

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Facultad de Psicología

Carrera de Psicología Clínica

Inteligencia emocional intrapersonal y uso problemático de videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa 26 de febrero del cantón

Paute durante el período 2022

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Psicóloga Clínica

Autoras:

Katherine Gabriela Cuesta Pérez
Adriana Renata Vanegas Jara

Directora:

Paola Vanessa Duque Espinoza
ORCID: 0009-0003-1604-3611

Cuenca, Ecuador

2023-03-01

Resumen

La exploración bibliográfica permitió identificar la ausencia de investigaciones en el territorio ecuatoriano, particularmente en el Azuay, que aborden la relación entre inteligencia emocional (IE) y el uso problemático de los videojuegos en adolescentes; situación que constituye un vacío investigativo que requiere ser solucionado, pues abre la posibilidad de que no se planteen soluciones ante posibles trastornos o adicciones entre los jóvenes. Frente a esta realidad, el presente estudio planteó como objetivo general: correlacionar el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de IE intrapersonal percibida, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022. Para ello se diseñó una metodología de enfoque cuantitativo, de alcance correlacional, diseño de tipo no experimental y corte transversal. Se aplicaron los instrumentos CERV y TMMS 24, a una muestra no probabilística, en donde participaron 150 estudiantes que cursaban el 10° grado de Educación General Básica Superior y los primeros y segundos años de bachillerato, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute. Los resultados procesados en SPSS versión 26, reflejaron un nivel de uso problemático del 4,7% de la participación total. En cuanto a las dimensiones de IE se encontró que, en atención emocional, el 50% posee una adecuada atención; en claridad emocional, el 62% debe mejorar; en tanto que en reparación emocional solo el 44% presenta un nivel adecuado de reparación de emociones. Respecto a la correlación de variables estudiadas, no se evidenció correlación significativa alguna.

Palabras clave: uso problemático de los videojuegos, inteligencia emocional intrapersonal, adolescentes

Abstract

The bibliographic exploration allowed to identify the absence of investigations in the Ecuadorian territory, particularly in Azuay, that address the relationship between emotional intelligence (EI) and the problematic use of video games in adolescents; situation that constitutes a research gap that needs to be solved, since it opens the possibility that solutions are not proposed to possible disorders or addictions among young people. Faced with this reality, the present study proposed as a general objective: to correlate the problematic use of video games with the scores of the perceived intrapersonal EI dimensions, in adolescents from 14 to 16 years old, in the Educational Unit 26 de Febrero of the Paute canton, period 2022. For this, a quantitative approach methodology, correlational scope, non-experimental design and cross-sectional design was designed. The CERV and TMMS 24 instruments were applied to a non-probabilistic sample, where 150 students who were in the 10th grade of Superior Basic General Education and the first and second years of high school participated, in the Educational Unit February 26 of the Paute canton. . The results processed in SPSS version 26, reflected a level of problematic use of 4.7% of the total participation. Regarding the EI dimensions, it was found that, in emotional attention, 50% have adequate attention; in emotional clarity, 62% should improve; while in emotional repair only 44% present an adequate level of emotional repair. Regarding the correlation of the variables studied, no significant correlation was found.

Keywords: problematic use of video games, intrapersonal emotional intelligence, adolescents

Índice de contenidos

Resumen.....	2
<i>Palabras clave</i>	2
Abstract.....	3
<i>Keywords:</i>	3
Índice de contenidos	4
Índice de figuras.....	5
Índice de tablas.....	6
Índice de anexos.....	7
Fundamentación Teórica.....	8
Proceso Metodológico.....	17
Enfoque.....	17
Diseño de Investigación y Alcance.....	17
Ubicación de la Investigación.....	18
Población y Muestra	18
Criterios de Inclusión y Exclusión	18
Instrumentos.....	18
Procedimiento de la Investigación	20
Procesamiento y Análisis de Datos.....	20
Consideraciones Éticas y de Género	20
Resultados	21
Inteligencia emocional intrapersonal y uso problemático de videojuegos.....	22
Uso problemático de los videojuegos.....	23
Dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida.....	24
Conclusiones.....	27
Recomendaciones y Limitaciones	28
Referencias.....	29

Índice de figuras

Figura 1..... 21

Índice de tablas

Tabla 1..... 21
Tabla 2..... 22
Tabla 3..... 23
Tabla 4..... 23
Tabla 5..... 24
Tabla 6..... 25
Tabla 7..... 25
Tabla 8..... 26
Tabla 9..... 27

Índice de anexos

Anexo A. Cuestionario CERV	33
Anexo B. Escala TMMS-24.....	35
Anexo C. Consentimiento Informado	37
Anexo D. Asentimiento Informado	40
Anexo E. Calificación Cuestionario CERV	43
Anexo F. Calificación Escala TMMS-24.....	44

Fundamentación Teórica

La inteligencia implica la habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada. De esta manera, la capacidad para resolver problemas permite abordar una situación en la cual se persigue un objetivo, así como también determinar el camino adecuado que conduce a dicho objetivo. En una visión tradicional, se define a la inteligencia como la habilidad general para responder a las cuestiones de una prueba de inteligencia, puesto que, se concibe como un atributo innato que se encuentra en diferente grado y que faculta a un individuo, ya que se ha corroborado que no cambia con la edad, el entrenamiento o la experiencia. (Gardner, 1995) Así pues, Edward Thorndike fue el primer científico a quien se le atribuyó el trabajo de la inteligencia tanto en lo social como en lo emocional. Al respecto, en sus trabajos enuncia sobre los usos de la inteligencia desde una división de tres tipos: la abstracta, entendida como la habilidad del manejo de ideas y símbolos; la mecánica, que habla sobre la habilidad para la comprensión y el uso de objetos; y por último la inteligencia social, que es la que se relaciona directamente con la habilidad de comprensión y manejo de las relaciones humanas (Glover, 2017).

Con lo antes expuesto, en la inteligencia social resaltan las competencias sociales y las competencias socioemocionales que enfatizan en las relaciones interpersonales y en la gestión de las emociones de uno mismo, así como de los demás (Bisquerra et. al., 2015). Posteriormente, Gardner (1995) con la necesidad de cubrir vacíos ligados al concepto de inteligencia desde la idea de coeficiente intelectual y sus visiones unitaristas, propuso una teoría que engloba todo el espectro y la manera en la que el individuo desarrolla capacidades acordes a su manera de vivir, según todos los roles presentes en la humanidad.

En tal sentido, se planteó la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, en donde se expone que las personas para llevar una adecuada funcionalidad en la vida cotidiana hacen uso de varios tipos de inteligencia ligados a distintas áreas cerebrales. Dentro de este contexto, se engloba los siguientes tipos de inteligencia: inteligencia verbal, que implica el saber que viene a través del lenguaje, es decir la lectura, escritura y el habla, desde los matices socioculturales de un idioma; inteligencia lógica matemática, que emplea números y lógica para encontrar y comprender los diversos patrones que suceden en la vida diaria; inteligencia visual-espacial, que representa el conocimiento que sucede a través de las formas, imágenes, patrones, diseños y texturas que se observan e interiorizan como imágenes mentales; inteligencia corporal, que implica la forma de comprender y comunicar mediante el lenguaje corporal y otros gestos físicos, desde el sentido de conciencia corporal; inteligencia naturalista, que involucra el conocimiento que ocurre con el mundo natural, desde el reconocimiento, apreciación y comprensión del entorno natural; inteligencia musical, considera el conocimiento que ocurre a través de la discriminación del sonido y vibración; y la

inteligencia personal, que se subclasifica en: inteligencia intrapersonal, caracterizada por ser introspectiva, puesto que se dirige hacia habilidades humanas de autorreflexión que implica querer saber el significado, el propósito y la importancia de emociones, valores y creencias propias; en tanto que la inteligencia interpersonal, se denomina a la forma de conocimiento de persona a persona que desarrolla toda una gama de habilidades sociales esenciales para mantener la comunicación e interacción personal. (Gardner, 1983)

En este marco de referencia, Salovey y Mayer (1990) quienes dieron forma al término de inteligencia emocional (IE), lo definen como el subconjunto de la inteligencia social que implica la capacidad de notar tanto los sentimientos y emociones propias como de los demás, para generar una diferencia entre ellos y hacer que esta información guíe el pensamiento y las acciones de un individuo. Además, postulan que la IE también forma parte de la visión de Gardner y de su concepción de la inteligencia social, a la que se refiere como inteligencia personal. Al igual que la inteligencia social, la inteligencia personal (dividida en inteligencia inter e intrapersonal) incluye el conocimiento sobre uno mismo y sobre los demás. Conviene enfatizar, además, que un aspecto de la inteligencia personal se relaciona con los sentimientos y se aproxima bastante a lo que se conoce como inteligencia emocional.

Por su parte, Shapiro (2008) especificó que la IE no se basa en el grado de inteligencia de un individuo, sino en las características que determinan la personalidad, es decir, el carácter; en esta línea, algunos estudios han descubierto que las capacidades sociales y emocionales serían más relevantes que la capacidad intelectual para lograr el éxito en la vida. Goleman (2017) en cambio, definió a la IE como la capacidad de motivarse y persistir frente a las decepciones; controlar impulsos y demorar la gratificación; regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar; mostrar empatía y abrigar esperanzas. A diferencia del término de coeficiente intelectual, con casi cien años de historia de estudios, el concepto de IE resulta nuevo.

En tal sentido, la IE complementa al constructo general de inteligencia, debido a que no se enfoca en el éxito académico o en los conocimientos teóricos, sino que va más allá y responde a lo que Gardner (1995) denominó inteligencia, es decir, la capacidad de un individuo para sortear dificultades. Es así, que Jiménez et al. (2020) han destacado la multidimensionalidad y la complejidad de la IE al considerarla una habilidad importante que se presenta en el individuo. La IE, entendida como modelo de habilidades, ayuda a monitorear los sentimientos y emociones tanto de los otros como del propio sujeto. Por su parte, Fernández et al. (2004) plantearon este constructo como la suma de tres habilidades esenciales: la atención, que comprende la consciencia que se tiene de las emociones, es decir atender y reconocer el significado de los sentimientos de forma adecuada; la claridad, que refiere a la facultad de conocer y comprender las emociones, estableciendo su distinción e integrarlas en nuestro

pensamiento; y por último la reparación emocional, que es la capacidad de regular y controlar estados emocionales de forma adecuada.

