revista electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6 (11). Recuperado de: <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Santos, F., Alloza, S., y Escribano, F. (2018). *Manual para educadores: Relación entre géneros de videojuegos y soft skills*. Recuperado de: [https://gecon.es/wp-content/uploads/2018/04/gecon.es-Genero\\_videojuegos\\_soft\\_skills.pdf](https://gecon.es/wp-content/uploads/2018/04/gecon.es-Genero_videojuegos_soft_skills.pdf).
- Santor, A. (2003). Review of Emotion-focused therapy: Coaching clients to work through their feelings. *Psychology/Psychologie canadienne*, Vol 44(1), 76-77, 2003.
- Silverio, G. (2013). Asimetría y curtosis en el modelo binomial para valorar opciones reales: caso de aplicación para empresas de base tecnológica. *Estudios Gerenciales*, 29(128), 368-378.
- Soriano, E. y Osorio, M.M. (2008). Competencias emocionales del alumnado “autóctono” e inmigrante de educación secundaria. *Bordón*, 60 (1), 129-148.
- Steinberg, L. (2005). *Cognitive and affective development in adolescence*. In D. Romer y E. F. Walker (Eds.), *Adolescent psychopathology and the developing brain* (pp. 13-29). Oxford University Press.
- Támara, V. (2022). Enfoque cuantitativo: taxonomía desde el nivel de profundidad de la búsqueda del conocimiento. *Llalliq*, 2(1), ág-13.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., Gómez, L., (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7(1), 235-250. ISSN 1989-600X. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3723062>
- Trujillo, M. y Rivas, L. (2005). Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional. *Innovar*, 15(25), 9-24. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/inno/v15n25/v15n25a01.pdf>
- Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana. *Persona*, (4), 129-160.
- Ugarriza, N. y Pajares, L. (2003). *Adaptación y Estandarización del Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE: en niños y adolescentes*. Perú: Libro amigo. Universidad Internacional de Valencia.
- (2018). *¿Que es un gamer y cuales son sus características?* Recuperado de: <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-un-gamer-y-cuales-son-sus-caracteristicas>.

- Urías, F., y Saavedra, I. (2012). Consolas y videojuegos. *Algarabia*, (92), 80-85.
- Vasalou, A., et al. (2007). "The Role of Emotional Intelligence in Video Game Performance." *CyberPsychology y Behavior*, 10(2), 231-238.
- Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., y Riva, G. (2018). Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 7(2), 85-99.
- Wolf, M., y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*.





## ANEXO N° 1: CONSENTIMIENTO INFORMADO

### Consentimiento informado

Saludos cordiales, mi nombre es Rodrigo Manuel Diaz Chuquin, estudiante egresado de la carrera de psicología de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, me dirijo a usted para solicitarle permiso para poder aplicarle una encuesta la cual será utilizada para poder lograr el grado de Licenciatura en Psicología de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

La tesis se Titula, Tiempo de uso de videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñones Gonzales, y tiene como objetivo poder conocer la influencia que tienen los videojuegos en la Inteligencia emocional de los adolescentes.

Se le aplicará una ficha demográfica la cual busca conocer el tiempo que frecuenta usar en los videojuegos, seguidamente se le pedirá responder a la Escala de Inteligencia de Wong y Law la cual busca conocer su Inteligencia emocional.

Reconozco que mi participación es voluntaria y que la información que yo provea en el curso serán exclusivamente para fines académicos.

De tener preguntas sobre mi participación en esta actividad, puede contactar con el tesista al siguiente correo electrónico: [diazchuquin123@gmail.com](mailto:diazchuquin123@gmail.com)

.....  
Firma Del Tesista

.....  
Firma del Alumno

20 de junio del 2024.

## ANEXO N° 2: FICHA SOCIODEMOGRAFICA

### Ficha Sociodemográfica

Esta sección tiene como objetivo poder conocer un poco más al participante, en relación a su sexo, edad, y el tiempo que suele dedicarle a los videojuegos.  
Marque con una (X) y por favor no deje espacios en blanco.  
Gracias.