El modelo de IE de Mayer y Salovey, se centra en cuatro ramas del procesamiento relacionado con las emociones: percibir y expresar emociones con precisión; usar la emoción para facilitar las actividades cognitivas; entender las emociones y un manejo de emociones para el crecimiento emocional y personal. Este modelo permite analizar el grado en que la IE contribuye específicamente al comportamiento de una persona sobre los atributos de personalidad tradicionales. Por otro lado, los modelos propuestos por Goleman y otros autores combinan una concepción de habilidad de la IE con numerosos atributos, rasgos y competencias de personalidad auto informados. Salovey y Mayer, quienes publicaron inteligencia emocional junto con Marc Brackett, se refieren a estas variaciones como concepciones “mixtas” por la combinación que implica. (Salovey et al., 2004)

Desde esta perspectiva, la IE posee dos elementos importantes: la inteligencia intrapersonal, que centra su atención en la comprensión del sujeto mismo, de sus emociones y sentimientos. Estos aspectos son reconocidos y canalizados sin ninguna dificultad, siempre con miras a solucionar sus propias problemáticas emocionales, en este sentido, el autoconocimiento llega a ser el eje central de este tipo de inteligencia, pues la acción del individuo se respalda en cómo percibe cada situación vivida, de esta manera se establecen las pautas de comportamiento; en tanto que la inteligencia interpersonal, se enfoca en comprender a los demás, desde la empatía y la capacidad de comunicación que permite mantener relaciones interpersonales saludables. De este modo, un individuo puede reconocer sus limitaciones y potencialidades mediante la inteligencia intrapersonal e interpersonal, ya que de estos elementos depende relacionarse consigo mismo e interactuar con los demás, con el fin de alcanzar su bienestar socioemocional. (Ochoa De la Cruz, 2018)

Respecto a la importancia de la IE en adolescentes, es importante considerar la naturaleza propia de esta etapa del ciclo vital. En este marco, Moreno (2017) reveló que la adolescencia se deriva del término latín *adolescere*, que quiere decir: crecer, madurar, pues señala una etapa de cambios que conducen a la madurez, a diferencia de otras etapas vitales. El periodo de transición al que se hace mención transcurre entre la infancia y la edad adulta, entre los 11-12 años y los 18-20 años aproximadamente. En este amplio intervalo temporal se ha creado la necesidad de establecer subetapas, de modo que suele hablarse de una adolescencia temprana entre los 11-14 años, una adolescencia media entre los 15-18 años y una adolescencia tardía a partir de los 18 años.

En líneas generales, la OMS (2021) plantea a la adolescencia como fase de transición que comprende una etapa crucial para fomentar hábitos sociales y emocionales, fundamentales para el bienestar mental. Los hábitos a los que se alude son: adoptar patrones de higiene del sueño, realizar actividad física, fomentar habilidades sociales para mantener relaciones

interpersonales, gestionar adecuadamente las emociones, resolver dificultades de manera asertiva, entre otros. Por su parte, Moreno (2017) manifestó que durante la adolescencia ocurre la consecución de la madurez, desde tres esferas: madurez biológica, como la finalización del desarrollo físico y sexual; madurez psicológica, entendida por la reorganización de la identidad; madurez social, vinculada al proceso de independencia que permite que los adolescentes accedan a la adultez, desde una autonomía personal, autonomía económica, administración de recursos y consolidación de un hogar propio, como límite de la adolescencia a grandes rasgos. Así mismo, Papalia Diane y Martorell Gabriela (2017) señalan que en ella se desarrolla la capacidad del pensamiento abstracto y el razonamiento científico; de igual manera, la inmadurez del pensamiento se torna protagonista en algunas actitudes y conductas. Todo esto se explica bajo el concepto de búsqueda de identidad por la que atraviesa el adolescente; de ahí que, son fáciles de condicionar por sus propios pares, con influencia tanto positiva como negativa.

Es necesario resaltar la importancia de la inteligencia intrapersonal como factor influyente de la inteligencia interpersonal, debido al vínculo que guarda con la manera de conocerse a sí mismo, para llegar a conocer a los demás. Debido a que la autorreflexión que se desarrolla con la inteligencia intrapersonal discrimina los propios sentimientos, con el fin de gestionar de manera funcional la resolución de conflictos y preservar la salud mental.

Por ello, es preciso abordar sobre los determinantes de la salud mental, según la OMS (2021), mientras más factores de riesgo a los que están propensos los adolescentes, mayor serán los efectos que puedan tener para su salud mental. Algunos de los factores que pueden contribuir al estrés durante la adolescencia son: exposición a la adversidad, presión social de sus compañeros y la exploración de su propia identidad.

Es aquí cuando el papel de la IE adquiere su significado. A partir de los 13 años, según Garaigordobil (2014), disminuyen en los adolescentes las interacciones sociales y las habilidades de adaptación. Así mismo, en los adolescentes de mayor edad se reduce el porcentaje de manejo de estrés, por lo tanto, la tolerancia disminuye y la impulsividad aumenta; en cambio, aquel adolescente que logra expresar adecuadamente sus emociones tendría mayor facilidad para resolver ciertos problemas y afrontarlos de manera más asertiva (Jiménez et al., 2020).

En efecto, como indica la OMS (2021), la incidencia de factores que generan estrés como la influencia de los medios de comunicación y la imposición de normas de género pueden exacerbar la discrepancia entre la realidad que vive el adolescente y sus percepciones o aspiraciones de cara al futuro. Otros determinantes importantes de la salud mental de los adolescentes son la calidad de su vida doméstica, violencia (violencia sexual e intimidación), educación estricta por parte de los padres, problemas socioeconómicos y problemas graves de otra índole constituyen riesgos reconocidos para la salud mental.

En tal sentido, son las capacidades emocionales las que podrían contribuir a que el adolescente adquiera habilidades sociales que le permitan contrarrestar sucesos estresantes. En síntesis, la IE permite al adolescente controlar sus emociones y sentimientos ante las situaciones que se le presentan dentro del contexto educativo y social, al tiempo que les ayuda a estar motivados de forma continua y a expresar autorregulación y empatía (Torres et al., 2021). En contraste con los factores generadores de estrés, en la adolescencia se presentan diferentes necesidades y preferencias recreativas, que se modifican con el tiempo. Los intereses personales permiten descubrir cuales son las actividades recreativas atractivas en su tiempo libre y cuales le aburren, motivo por el cual muestran mayor interés a aquellas de su preferencia. Algunos adolescentes prefieren realizar actividades que puedan realizar solos o con unos cuantos amigos íntimos. (Puente G. et al., 2011)

Es importante tener en cuenta que, el uso del tiempo y el lapso que los adolescentes disponen para dedicar al esparcimiento dependen de sus situaciones de vida. La población adolescente y las actividades de ocio están sujetas a experiencias, oportunidades e intereses, que a su vez se condicionan por el sexo, raza/etnia, lugar de residencia y la situación socioeconómica de su familia. Todo ello influye en el tiempo libre que disponen, las actividades que realizan y las habilidades que hayan adquirido para gestionar sus emociones frente a posibles escenarios adictivos o problemáticos. (Ullmann y Milosavljevic, 2016)

Cabe señalar, que existe la preocupación de la utilidad que se destina al uso del tiempo libre en los adolescentes. El tiempo libre se define como un conjunto de actividades que el individuo realiza para descansar, divertirse, desarrollar su participación social, voluntaria o libre, una vez que se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales. Al respecto conviene decir que, la influencia de agentes socializantes y medios tecnológicos repercuten de tal manera que la educación del tiempo libre se ve opacada por actividades que no ejercen beneficios en la salud aminorando la calidad de vida del ser humano. (Puente G. et al., 2011)

La literatura científica ha demostrado que la IE resulta un predictor de comportamientos adictivos (Parker et al., 2008; Far et al., 2014), que bajas competencias emocionales se relacionan al uso excesivo de juegos en línea (Seo et al., 2012) y que una IE baja se relaciona al uso excesivo de videojuegos (Lauracio, 2018). Sin embargo, también se ha constatado que la IE tiene un efecto protector sobre los trastornos en los juegos de internet (Dang et al., 2019); de ahí la importancia de identificar los niveles de IE entre los adolescentes y relacionarlos con la práctica lúdica de los juegos en línea. A través de dicha correlación se puede ratificar la necesidad de que en los centros educativos se desarrollen programas y acciones que fortalezcan la IE de los estudiantes, que les permitan enfrentar las presiones de la sociedad actual (Khoshakhlagh y Faramarzi, 2012), como son el uso excesivo de videojuegos, así como otras problemáticas propias de su edad.

A su vez, un aspecto clave en la caracterización de los adolescentes es el uso que ellos hacen de los videojuegos, así como el tiempo que les dedican a estos. Es necesario señalar que, el hecho de que tales tecnologías ocupen mucho espacio en su estructura personal podría tener consecuencias negativas. Carbonell (2014) ha señalado que, el tiempo excesivo empleado en su práctica provoca problemas emocionales a los sujetos, mientras que, la exposición prolongada a un videojuego puede provocar trastornos, los que podrían derivar en adicciones a sustancias psicotrópicas o a la pornografía.

En ese marco, los videojuegos se caracterizan como una actividad lúdica que tiene un lugar de privilegio en la vida cotidiana de las niñas, niños y jóvenes de las sociedades contemporáneas. Ahora existe una amplia variedad de soportes para jugar videojuegos: máquinas arcade, simuladores, computadoras, notebooks, dispositivos móviles como tablets, teléfonos celulares, consolas domésticas y portátiles. Asimismo, existe una extensa gama de géneros de videojuegos que continúa ampliándose, tales como: simuladores de construcción, videojuegos de carreras, de luchas, de disparos, de guerra, de estrategias, de deportes, entre otros. (Pereira Henríquez y Alonzo Zúñiga, 2017)

En la actualidad, es frecuente el uso de videojuegos en línea, ya que esta modalidad permite a los jugadores interactuar entre ellos en un mundo virtual de forma simultánea, en tiempo real y desde distintas partes del mundo; a diferencia de los videojuegos tradicionales, en donde los jugadores pueden escoger o caracterizar su personaje y decidir cuáles serán sus rutas de desarrollo del juego, sin riesgo de perder la interacción por dificultades de conexión. En sí, el uso de videojuegos no es básicamente malo, ya que en individuos sanos puede realizarse como una estrategia de rehabilitación en patologías concretas. Sin embargo, el abuso en el uso de videojuegos sí implica consecuencias negativas, puesto que, se considera que el factor de riesgo principal que se asocia con un uso pernicioso es el mal funcionamiento psicosocial, principalmente en población infantojuvenil. (Buiza Aguado et al., 2017)

Por ende, según Pereira Henríquez y Alonso Zúñiga (2017) en el caso del uso de videojuegos, la teoría del efecto de *priming* sugiere que la exposición a los contenidos violentos influye y activa una serie de nodos asociados con la violencia y la agresividad. La activación de estos nodos posibilita la transferencia de pensamientos agresivos a la acción. De esta manera, según el DSM 5 se plantea un único trastorno que no se relaciona con sustancias, y que a su vez se propone para su inclusión entre los trastornos afines con sustancias y los trastornos adictivos.

El trastorno de juego por internet es un patrón de uso excesivo y prolongado de juegos por internet que tiene como resultado un grupo de síntomas cognitivos y comportamentales, como la pérdida progresiva de control sobre el juego, la tolerancia y los síntomas de abstinencia, que son análogos a los síntomas de los trastornos por consumo de sustancias. Al igual que en los trastornos relacionados con sustancias,

los individuos con trastorno de juego por internet continúan sentados delante de un ordenador realizando actividades de juego a pesar de que están descuidando otras actividades. Típicamente dedican 8-10 horas o más al día y, al menos, 30 horas por semana a realizar esta actividad. Si se evita que utilicen un ordenador y sigan jugando, se agitan y se enfadan. A menudo pasan largos períodos sin comer ni dormir. Desatienden las obligaciones normales, tales como la escuela o el trabajo, o las obligaciones familiares. La afección se considera por separado del juego patológico, que utiliza internet a causa de que no hay dinero en juego. (APA, 2014)

Respecto al uso problemático de videojuegos, se destaca la característica esencial del trastorno de juego por internet, que implica una participación persistente y recurrente en los juegos de ordenador, generalmente son juegos de grupo que duran muchas horas (APA, 2014). Estos juegos conllevan la competición entre grupos de jugadores (que suelen estar en diferentes partes del mundo, por lo que la duración del juego es de acuerdo con la zona horaria) que participan en actividades complejas y estructuradas que implican un aspecto significativo de interacción social durante el juego. Los sentimientos de conformar un equipo parecen ser una motivación clave en el trastorno de juego por internet. Esto genera que los individuos se resistan firmemente a los intentos de reconducción hacia sus tareas o actividades, por lo que tienden descuidar sus ocupaciones personales, familiares o vocacionales.

Bajo esta caracterización, cualquier tipo de actividad recreativa sin ningún control puede desencadenar un uso inadecuado; los trastornos de ansiedad y depresión son los problemas que más prevalecen en los adolescentes. El efecto en las emociones es negativo, puesto que provoca cuadros de ira, frustración e irritabilidad; también cabe destacar que la probabilidad de los hombres como usuarios frecuentes es más alta que la de las mujeres, lo que indica una alta probabilidad de volverse adictos. Otra característica en el uso problemático de videojuegos es que estas personas tienen importantes impedimentos en los principales contextos (Gonzálves et. al, 2017).

De igual manera, Chacón et al. mencionaron que el uso abusivo de videojuegos está ligado a consecuencias negativas tanto en el ámbito físico como psicológico de los adolescentes, es decir, que los adolescentes que usaban problemáticamente los videojuegos son los más agresivos que los que no, y por consecuencia sus conductas eran violentas de manera directa y manifiesta. En este caso, el estudio hace una especificación en donde queda en evidencia que los videojuegos de acción y los que contengan violencia explícita son los que influyen en las conductas agresivas de las personas usuarias (2018).

En el presente apartado se hace una revisión de artículos científicos que abordan las variables investigadas: IE en adolescentes y uso problemático de videojuegos. Los artículos seleccionados pertenecen a revistas científicas indexadas y son estudios de alcance

correlacional. En el contexto iraní resulta amplia la investigación: Khoshakhlagh y Faramarzi (2012) mostraron correlación entre la IE y los trastornos mentales propios de la adicción a Internet de 200 estudiantes universitarios de Isfahán, Irán. Al año siguiente, Hamissi et al. (2013), a través de una encuesta transversal a 201 estudiantes iraníes seleccionados al azar, constataron que el 38,3% eran adictos a internet y que existía una relación inversa entre la gravedad de la adicción a internet y la IE. Por su parte, Far et al. (2014) evaluaron la relación entre la IE de 400 estudiantes iraníes, lo que les permitió ratificar el papel de este constructo como predictor de la adicción a internet. Estos estudios se caracterizan por enfocarse en poblaciones estudiantiles mayores a los 16 años. Por ejemplo, en el ámbito asiático: Seo et al. (2012) exploraron las relaciones entre la competencia emocional y el uso de juegos en línea, en 2.199 adolescentes surcoreanos; lo que permitió determinar una correlación negativa entre dicha competencia y el uso excesivo de juegos en línea; es decir, los usuarios de juegos de alto riesgo tendrían niveles más bajos de IE que los usuarios generales. Che et al. (2017), por su lado, constataron que la relación entre las dimensiones de la IE y la adicción a los juegos en línea está mediada por la impotencia y la autoeficacia percibida, respectivamente, en 931 adolescentes varones en edades comprendidas entre los 16-18 años del sur de China. Dang et al. (2019), a partir de una investigación con 282 estudiantes universitarios chinos, determinó que la IE tuvo un efecto protector pero indirecto sobre los trastornos en los juegos de internet. Finalmente, se identificó el trabajo de Peng et al. (2019), que examinaron si la autoestima media la relación entre la desconexión escolar y la adicción a los juegos de internet de 2.758 adolescentes chinos, y si dicho proceso de mediación es moderado por la IE. El estudio demostró que la IE moderó las asociaciones entre la desconexión escolar, la autoestima adolescente y la adicción a los videojuegos en línea. La importancia de los datos arrojados por estos estudios es que ofrecen una panorámica de lo que ocurre en un contexto como el asiático, donde los adolescentes tienen un amplio acceso a internet y a los videojuegos; sin embargo, la globalización estaría contribuyendo a que estos fenómenos se repliquen en sociedades como la azuaya. Por su parte, en el contexto anglosajón, estudios como el de Parker et al. (2008) encontraron que la IE resultó un predictor de comportamientos asociados a la adicción, en 667 adolescentes de 13 a 18 años que residían en varias comunidades del centro y este de Ontario, Canadá. A su vez, en el ámbito latinoamericano, el interés por este campo de estudio se muestra aún incipiente.

Los estudios, en su mayoría, se limitan a tesis descriptivas o a revisiones bibliográficas. Existen excepciones como el caso de la investigación de Lauracio (2018), que desarrolló un estudio con 368 estudiantes peruanos de primer año de la Universidad Católica de Santa María, y que permitió constatar que los estudiantes con IE baja y que, al mismo tiempo presentaron rasgos de adicción a los videojuegos, fueron del 25.51%. En España, con González et al. (2017) una muestra de 380 adolescentes rindió cuestionarios que medían el

uso de videojuegos y sintomatología ansiosa y depresiva; en donde, el 7,4% de las chicas se atribuye a la relación entre el uso problemático y un bajo estado de ánimo; mientras que, en el 30% de los chicos existe la relación entre el uso problemático de videojuegos y la ansiedad, entendiendo así las implicaciones negativas que se deberían abordar. Así mismo, con Chacón et. al (2018) en España se menciona que el uso abusivo que los niños y niñas dan a los videojuegos generan problemas cognitivos y emocionales, que derivan en trastornos en el comportamiento prosocial; a esta conclusión se llega mediante un estudio, en donde 519 niños y niñas en primaria respondieron cuestionarios dirigidos a determinar si existe relación entre las conductas violentas en la escuela, la victimización y el uso abusivo de videojuego y su tipo, llegando a la deducción que los niños y niñas que padecen problemas relacionados al uso de videojuegos eran los que mayor puntaje daban en agresividad directa y victimización tanto física como verbal; debido a que, el tipo de videojuego de acción que generalmente lleva contenido violento, se asocia con mayores niveles de agresividad. En México, un estudio efectuado por Reyes et. al (2020) con la intención de medir el impacto de la exposición a videojuegos violentos como uno de los factores que pueden aumentar la agresividad en las personas, mediante un experimento controlado en donde no se observó una correlación significativa entre las dos variables, concluyó que, los videojuegos no son un factor detonante de agresividad en las personas, sin embargo, sí puede tener efectos en casos aislados, en este marco, el estudio no sugiere resultados precisos ni generalizables debido a la duración del experimento y al no contar con una muestra representativa de participantes.

En contribución con esta realidad, la justificación del presente estudio se enfocó en dar respuesta a una situación problemática: el desconocimiento respecto al uso actual de los videojuegos de un grupo de adolescentes azuayos, y cómo esta práctica, en caso de ser excesiva, podría estar relacionada con la IE de dicha población. En tal sentido, los hallazgos del estudio permitirán a más de la identificación de síntomas adictivos en el uso de los videojuegos, formular estrategias y/o programas de afrontamiento emocional, dirigidos a aquellos sujetos que presentan un uso problemático de los videojuegos, en donde se priorice la salud mental a través de una convivencia idónea con su entorno, y con el uso adecuado del tiempo lúdico.