Sexo:

- Masculino ( )
- Femenino ( )
- Prefiero no decirlo ( )

Edad:

- -----

¿Suele jugar videojuegos a la semana? (Ya sea en celular, consolas, laptops, computadores, etc)

- Si ( )
- No ( )

Cuántas horas a la semana, cree usted que, juega videojuegos:

- 1 a 5 horas semanales ( )
- 8 a 10 horas semanales ( )
- 11 a más horas semanales ( )

**ANEXO N° 3:**  
**ESCALA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE WONG Y LAW**


A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tus emociones y sentimientos. Lee atentamente cada frase y señala con un 'X' el grado en el que estás de acuerdo con cada una de las afirmaciones. No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas. No emplees mucho tiempo en cada respuesta

Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5	6	7

N°		1	2	3	4	5	6	7
1	Soy muy consciente del por qué tengo ciertos sentimientos la mayor parte del tiempo.							
2	Tengo una buena comprensión de mis propias emociones.							
3	Realmente entiendo lo que siento.							
4	Siempre sé cuándo estoy feliz o no.							
5	Siempre reconozco las emociones de mis amigos por la manera en que se comportan.							
6	Soy un buen observador/a de las emociones de los demás.							
7	Soy sensible a los sentimientos y emociones de los demás.							
8	Tengo una buena comprensión de las emociones de las personas que me rodean.							
9	Habitualmente me fijo metas y luego hago mi mejor esfuerzo para alcanzarlas.							
10	Siempre me digo que soy una persona competente.							

11	Me resulta fácil motivarme a mí mismo/a para hacer las cosas.							
12	Siempre me animo a hacer mi mejor esfuerzo.							
13	Soy capaz de controlar mi temperamento y manejar las dificultades racionalmente.							
14	Soy bastante capaz de controlar mis propias emociones.							
15	Siempre puedo calmarme rápidamente cuando estoy muy enojado.							
16	Tengo un buen control de mis propias emociones.							

## ANEXO N° 4: CARTA DE PRESENTACIÓN

  
Carta 77-2024/Psicología Pueblo Libre, 19 de junio del 2024

**Lizeth Marilis Sosa Manchego**  
Directora  
Institución educativa José Abelardo Quiñones Gonzales  
Lima - Perú

Me dirijo a usted para presentar al egresado **Rodrigo Manuel Díaz Chuquín (73089402)**, quien fue estudiante de la Carrera Profesional de Psicología de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya. El egresado antes mencionado se encuentra realizando una investigación en el marco de su trabajo de tesis para optar por el grado de licenciatura y ha expresado su interés en que la población objetivo de la misma sean los estudiantes de secundaria de la institución que usted dirige, motivo por el cual le solicitamos su cooperación con el estudio.

La investigación titulada "Tiempo de uso de videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñones Gonzales" tiene como objetivo: "Evaluar la relación entre el tiempo de uso de videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la institución educativa José Abelardo Quiñones Gonzales".

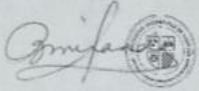
El instrumento que se utilizará para el recojo de la información será la Escala de inteligencia emocional WLEIS (2002). Antes de realizar la aplicación de la prueba se solicitará a las participantes y/o apoderados la firma del consentimiento informado en el que se detallan los objetivos de la investigación, la participación voluntaria y el anonimato de la identidad del participante y la información brindada.


Este trabajo de investigación es asesorado por la docente Emely Silvero. Cualquier consulta que tuviera, puede hacerla directamente al correo de la docente [emely.silvero@uarm.pe](mailto:emely.silvero@uarm.pe) o al correo de la Dirección de la Carrera de Psicología de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya: [maria.miranda@uarm.pe](mailto:maria.miranda@uarm.pe).

El egresado coordinará con la debida anticipación las fechas en que pueda realizar la aplicación de la prueba y cualquier otro detalle. Asimismo, terminado el proceso, se le informará sobre la disponibilidad de acceso a los resultados de la investigación.

Esperamos contar con su colaboración y puedan brindar las facilidades para realizar esta investigación, que puede ser beneficiosa para su institución y que al mismo tiempo enriquece nuestro conocimiento en Psicología.