Al ser un ámbito de gran interés, el presente estudio se centró en dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Cómo se categoriza el nivel de uso de los videojuegos entre los adolescentes de 14 a 16 años que asisten a la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute?, ¿Cuál es el puntaje de atención, claridad y reparación emocional de los adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute? y ¿Qué nivel de correlación existe entre el uso problemático de los videojuegos y el puntaje de atención emocional, claridad y reparación emocional percibidas, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022?. De igual manera, con la

respuesta a las interrogantes se refutará las hipótesis planteadas, sobre si existe una relación significativa entre el uso problemático de los videojuegos y una baja atención, claridad o reparación emocional percibida en los adolescentes de 14 a 16 en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, dentro del período 2022. Así pues, en el objetivo general se propuso correlacionar las variables de IE y el Uso Problemático de Videojuegos con los diferentes puntajes de las dimensiones de IE Intrapersonal percibida; y como objetivos específicos, en cambio se planteó determinar si existe un uso problemático de los videojuegos, así como identificar los puntajes predominantes de las dimensiones de la IE.

Proceso Metodológico

Enfoque

En el estudio que se llevó a cabo se aplicó un enfoque cuantitativo, según Hernández et al., (2014) en este tipo de enfoque se utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías. En este sentido, los datos recolectados se procesaron y midieron con la “Escala para la evaluación de la expresión, manejo y reconocimiento de emociones (TMMS-24)” y con el “Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)”; esto con la finalidad de identificar la relación existente entre la variable uso problemático de los videojuegos y la variable inteligencia emocional intrapersonal percibida en adolescentes. A partir de los hallazgos obtenidos, el propósito de este estudio fue promocionar un uso adecuado del tiempo libre en el desarrollo del ciclo vital adolescente.

Diseño de Investigación y Alcance

El diseño de investigación tuvo un alcance correlacional, de acuerdo con Hernández et al., (2014) este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación existente entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En este marco, se orientó a la identificación de la asociación de dos variables: uso problemático de videojuegos e inteligencia emocional intrapersonal percibida, así como al análisis de las dimensiones propias de la inteligencia intrapersonal: atención, claridad y reparación emocional. El diseño en mención fue de tipo no experimental, Hernández et al., (2014) lo definen como un estudio en donde no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza, en la investigación no experimental las variables independientes ocurren y no es posible manipularlas, no se tiene control directo sobre dichas variables ni se puede influir en ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos. Por ende, en el diseño de este estudio no se intervino en la población estudiantil estudiada, sino que se permitió que el fenómeno observado continúe su propio curso; de igual manera, el corte fue transversal, ya que el levantamiento de la información se hizo en un solo instante de tiempo.

Ubicación de la Investigación

El estudio tuvo lugar en la Unidad Educativa 26 de Febrero, situada en la provincia de Azuay, cantón Paute, parroquia de Paute, en la dirección: vía interoceánica e india (ruta a Bulán), correspondiente al régimen escolar: sierra. El tipo de educación impartido de la unidad educativa es regular, de habla hispana, con modalidad presencial en la jornada matutina y vespertina. El nivel educativo que ofrece es: inicial, educación básica y bachillerato; con un número total de 1806 estudiantes y 95 docentes.

Población y Muestra

El universo poblacional que se consideró para este estudio fue de 627 adolescentes en edades comprendidas entre los 14 a 16 años, quienes cursan actualmente el 10° grado de Educación General Básica Superior (14 años) y los primeros y segundos años de bachillerato (15-16 años), en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute. Se seleccionó esta franja etaria, debido a que el uso del instrumento TMMS-24 establece puntuaciones específicas para los adolescentes con edades de 12 a 17 años, en el presente estudio los adolescentes que participaron comprenden edades entre los 14 a 16 años, por lo tanto, si pertenecen al rango etario establecido por el instrumento.

A partir de la población señalada (N=627) se aplicó un muestreo no probabilístico, Hernández et al., (2014) refieren que, en las muestras no probabilísticas o también llamadas muestras dirigidas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación. Bajo esta orientación, el cálculo de la muestra fue realizado con un nivel de confianza del 95%, un margen de error del 5% y un tamaño d efecto medio $d=0.3$; con el apoyo de G*Power, la estimación de cálculo de muestra fue realizado con la familia de T test y la prueba estadística esperada de correlación (uso problemático de videojuegos e IE intrapersonal percibida). El tamaño mínimo calculado fue de 134 adolescentes, sin embargo, se consideró pertinente la participación de 150 estudiantes como una muestra representativa para el estudio.

Criterios de Inclusión y Exclusión

Se consideraron los siguientes criterios de inclusión: adolescentes matriculados en la modalidad matutina y vespertina, con asistencia regular y adolescentes matriculados cuyos representantes legales hayan firmado el consentimiento informado. Por su parte, respecto a los criterios de exclusión se planteó lo siguiente: adolescentes que no hablen español y adolescentes que presenten algún tipo de discapacidad cognitiva, la cual les imposibilite participar de este estudio.

Instrumentos

La recolección de datos se obtuvo con la aplicación de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Este instrumento (ver anexo 1) es una versión para videojuegos de los cuestionarios CERl y CERM. Los ítems se elaboraron a partir de las subescalas de conflictos inter e intrapersonales del CERl y la de conflictos del CERM. Por lo tanto, el CERV, es un instrumento validado en adolescentes españoles que cursan estudios de secundaria, que se enfoca en evaluar el uso problemático de videojuegos a través de 17 ítems, en torno a: preocupación, negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. La estructura factorial muestra dos factores: a) dependencia psicológica y uso para la evasión con los ítems: 1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16; y b) consecuencias negativas del uso de videojuegos con los ítems: 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17. Los coeficientes Alfa de Cronbach para las subescalas son: 0.869 para consecuencias negativas y 0.861 para evasión; lo que superó el valor criterio de 0.70 para establecer una consistencia interna aceptable. Respecto a la calificación, las respuestas se valoran a través de una escala tipo Likert, donde se considera las puntuaciones: a = casi nunca (1), b = algunas veces (2), c = bastantes veces (3), y d = casi siempre (4). Para el procedimiento de interpretación se realiza una sumatoria que se categoriza así: sin problemas (de 17 a 25), problemas potenciales (de 26 a 38), problemas severos (de 39 a 68); de esta manera, queda representando el nivel de uso problemático de videojuegos (Chamarro et al., 2014).
- Escala para la evaluación de la expresión, manejo y reconocimiento de emociones (TMMS-24): Se basa en el Trait Meta-Mood Scale (TMMS-48) del grupo de investigadores de Salovey y Mayer, y adaptada por Fernández et al. (2004). Consiste en una escala rasgo (ver anexo 2) que evalúa la percepción propia que se tiene sobre los estados emocionales, mediante 24 ítems valorados en una escala Likert. Contiene 3 dimensiones claves de la IE: atención, claridad y reparación emocional; cada una de ellas incluye 8 ítems. La puntuación de cada dimensión se obtiene con la suma de los siguientes ítems: 1 al 8 para atención, del 9 al 16 para claridad y del 17 al 24 para reparación emocional. Se muestran puntos de corte de hombres y mujeres, debido a las diferencias que existen en cada uno de ellos. La aplicación del Alfa de Cronbach a la dimensión atención obtuvo una puntuación de .90; a claridad, de .89 y a reparación, de .85. Se trata de un cuestionario auto perceptivo, en el que el individuo contesta los ítems según el grado de identificación, siguiendo una escala en donde: 1 responde a “Nada de acuerdo” y 5 a “Totalmente de acuerdo”. Calificación e interpretación del instrumento (ver anexo 6).

Procedimiento de la Investigación

Después de contar con la autorización para la realización del trabajo de titulación por parte de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, del Distrito de Educación 01D06 y de la Unidad Educativa 26 de Febrero, se realizó una reunión desde la Unidad Educativa para socializar a las autoridades de la Institución y a los adolescentes participantes del estudio, con esta finalidad se entregó tanto el consentimiento como el asentimiento informado, documentos que se firmaron como respaldo de la decisión de autorización y participación de manera voluntaria y anónima en el estudio. Por otra parte, a los adolescentes participantes en el estudio se les compartió dos documentos con los formularios estructurados, de las escalas: CERV y TMMS-24. La aplicación se realizó de manera manual. El tiempo de aplicación fue entre los 15 y 20 minutos. La recolección de datos se ejecutó en 7 semanas. Finalmente, se realizaron infografías con las conclusiones obtenidas que fueron socializadas con el Departamento de Consejería Estudiantil.

Procesamiento y Análisis de Datos

Una vez que se recolectó la información requerida por los instrumentos: CERV y TMMS-24, se utilizó el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS versión 26). De la estadística descriptiva se tomó los porcentajes, desviaciones estándar y media aritmética. Respecto a las variables planteadas, se trata de un tipo de estudio correlacional, que se analizó con pruebas no paramétricas, por lo que para demostrar la relación entre las variables del estudio se empleó el coeficiente de correlación de Spearman, que indica un índice que comunica el nivel de relación que tuvieron las dos variables, estas son: el uso problemático de videojuegos y la inteligencia emocional intrapersonal en adolescentes, con la finalidad de obtener la comparación según sus rangos. Por su parte, los resultados obtenidos en este estudio se presentaron en tablas y figuras, cuya edición se realizó en Excel.

Consideraciones Éticas y de Género

El presente estudio toma en consideración principios éticos generales y código de conducta para psicólogos, establecidos por la Asociación Americana de Psicología (2017). De acuerdo con estos principios, se respetó la participación voluntaria y se garantizó el respeto y promoción de los derechos de los estudiantes participantes.

De igual manera, se aseguró el anonimato y la confidencialidad de todos los estudiantes partícipes a través del consentimiento informado (Anexo 3) y del asentimiento informado (Anexo 4). Tanto este protocolo de estudio como el modelo de consentimiento y asentimiento informado fueron presentados para la aprobación ante el Comité de Bioética en Investigación del Área de la Salud (COBIAS). Los datos recolectados tuvieron únicamente fines investigativos, ulteriormente los resultados fueron compartidos con el establecimiento educativo.

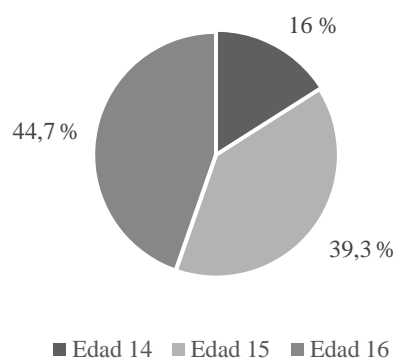
Resultados

En el estudio realizado en la Institución Educativa 26 de Febrero del cantón Paute durante el período 2022, participaron 150 adolescentes, con edades comprendidas entre los 14 a 16 años con una edad media de 15,29 años (DT= 0.727); En la tabla 1 se observó que la participación fue mayormente en mujeres con un total de 103 (68,7 %), en tanto que la participación de los hombres tuvo un total de 47 (31,3 %), del total de 150; de los cuales un total de 24 adolescentes están en la edad comprendida de 14 años (6 hombres y 18 mujeres), es decir el 16%; 59 adolescentes en la edad de 15 años (18 hombres y 41 mujeres), que corresponde a 39,3 %; y 67 adolescentes en la edad de 16 años (23 hombres y 44 mujeres), es decir el 44,7% de la participación total (Ver figura 1).

Tabla 1.
Características de los participantes según edad y sexo.

		Edad			Total	%
		14	15	16		
Sexo	Hombre	6	18	23	47	31,3
	Mujer	18	41	44	103	68,7
Total		24	59	67	150	100

Figura 1.
Participantes según la edad.



En sentido, los datos sobre las características de edad y sexo de los participantes, se consideran por los baremos de puntuaciones directas que se establece en la escala Tmms-24 y de igual manera, por lo que manifestó Garaigordobil (2014), que, a partir de los 13 años, disminuyen en los adolescentes las interacciones sociales y las habilidades de adaptación, por lo que el papel de la IE adquiere su significado en esta fase del ciclo vital.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en función a los objetivos establecidos para este estudio. Como objetivo general se planteó correlacionar el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022; por su parte, como primer objetivo específico se estableció determinar la existencia de un uso problemático de los videojuegos, en los adolescentes de 14 a 16 años que asisten a la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute; y como segundo objetivo específico identificar los puntajes predominantes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en los adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute.

Inteligencia emocional intrapersonal y uso problemático de videojuegos.

Con el fin de solventar el objetivo general, que refiere correlacionar el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022. Se aplicó la correlación *Rho de Spearman*, en donde se observó en la tabla 2, que no existe una correlación significativa entre las variables medidas por el CERV y TMMS 24, debido a que los valores se aproximan a cero.

Tabla 2.

Correlación entre el uso problemático de los videojuegos y los puntajes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida.

		Atención emocional	Claridad emocional	Reparación emocional
Uso problemático de videojuegos	Rho de Spearman	-0,080	0,123	0,106
	p	0,328	0,132	0,195

Asimismo, a partir de los resultados presentados, no se evidenció una correlación significativa; esto se explica a partir de los hallazgos en un estudio realizado en México por Reyes et. al (2020) en donde no se observó una correlación significativa entre la exposición a videojuegos violentos como uno de los factores que pueden aumentar la agresividad en las personas, por lo que se concluye que, los videojuegos no son un factor detonante de agresividad en las personas, sin embargo, sí puede tener efectos en casos aislados.

Sin embargo, no ocurre lo mismo en el contexto surcoreano, en donde un estudio efectuado por Seo et al. (2012) exploraron las relaciones entre la competencia emocional y el uso de juegos en línea, en 2.199 adolescentes; lo que efectivamente determinó una correlación

negativa entre dicha competencia y el uso excesivo de juegos en línea; es decir que, los usuarios de videojuegos de alto riesgo tendrían niveles más bajos de IE que los usuarios generales.

Uso problemático de los videojuegos.

Según las respuestas de los participantes en el estudio con respecto al nivel de uso problemático de los videojuegos, se obtiene que, al categorizar a los adolescentes según la puntuación del instrumento CERV, se determinó que la sumatoria de los 17 ítems del test obtuvo un Alfa de Cronbach de 0.893 que refiere fiabilidad del cuestionario aplicado. Asimismo, se observó un valor mínimo de 17 puntos y un máximo de 58 puntos, en promedio se obtuvo 24,63 puntos (DT= 7,249), ver en la tabla 3.

Tabla 3.

Puntuación del instrumento CERV.

	Mínimo	Máximo	Media	DT
CERV	17	58	24,63	7,242

Al realizar los cortes en función de los baremos de estudio, se identificó que únicamente el 4,7% de estudiantes presenta problemas severos con el uso de los videojuegos. Por su parte, existe el 29,3% de estudiantes que tiene problemas potenciales con el uso de los videojuegos. En tanto que, la mayoría de estudiantes no presentó problemas en los videojuegos, esto refiere un 66,0%. Estos resultados generales se visualizan en la Tabla 4.

Tabla 4.

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos.

	n	%
Sin problemas	99	66,0
Problemas potenciales	44	29,3
Problemas severos (nivel de uso problemático)	7	4,7

Estos resultados apoyan los estudios realizados en el contexto anglosajón, en donde Parker et al. (2008) encontraron que la IE resultó un predictor de comportamientos asociados a la adicción, en 667 adolescentes de 13 a 18 años que residían en varias comunidades del centro y este de Ontario, Canadá, conocidas como las mayores ciudades canadienses. En consonancia con este estudio, se adjudica que el resultado de uso problemático obtenido de 4,7 % es mínimo respecto a la participación total; por lo tanto, los problemas severos se

atribuyen a una población con mayor acceso a la tecnología y dispositivos, a diferencia de una población que reside en una zona rural como es el caso, en la que no existe mayor exposición a los videojuegos.

Cabe recalcar, que el nivel de uso problemático se sustenta bajo lo referido por Ullmann y Milosavljevic (2016) en donde sugieren que, el uso del tiempo y el tiempo que los adolescentes disponen para dedicar al esparcimiento dependen de sus situaciones de vida; por lo tanto, las actividades de ocio se deben a: experiencias, oportunidades, intereses y habilidades que se hayan adquirido para gestionar sus emociones frente a posibles ambientes adictivos o problemáticos; que a su vez se condicionan según el sexo, raza/etnia, edad, lugar de residencia y la situación socioeconómica de su familia.

Dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida.

Con el objetivo de identificar los puntajes predominantes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en los adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute; se aplicó la escala TMMS24, con 24 ítems, en donde el Alfa de Cronbach obtenido en este estudio corresponde a 0,916 que indica fiabilidad de la escala aplicada. Los resultados se expresan en tres dimensiones: atención, claridad y reparación emocional. De esta manera, se observó que la dimensión atención emocional, alcanzó una puntuación media de 25,26 (DT= 7,225); en donde el 10,7 % de los adolescentes, deben mejorar su atención debido a que prestan demasiada atención; en tanto que el 39,3 % también debe mejorar su atención, en vista de prestar poca atención; además, se encontró que la mitad de los adolescentes (50%) obtuvo una adecuada atención (Tabla 5).

Tabla 5.

Puntaje de la dimensión atención emocional.

Atención emocional	n	%
Debe mejorar su atención, presta poca atención	59	39,3
Adecuada atención	75	50,0
Debe mejorar su atención, presta demasiada atención	16	10,7

Por su parte, en la dimensión de claridad emocional, se obtuvo una puntuación media de 21,07 (DT= 7,786); en la tabla 6, se puede observar que 4 % de adolescentes poseen una excelente claridad emocional, en tanto que un 34% se caracterizó por presentar una adecuada claridad emocional; Sin embargo, la mayoría de adolescentes que corresponde al 69,3 % se encuentran en una situación baja de claridad emocional, por lo que según el baremo del TMMS 24, deben mejorar.

Tabla 6.*Puntaje de la dimensión de claridad emocional.*

Claridad emocional	n	%
Debe mejorar su claridad emocional	93	62,0
Adecuada claridad emocional	51	34,0
Excelente claridad emocional	6	4,0

De acuerdo con la dimensión de reparación emocional, se presentó una puntuación media de 25,28 (DT = 8,348); la interpretación según los baremos, que se ilustra en la tabla 7, advierte que el 13,3% de adolescentes presentaron una excelente reparación emocional; el 44% se caracterizó por una adecuada reparación de las emociones; mientras que, el 42,7 % de los participantes deben mejorar su reparación emocional.

Tabla 7.*Reparación emocional.*

Reparación emocional	n	%
Debe mejorar su reparación de las emociones	64	42,7
Adecuada reparación de las emociones	66	44,0
Excelente reparación de las emociones	20	13,3

Respecto a las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, se encontraron los siguientes resultados, en donde tanto para atención, claridad y reparación, se debe mejorar; en este sentido, se ajusta a lo citado por la OMS (2021) que refiere que, mientras a más factores de riesgo están expuestos los adolescentes, mayor serán los efectos que puedan tener para su salud mental, a tal efecto, se consideran los siguientes factores: exposición a la adversidad, presión social de sus compañeros y la exploración de su propia identidad. De esta manera, las implicaciones a la salud mental se justifican también por los aportes de Jiménez et al. (2020) quienes expresaron que, en los adolescentes de mayor edad se reduce el porcentaje de manejo de estrés, por lo tanto, la tolerancia disminuye y la impulsividad aumenta; en contraste con aquellos adolescentes que expresan adecuadamente sus emociones y, por ende, tienen mayor facilidad para resolver problemas y afrontarlos de manera más asertiva.

Como dato adicional, si bien dentro de los objetivos planteados, no se contempló determinar el nivel de uso problemático de videojuegos según el sexo de los adolescentes de 14 a 16 años que asisten a la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute; en el estudio se obtuvo resultados atrayentes, en donde, en el nivel de sin problemas, las mujeres sobresalen

con 55,33% a diferencia de los hombres con un 10,67 % de la participación total. En cuanto al nivel de presentar problemas potenciales, se determinó que, los hombres puntúan 16,67% a diferencia de las mujeres con un 12,67%; y referente al nivel de uso problemático, se observó que también predomina la participación de los hombres, con un 4% en contraste con las mujeres con un 0,66 % de la participación total (Ver tabla 8). En este sentido, resulta llamativo, porque la participación de los hombres (31,3%) difiere considerablemente de la participación de las mujeres (68,7%).