Atentamente,

  
Mg. Maria Roxana Miranda Enrico  
Jefa  
Escuela Profesional de Psicología

  
Fiorella Brunner Baca  
OFICINISTA  
I.E.P. "JOSE ABELARDO QUIÑONES G."  
19/06/24

Red de  
Universidades  
Jesuitas

Av. Paso de los Andes 970  
Pueblo Libre, Lima 15084  
(511) 719 5990  
uarm.edu.pe

## ANEXO N° 5: PRUEBAS DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA EN LA I.E JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES


**Consentimiento informado**

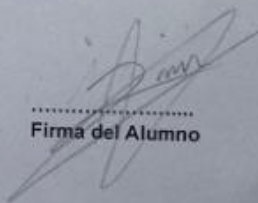
Saludos cordiales, mi nombre es Rodrigo Manuel Diaz Chuquin, estudiante egresado de la carrera de psicología de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, me dirijo a usted para solicitarle permiso para poder aplicarle una encuesta la cual será utilizada para poder lograr el grado de Licenciatura en Psicología de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

La tesis se Titula, Tiempo de uso de videojuegos y la inteligencia emocional en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Abelardo Quiñones Gonzales, y tiene como objetivo poder conocer la influencia que tienen los videojuegos en la Inteligencia emocional de los adolescentes.

Se le aplicará una ficha demográfica la cual busca conocer el tiempo que frecuenta usar en los videojuegos, seguidamente se le pedirá responder a la Escala de Inteligencia de Wong y Law la cual busca conocer su Inteligencia emocional.

Reconozco que mi participación es voluntaria y que la información que yo provea en el curso serán exclusivamente para fines académicos.  
De tener preguntas sobre mi participación en esta actividad, puede contactar con el tesista al siguiente correo electrónico: [diazchuquin123@gmail.com](mailto:diazchuquin123@gmail.com)

  
.....  
Firma Del Tesista

  
.....  
Firma del Alumno

20 de junio del 2024.

## ESCALA DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE WONG Y LAW

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tus emociones y sentimientos. Lee atentamente cada frase y señala con un 'X' el grado en el que estás de acuerdo con cada una de las afirmaciones. No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas. No emplees mucho tiempo en cada respuesta

Totalmente en desacuerdo	Bastante en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5	6	7

N°		1	2	3	4	5	6	7
1	Soy muy consciente del por qué tengo ciertos sentimientos la mayor parte del tiempo.						X	
2	Tengo una buena comprensión de mis propias emociones.					X		
3	Realmente entiendo lo que siento.					X		
4	Siempre sé cuándo estoy feliz o no.					X		
5	Siempre reconozco las emociones de mis amigos por la manera en que se comportan.			X				
6	Soy un buen observador/a de las emociones de los demás.			X				
7	Soy sensible a los sentimientos y emociones de los demás.					X		
8	Tengo una buena comprensión de las emociones de las personas que me rodean.					X		
9	Habitualmente me fijo metas y luego hago mi mejor esfuerzo para alcanzarlas.					✓		
10	Siempre me digo que soy una persona competente.					X		
11	Me resulta fácil motivarme a mí mismo/a para hacer las cosas.					X		
12	Siempre me animo a hacer mi mejor esfuerzo.			X				
13	Soy capaz de controlar mi temperamento y manejar las dificultades racionalmente.					X		
14	Soy bastante capaz de controlar mis propias emociones.					X		
15	Siempre puedo calmarme rápidamente cuando estoy muy enojado.			X				
16	Tengo un buen control de mis propias emociones.					X		

### Ficha Sociodemográfica

Esta sección tiene como objetivo poder conocer un poco más al participante, en relación a su sexo, edad, y el tiempo que suele dedicarle a los videojuegos. Marque con una (X) y por favor no deje espacios en blanco. Gracias.

Sexo:

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no decirlo

Edad:

- 14

¿Suele jugar videojuegos a la semana? (Ya sea en celular, consolas, laptops, computadores, etc)

- Si
- No

Cuántas horas a la semana, cree usted que, juega videojuegos:

- 1 a 5 horas semanales
- 8 a 10 horas semanales
- 11 a más horas semanales