Tabla 8.

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos, según el sexo.

	Hombre %	Mujer %
Sin Problemas	10,67	55,33
Problemas Potenciales	16,67	12,67
Problemas Severos (nivel de uso problemático)	4,00	0,66

De acuerdo con estos hallazgos, los resultados, corroboran con los estudios realizados en España, en donde González et al. (2017) realizaron una investigación con una muestra de 380 adolescentes, en donde se rindieron cuestionarios que medían el uso de videojuegos, así como sintomatología ansiosa y depresiva. En donde, al 7,4% de las chicas se atribuye la relación entre el uso problemático y un bajo estado de ánimo; mientras que, en el 30% de los chicos predomina la existencia de la relación entre el uso problemático de videojuegos y la ansiedad; por lo tanto, concluyeron que la probabilidad de los hombres como usuarios frecuentes es más alta que la de las mujeres, lo que indica una alta probabilidad de volverse adictos al uso de videojuegos.

De la misma manera, se obtuvieron resultados en cuanto a las dimensiones de IE intrapersonal percibida según el sexo. En la tabla 9, se observa que en lo que respecta a la atención emocional no se advierten diferencias significativas entre hombres y mujeres. En el caso de la claridad emocional, se observó que los hombres presentan un mayor porcentaje de adecuada claridad emocional (44,6%) comparado con las mujeres (19,4%), lo que se refleja en la cantidad de mujeres que deben mejorar su claridad emocional (77,7%) comparadas con los hombres que también deben hacerlo (51,10%). Finalmente, en la reparación emocional, en cuanto al nivel de se debe mejorar la reparación de las emociones, los hombres presentaron un 36,20 %, a diferencia de las mujeres con un 45,60%; respecto al nivel de poseer una excelente reparación, en los hombres se determinó un 19,10%, en contraste con las mujeres quienes presentaron un 10,7 %.

Tabla 9.*Puntajes de las dimensiones de IE intrapersonal, según el sexo.*

	Hombres	Mujeres
Atención Emocional	%	%
Debe mejorar su atención, presta poca atención	38,3	39,8
Adecuada atención	51,1	49,5
Debe mejorar su atención, presta demasiada atención	10,6	10,7
Claridad Emocional		
Debe mejorar su claridad	51,1	77,7
Adecuada claridad	44,6	19,4
Excelente claridad	4,3	2,9
Reparación Emocional		
Debe mejorar su reparación	36,2	45,6
Adecuada reparación	44,7	43,7
Excelente reparación	19,1	10,7

Conclusiones

Finalmente, con los resultados obtenidos en la presente investigación, como un dato adicional se concluye que, la participación fue mayormente en mujeres, en comparación a la participación de los hombres. Asimismo, resulta oportuno puntualizar que los hallazgos en cuanto al nivel de uso problemático de los videojuegos en los adolescentes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute durante el período 2022, se presentó en un nivel mínimo de la participación total. Por lo tanto, respecto a la práctica de videojuegos como actividad lúdica, no se identifica un problema severo significativo en el contexto en el que se desarrolló el estudio.

De igual manera, se evidenció que los puntajes de las dimensiones de IE intrapersonal percibida, reflejaron niveles bajos según el corte de baremos que presenta el instrumento TMMS 24. De esta manera, únicamente en atención emocional (conciencia que se tiene de las propias emociones, capacidad para reconocer los propios sentimientos y saber que significan) se presenta un nivel adecuado. Por su parte, en claridad emocional (facultad para conocer y comprender las emociones, saber distinguir entre ellas, entendiendo cómo evolucionan) y reparación emocional (capacidad de regular y controlar las emociones positivas y negativas), se obtuvieron niveles mínimos, en donde se indica que se debe mejorar, con la finalidad de priorizar la salud mental a través de una convivencia idónea con su entorno.

Asimismo, estos resultados demostraron que, al tratarse de una población con un intervalo de edad que implica una etapa de transición, se visualizaron que los puntajes de IE intrapersonal no representan diferencias significativas respecto al sexo, por ejemplo, en donde los niveles de atención, claridad y reparación emocional se equiparan; pese a que inicialmente se mencionó, que la participación fue mayormente en mujeres que en hombres.

Bajo estas consideraciones, en respuesta al objetivo general, se comprobó que no existe correlación entre el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de IE intrapersonal percibida. En virtud de tal hallazgo, las hipótesis planteadas en el estudio se rechazan, debido a que el nivel de uso problemático de videojuegos no altera las dimensiones de la IE intrapersonal de los adolescentes y viceversa.

Por lo tanto, se concluye que los resultados son de carácter positivo, puesto que se determinó que el uso problemático de videojuegos podría variar según los siguientes factores: ubicación geográfica y el contexto en sí de los participantes. Es decir que, al vivir en una zona urbana, por ejemplo, se tendría mayor exposición a redes y dispositivos en donde se haga uso de los videojuegos. Por otra parte, se planteó el contexto de los adolescentes, como, por ejemplo: búsqueda de identidad, afinidad con pares (aceptación dentro de los grupos), presión de los custodios en cuanto al rendimiento académico, tiempo empleado en el uso de videojuegos y los estilos de crianza establecidos por los cuidadores.

Recomendaciones y Limitaciones

Respecto a las recomendaciones, la presente investigación no apunta a resultados precisos ni generalizables debido a que se trabajó con una muestra no probabilística de participantes, en comparación a otros estudios. En tal sentido, en investigaciones futuras se podrían replicar si se contrasta un similar número de adolescentes, o bien, un tamaño muestral mayor de participantes para verificar si están o no afectadas las dimensiones de IE interpersonal, y si presentan un nivel de uso problemático de los videojuegos; o en su defecto, realizar estudios en otras instituciones educativas, pertenecientes a la zona urbana, por ejemplo, que servirían para contrastar los resultados según el contexto de desarrollo de las investigaciones.

Con respecto a las limitaciones, se encontraron los siguientes factores: al tratarse de una Institución Educativa, respecto al proceso de obtención de las autorizaciones pertinentes para la realización del estudio, existieron ciertas rutas de protocolo, que demandaron tiempo y enlentecieron la obtención de información. De igual manera, se evidenció que la investigación fue ejecutada durante el último mes del periodo escolar, lo cual se reflejó en el en la escasa predisposición de los adolescentes para participar.

Referencias

- American Psychological Association (2017). Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct. American Psychological Association. <https://www.apa.org/ethics/code>
- (APA), A. A. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5®)* (Quinta ed.). Arlington.
- Bisquerra, A. Pérez, J. García, E. (2015) Inteligencia emocional en educación. Madrid: Síntesis S.A.
- Buiza Aguado, C., García Calero, A., Alonso Cánovas, A., Ortiz Soto, P., Guerrero Díaz, M., González Molinier, M., & Hernández Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. Obtenido de <https://acortar.link/FeCis>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Chacón Cuberos, R., Espejo Garcés, T., Martínez Martínez, M. A., Zurita Ortega, F., Castro Sánchez, M., & Ruiz-Rico Ruiz, G. J. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista complutense de educación*. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/54455/4564456548245>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., . . . Toran-Monserrat, P. (2014). El cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <https://acortar.link/l7Ea9G>
- Che, D., Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Li, B., Chang, X., & Zhang, W. (2017). Dimensions of emotional intelligence and online gaming addiction in adolescence: The indirect effects of two facets of perceived stress. *Frontiers in Psychology*, 8, 1206-1012. <https://acortar.link/teSCMS>
- Dang, D., Zhang, M., Leong, K., y Wu, A. (2019). The predictive value of emotional intelligence for internet gaming disorder: A 1-year longitudinal study. *International journal of environmental research and public health*, 16(15), 2762-2775. <https://acortar.link/y2yY0E>
- Far, N., Samarein, Z., Yekleh, M., Tahmasebi, S., y Yaryari, F. (2014). Relationship between the components of emotional intelligence and internet addiction of students in Kharazmi University. *Int J Psychol Behav Res*, 3(11), 60-66. <https://acortar.link/aSXHoN>
- Fernández-Berrocal, P., Extremera, N. y Ramos, N. (2004). Validity and reliability of the Spanish modified version of the Trait Meta-Mood Scale. *Psychological Reports*, 94, 751-755. <https://acortar.link/xRS3H8>

- Garaigordobil, M. y. (2014). Intervención en las habilidades sociales: efectos en la inteligencia emocional y la conducta social. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, 22(3), 1-8.
- Gardner, H. (1983). Howard Gardner's Theory of Multiple Intelligences. En H. Gardner, *Frames of mind*. Obtenido de <https://acortar.link/Tp88YS>
- Gardner, H. (1995). Inteligencias múltiples de la teoría a la práctica. En H. Gardner, *Planeta S.A.* Obtenido de <https://acortar.link/Eg2iJE>
- Glover, M. (2017). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Redbook.
- Goleman, D. (2017). *La inteligencia emocional* (15 ed.). (E. Mateo, Trad.) México: B, S.A.
- González, M. T., Espada, J. P., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <https://acortar.link/54scXh>
- Hamissi, J., Babaie, M., Hosseini, M., & Babaie, F. (2013). The relationship between emotional intelligence and technology addiction among university students. *International Journal of Collaborative Research on Internal Medicine & Public Health*, 5(5), 1-8. <https://n9.cl/4tx03>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Jiménez Rosario, M. N., Axpe Sáez, I. y Esnaola, I. (2020). Capacidad predictiva de la inteligencia emocional sobre el apoyo social percibido de adolescentes. *Suma Psicológica*, 27(1), 18-26. <https://acortar.link/sDgm3b>
- Khoshakhlagh, H., y Faramarzi, S. (2012). The relationship of emotional intelligence and mental disorders with internet addiction in internet users university students. *Addiction & health*, 4(3-4), 133-139. <https://acortar.link/3aXv42>
- Lauracio, C. (2018). *Relación entre los niveles de inteligencia emocional y la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de primer año de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2018*. (Universidad Católica de Santa María). <https://acortar.link/wLCg4f>
- Moreno, A. (2017). *La Adolescencia*. Barcelona: UOC. Obtenido de <https://acortar.link/qmA3eL>
- Ochoa de la Cruz, A. C. (2018). *Estilo parental e inteligencia emocional intrapersonal en adolescentes de instituciones educativas públicas de la UGEL Arequipa norte, Arequipa, 2017*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Escuela de posgrado, Arequipa. <https://acortar.link/t0Zcep>

- OMS. (17 de Noviembre de 2021). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://acortar.link/1bs5>
- Papalia, Diane E; Martorell, Gabriela. (2017). Adolescencia. En *Desarrollo Humano* (S. d. Se-Bue, Trad., Décimotercera ed., págs. 322-382). México: McGraw-Hill Global Education Holdings LLC.
- Parker, J., Taylor, R., Eastabrook, J., Schell, S., y Wood, L. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with *internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence*. *Personality and Individual differences*, 45(2), 174-180. <https://n9.cl/gx0dh>
- Peng, W., Li, D., Li, D., Jia, J., Wang, Y., & Sun, W. (2019). School disconnectedness and Adolescent Internet Addiction: Mediation by self-esteem and moderation by emotional intelligence. *Computers in Human Behavior*, 98, 111-121. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219301517>
- Pereira Henríquez, F., & Alonzo Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas - Rumbos y sentidos de la comunicación.*, 15(30), 51-64. Obtenido de <https://acortar.link/ilk9Aq>
- Puente G., M., Sandoval Jalomo, M. L., Medina Valencia, R. T., y Estrada Juárez, C. A. (2011). Uso del tiempo libre en alumnos de Educación Secundaria. *Educación Física ArgenMex. Temas y posiciones*. Obtenido de <https://acortar.link/cJ7b0A>
- Reyes, P. M. R., Morales, F. D. Á. P., Luévano, J. E. S., & Mercado, C. A. A. (2020). Videojuegos y su Impacto en la Salud Mental: Estudio Experimental Sobre Exposición a Videojuegos Violentos en Estudiantes Universitarios: Video Games and Its Impact on Mental Health: Experimental Study on Exposure to Violent Video Games in University Students. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 7(1), 24-30. <https://acortar.link/3J4shZ>
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. Imagination, cognition and personality, 9(3), 185-211. Obtenido de <https://acortar.link/SIK11E>
- Seo, M., Kang, H., y Chae, S. (2012). Emotional competence and online game use in adolescents. *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, 30(12), 640-646. <https://nursing.ceconnection.com/ovidfiles/00024665-201212000-00003.pdf>
- Shapiro, L. (2008). La inteligencia emocional de los niños. (A. Tiscornia, Trad.) Colombia: Zeta.
- Torres-Torres, K. E., Solis-Coaguila, S. H. y Herrera-Simón, V. R. (Julio de 2021). Inteligencia emocional en adolescentes de escuelas públicas: Una revisión sistemática. *Polo del Conocimiento*, 6(7), 681-691. <https://acortar.link/f9iEO5>

Ullmann, H., y Milosavljevic, V. (2016). El uso del tiempo en la adolescencia. (CEPAL, & UNICEF, Edits.) *Desafíos. Boletín de la infancia y la adolescencia*, 1-12. Obtenido de <https://acortar.link/Hqc>

Anexos

Anexo A. Cuestionario CERV

Cuestionario CERV

Edad:

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

1	2	3	4
Nunca/ casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre

	Nunca/ casi nunca	Alguna s veces	Bastante s veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?				
2. Cuando te aburres, ¿usas los videojuegos como una forma de distracción?				
3. ¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?				
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?				
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?				
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?				
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?				
8. Cuando tienes problemas, ¿usar los videojuegos te ayuda a evadirte?				
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?				
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?				
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?				
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?				

13. Cuando no juegas con videojuegos, ¿te sientes agitado o preocupado?				
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?				
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?				
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?				
17. Cuando utilizas los videojuegos, ¿te pasa el tiempo sin darte cuenta?				

Anexo B. Escala TMMS-24

TMMS-24

Sexo: *Hombre* _____ *Mujer* _____

Edad: _____

INSTRUCCIONES. A continuación, encontrará algunas afirmaciones sobre sus emociones y sentimientos. Lea detenidamente cada frase e indique por favor el grado de acuerdo o desacuerdo con respecto a las mismas. Señale con una "X" la respuesta que más se aproxime a sus preferencias.

No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas.

No emplee mucho tiempo en cada respuesta.

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

	Nada de acuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Presto mucha atención a los sentimientos.					
2. Normalmente me preocupo mucho por lo que siento.					
3. Normalmente dedico tiempo a pensar en mis emociones.					
4. Pienso que merece la pena prestar atención a mis emociones y estado de ánimo.					
5. Dejo que mis sentimientos afecten a mis pensamientos.					
6. Pienso en mi estado de ánimo constantemente.					
7. A menudo pienso en mis sentimientos.					
8. Presto mucha atención a cómo me siento.					
9. Tengo claros mis sentimientos.					
10. Frecuentemente puedo definir mis sentimientos.					
11. Casi siempre sé cómo me siento.					
12. Normalmente conozco mis sentimientos sobre las personas.					
13. A menudo me doy cuenta de mis sentimientos en diferentes situaciones.					

14.Siempre puedo decir cómo me siento.					
15.A veces puedo decir cuáles son mis emociones.					
16.Puedo llegar a comprender mis sentimientos.					
17.Aunque a veces me siento triste, suelo tener una visión optimista.					
18.Aunque me sienta mal, procuro pensar en cosas agradables.					
19.Cuando estoy triste, pienso en todos los placeres de la vida.					
20.Intentó tener pensamientos positivos, aunque me sienta mal.					
21.Si doy demasiadas vueltas a las cosas, complicándolas, trato de calmarme.					
22.Me preocupo por tener un buen estado de ánimo.					
23.Tengo mucha energía cuando me siento feliz.					
24.Cuando estoy enfadado intento cambiar mi estado de ánimo.					

Anexo C. Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Anexo 3. FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Inteligencia emocional intrapersonal y uso problemático de videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute durante el período 2022.

Datos del equipo de investigación:

	Nombres completos	# de cédula	Institución a la que pertenece
Investigadora	Katherine Gabriela Cuesta Pérez	1400848808	Facultad de Psicología
Investigadora	Adriana Renata Vanegas Jara	0105450142	Facultad de Psicología

¿De qué se trata este documento?

Luego de un cordial saludo, nos dirigimos a usted para presentarnos. Somos un grupo de investigadoras de la Universidad de Cuenca de la Facultad de Psicología Clínica, quienes estamos realizando un estudio acerca de la inteligencia emocional intrapersonal y uso problemático de los videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años.

De esta manera nos dirigimos a usted, para invitarle a consentir la participación de su representado en este estudio que se realizará en el colegio 26 de Febrero del cantón Paute. En este documento llamado "consentimiento informado" se explica las razones por las que se realiza el estudio, cuál será su participación y si acepta la invitación. También se explican los posibles riesgos, beneficios y sus derechos en caso de que usted decida participar. Después de revisar la información en este Consentimiento y aclarar todas sus dudas, tendrá el conocimiento para tomar una decisión sobre su participación o no en este estudio. No tenga prisa para decidir. Si es necesario, lleve a la casa y lea este documento con sus familiares u otras personas que son de su confianza.

Introducción

El uso problemático de videojuegos en adolescentes es un fenómeno que está presente actualmente en la sociedad, debido a que conlleva una pérdida de interés en actividades previas o evitación hacia el ámbito personal y académico; que además, implica la adolescencia, una etapa en donde se desarrolla la inteligencia emocional intrapersonal, caracterizada como la capacidad de reconocer y canalizar las emociones que se experimenta, con el fin de proceder a entablar relaciones sociales positivas, asertividad en la toma de decisiones y una comunicación asertiva. Por ende, resulta de interés realizar un estudio que relacione el patrón de uso excesivo y prolongado del videojuego y la inteligencia emocional intrapersonal en adolescentes. En este sentido, el estudio se vuelve importante para establecer puntos de partida orientados a diversos programas de prevención, promoción e incluso para concientización en las familias y en la comunidad educativa, priorizando la salud mental de los estudiantes. Se ha considerado la participación de la población adolescente, debido a que se encuentran en una etapa de búsqueda de identidad, por lo que las diversas actividades en donde centran su atención aún requieren de atención y control.

Objetivo del estudio

El objetivo que se pretende alcanzar con este estudio es correlacionar el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022.

Descripción de los procedimientos

Después de contar con los permisos pertinentes de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, del Distrito de Educación 01D06 y de la Unidad Educativa 26 de Febrero, se realizará una reunión desde el establecimiento educativo para socializar el fin del estudio a los representantes legales y a los adolescentes participantes, con la finalidad de obtener el consentimiento y el asentimiento informado, en donde se firmarán los documentos que respalden la decisión de autorizar y participar de manera voluntaria y anónima en el estudio. Para los adolescentes que participarán en el estudio se les compartirá dos documentos, de las escalas CERV y TMMS-24 (Uso problemático de videojuegos y de inteligencia emocional intrapersonal). La aplicación se realizará de manera manual. El tiempo de aplicación será entre los 15 y 20 minutos. La recolección de datos tomará al menos 3 meses. Así mismo, los datos obtenidos serán procesados en el paquete estadístico de Ciencias Sociales SPSS v. 2.0. Finalmente, se procederá a realizar infografías con las conclusiones obtenidas al Departamento de Consejería Estudiantil para que se proceda a su socialización y les sea de beneficio.

Riesgos y beneficios

Con la finalidad de eludir posibles riesgos al herir susceptibilidades, la participación de los adolescentes será de manera anónima y voluntaria, según el consentimiento que procedieron a firmar sus representantes legales y según el asentimiento informado firmado por los adolescentes. En el proceso de aplicación las investigadoras contestarán de manera cordial todas las dudas que surjan en el proceso. Al finalizar el análisis de la información recopilada, los resultados llegarán a los estudiantes de manera comprensible mediante infografías

Otras opciones si no participa en el estudio

Se agradece por su tiempo y atención brindada durante la participación de este estudio, que permite correlacionar el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022. Sin embargo, si usted no está interesado en participar, no tiene la obligación de responder estos cuestionarios, además, puede retirarse del estudio en el momento que así lo desee sin consecuencia alguna.

Derechos de los participantes

Usted tiene derecho a:

- 1) Recibir la información del estudio de forma clara;
- 2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
- 3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
- 4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
- 5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
- 6) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
- 7) Que se respete su intimidad (privacidad);
- 8) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
- 9) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
- 10) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0994367329 que pertenece a Katherine Gabriela Cuesta Pérez o envíe un correo electrónico a (katherine.cuesta@ucuenca.edu.ec) o bien al siguiente teléfono 0995201294 que pertenece a Adriana Renata Vanegas Jara a quien corresponde el siguiente correo electrónico (arenata.vanegasj@ucuenca.edu.ec)

Consentimiento informado (Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieran el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Nombres completos del/a representante

Firma del/a representante

Fecha

Nombres completos de la investigadora

Firma de la investigadora

Fecha

Nombres completos de la investigadora

Firma de la investigadora

Fecha

Si usted tiene preguntas sobre este formulario puede contactar al Dr. José Ortiz Segarra, Presidente del Comité de Bioética de la Universidad de Cuenca, al siguiente correo electrónico: jose.ortiz@ucuenca.edu.ec

Anexo D. Asentimiento Informado.

ASENTIMIENTO INFORMADO

Anexo 4.

FORMULARIO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Inteligencia emocional intrapersonal y uso problemático de videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute durante el período 2022.

Datos del equipo de investigación:

	Nombres completos	# de cédula	Institución a la que pertenece
Investigadora	Katherine Gabriela Cuesta Pérez	1400848808	Facultad de Psicología
Investigadora	Adriana Renata Vanegas Jara	0105450142	Facultad de Psicología

¿De qué se trata este documento?

Luego de un cordial saludo, nos dirigimos a usted para presentarnos. Somos un grupo de investigadoras de la Universidad de Cuenca de la Facultad de Psicología Clínica, quienes estamos realizando un estudio acerca de la inteligencia emocional intrapersonal y uso problemático de los videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años.

De esta manera nos dirigimos a usted, para invitarle a participar en este estudio que se realizará en el colegio 26 de Febrero del cantón Paute. En este documento llamado "Asentimiento informado" se explica las razones por las que se realiza el estudio, cuál será su participación y si acepta la invitación. También se explican los posibles riesgos, beneficios y sus derechos en caso de que usted decida participar. Después de revisar la información en este Asentimiento y aclarar todas sus dudas, tendrá el conocimiento para tomar una decisión sobre su participación o no en este estudio. No tenga prisa para decidir. Si es necesario, lleve a la casa y lea este documento con sus familiares u otras personas que son de su confianza.

Introducción

El uso problemático de videojuegos en adolescentes es un fenómeno que está presente actualmente en la sociedad, debido a que conlleva una pérdida de interés en actividades previas o evitación hacia el ámbito personal y académico; que además, implica la adolescencia, una etapa en donde se desarrolla la inteligencia emocional intrapersonal, caracterizada como la capacidad de reconocer y canalizar las emociones que se experimenta, con el fin de proceder a entablar relaciones sociales positivas, asertividad en la toma de decisiones y una comunicación asertiva. Por ende, resulta de interés realizar un estudio que relacione el patrón de uso excesivo y prolongado del videojuego y la inteligencia emocional intrapersonal en adolescentes. En este sentido, el estudio se vuelve importante para establecer puntos de partida orientados a diversos programas de prevención, promoción e incluso para concientización en las familias y en la comunidad educativa, priorizando la salud mental de los estudiantes. Se ha considerado la participación de la población adolescente, debido a que se encuentran en una etapa de búsqueda de identidad, por lo que las diversas actividades en donde centran su atención aún requieren de atención y control.

Objetivo del estudio

El objetivo que se pretende alcanzar con este estudio es correlacionar el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022.

Descripción de los procedimientos

Después de contar con los permisos pertinentes de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, del Distrito de Educación 01D06 y de la Unidad Educativa 26 de Febrero, se realizará una reunión desde el establecimiento educativo para socializar el fin del estudio a los representantes legales y a los adolescentes participantes, con la finalidad de obtener el consentimiento y el asentimiento informado, en donde se firmarán los documentos que respalden la decisión de autorizar y participar de manera voluntaria y anónima en el estudio. Para los adolescentes que participarán en el estudio se les compartirá dos documentos, de las escalas CERV y TMMS-24 (Uso problemático de videojuegos y de inteligencia emocional intrapersonal). La aplicación se realizará de manera manual. El tiempo de aplicación será entre los 15 y 20 minutos. La recolección de datos tomará al menos 3 meses. Así mismo, los datos obtenidos serán procesados en el paquete estadístico de Ciencias Sociales SPSS v. 2.0. Finalmente, se procederá a realizar infografías con las conclusiones obtenidas al Departamento de Consejería Estudiantil para que se proceda a su socialización y les sea de beneficio.

Riesgos y beneficios

Con la finalidad de eludir posibles riesgos al herir susceptibilidades, la participación de los adolescentes será de manera anónima y voluntaria, según el consentimiento que procedieron a firmar sus representantes legales y según el asentimiento informado firmado por los adolescentes. En el proceso de aplicación las investigadoras contestarán de manera cordial todas las dudas que surjan en el proceso. Al finalizar el análisis de la información recopilada, los resultados llegarán a los estudiantes de manera comprensible mediante infografías.

Otras opciones si no participa en el estudio

Se agradece por su tiempo y atención brindada durante la participación de este estudio, que permite correlacionar el uso problemático de los videojuegos con los puntajes de las dimensiones de inteligencia emocional intrapersonal percibida, en adolescentes de 14 a 16 años, en la Unidad Educativa 26 de Febrero del cantón Paute, período 2022. Sin embargo, si usted no está interesado en participar, no tiene la obligación de responder estos cuestionarios, además, puede retirarse del estudio en el momento que así lo desee sin consecuencia alguna.

Derechos de los participantes

Usted tiene derecho a:

- 1) Recibir la información del estudio de forma clara.
- 2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas.
- 3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio.
- 4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted.
- 5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento-
- 6) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
- 7) Que se respete su intimidad (privacidad);
- 8) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigado;
- 9) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
- 10) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0994367329 que pertenece a Katherine Gabriela Cuesta Pérez o envíe un correo electrónico a (katherine.cuesta@ucuenca.edu.ec) o bien al siguiente teléfono 0995201294 que pertenece a Adriana Renata Vanegas Jara a quien corresponde el siguiente correo electrónico (arenata.vanegasj@ucuenca.edu.ec)

Asentimiento informado (Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieran el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de asentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

<i>Nombres completos del/a participante</i>	<i>Firma del/a participante</i>	<i>Fecha</i>
---	---------------------------------	--------------

<i>Nombres completos de la investigadora</i>	<i>Firma de la investigadora</i>	<i>Fecha</i>
--	----------------------------------	--------------

<i>Nombres completos de la investigadora</i>	<i>Firma de la investigadora</i>	<i>Fecha</i>
--	----------------------------------	--------------

Si usted tiene preguntas sobre este formulario puede contactar al Dr. José Ortiz Segarra, Presidente del Comité de Bioética de la Universidad de Cuenca, al siguiente correo electrónico: jose.ortiz@ucuenca.edu.ec

Anexo E. Calificación Cuestionario CERV.

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

Se ha validado para adolescentes que cursan estudios de secundaria obligatoria. También se ha aplicado en una investigación con una muestra de 490 sujetos universitarios, de entre 20-51 años de edad.

Variable	Número de ítems	Dimensión	Categoría de Ítems	Estructura Factorial	Procedimiento	Intervalo de calificación	Nivel de uso problemático de videojuegos
Evalúa el uso problemático de videojuegos	17	Unidimensional	1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16.	Dependencia psicológica y uso para la evasión	Para la calificación, se suman las puntuaciones de las respuestas que se valoran a través de una escala tipo Likert, donde: a = casi nunca (1), b = algunas veces (2), c = bastantes veces (3), y d = casi siempre (4).	17 a 25	Sin problemas
			4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14 y 17.	Consecuencias negativas del uso de videojuegos.		26 a 38	Problemas potenciales
						39 a 68	Problemas severos (nivel de uso problemático de videojuegos)

Anexo F. Calificación Escala TMMS-24

Escala para la evaluación de la expresión, manejo y reconocimiento de emociones (TMMS-24)							
Aplicación individual o colectiva para adolescentes, con una baremación de 12-13 años, 14-15 años y 16-17 años.							
Variable	Número de ítems	Categoría de ítems	Dimensiones	Procedimiento	Intervalo de calificación		Interpretación según dimensión
					Hombre	Mujer	
Evalúa la percepción de la inteligencia emocional intrapersonal percibida (atención a las emociones, claridad emocional y reparación emocional).	24	1-8	Atención emocional	Para la calificación del instrumento, se suman los ítems.	Hombre	Mujer	Atención a los sentimientos
					< 21	< 24	Debe mejorar su atención, presta poca atención.
		9-16	Claridad emocional		22-32	25-35	Adecuada atención.
					> 33	> 36	Debe mejorar su atención, presta demasiada atención.
		17-24	Reparación emocional		Hombre	Mujer	Claridad Emocional
					< 25	< 23	Debe mejorar su claridad emocional.
					26-35	24-34	Adecuada claridad emocional.
					> 36	> 35	Excelente claridad emocional.
					Hombre	Mujer	Reparación de las emociones.
					< 23	< 23	Debe mejorar su reparación de las emociones.
					24 - 35	24 - 34	Adecuada reparación de las emociones.
					> 36	> 35	Excelente reparación de las emociones.