

Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada

Roberto Dante Olazábal Boggio * y Verónica Elisa Zegarra Mendoza **

Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo

Recibido: 14 de mayo de 2017

Aceptado: 1 de julio de 2017

Cómo citar este artículo: Olazábal, R. y Zegarra, V. (2017). Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada. *Revista Paian*, 8(1), 4 -14.

PALABRAS CLAVE

Procrastinación, intereses a los videojuegos.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada. Se trabajó con una muestra no probabilística de tipo intencional de 71 individuos, a quienes se les administró la Escala de Procrastinación en Adolescentes (EPA) y el Inventario de intereses a los videojuegos (IIV). Los resultados muestran que existe relación negativa altamente significativa entre el indicador abstinencia de la variable intereses a los videojuegos y el indicador dependencia de la variable procrastinación. Por otro lado no existe relación entre los indicadores de intereses a los videojuegos: focalización, tolerancia y recaída con el indicador de procrastinación dependencia.

* Magíster en Psicología clínica por la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, Cajamarca, Perú. robing16@hotmail.com

** Candidata a Magíster en Psicología clínica por la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, Cajamarca, Perú. veriel25@hotmail.com



KEYWORDS

Procrastination,
interest to videogames.

ABSTRACT

The present research had as objective to determine the relationship between procrastination and interests to the videojuegos in entrants to the school of psychology of a private university. An intentional non-probabilistic sample of 71 individuals was used, who were administered the Adolescents Procrastination Scale (EPA) and the Videogames Interests Inventory (IIV). The results show that there is a highly significant negative relationship between the abstinence indicator of the variable interests to video games and the indicator dependence of the variable procrastination. On the other hand there is no relationship between the indicators of interests to video games: targeting, tolerance and relapse with the indicator of procrastination dependence.

La universidad es un centro de aprendizaje, sin embargo en ella podemos encontrar una serie de problemática dentro de los estudiantes, se puede escuchar sobre rendimiento académico, deserción, etc. Sin embargo hoy en día la nueva generación está más vinculada a los videojuegos y sobre todo ello los lleva a postergar ciertas actividades que al final de ciclo se ve reflejada en sus calificaciones, este punto lo podemos compenetrar con lo que refiere Arévalo y Otiniano (2011) quienes indican que en Europa y toda América Latina la procrastinación es una característica enraizada que representa un azote social y económico. Ahora este problema no distingue edades, sexo o nacionalidad, pero la pregunta sería ¿por qué procrastinamos? ¿Este problema nace o se aprende? Por ello esta investigación se centra, en una población adolescente en donde se puede ver que aplazan actividades académicas por actividades que son más de ocio o relax.

Es así que este incumplimiento o aplazamiento de actividades hoy en día se conoce como procrastinación, y es conceptualizada como la postergación de actividades que deben ser atendidas con prioridad, desplazándolas por otras que son menos importantes.

Uno de los retos de los estudiantes universitarios es afrontar las diversas exigencias que van a encontrar en las diversas casas de estudio, la motivación juega un papel muy importante en dicho proceso de aprendizaje ya que es clave para su organización en las diversas actividades académicas. (Alonso, 1995; Mas & Medinas, 2007). Cabe indicar que para que el estudiante pueda tener un adecuado desempeño, este debe poseer habilidades que le ayuden a afrontar las diversas situaciones, esto le llevará a tener buenos resultados a raíz de un buen accionar. (Sánchez, Castañeiras & Posada, 2011).

Es importante indicar que el estudiante en un centro de estudios superior tendrá que desplegar una serie de acciones y sobre todo roles que le ayuden a adaptarse a las diversas exigencias propias de una educación superior. (Peñacoba & Moreno, 1999). Dichas tareas y encargos académicos en muchas ocasiones pueden ser postergados, lo que dificulta su cumplimiento inmediato y da lugar a problemas, tanto personales como académicos. Una de las acciones propias de los estudiantes es poner diversas excusas, con la finalidad de justificar, postergar, prorrogar diversas actividades académicas, en tal sentido a todo ello lo podemos encajar dentro de lo que es la procrastinación académica

(Onwuegbuzie, 2004; Quant & Sánchez, 2012). Muchos son los factores por los cuales se pueden prestar para la postergación de diversas actividades en este caso las académicas, en este caso el estudiante puede estar atravesando problemas en el hogar como la separación de los padres todo ello juega un papel importante en su autoestima y en muchos casos los puede llevar a la frustración (Rothblum, 1990); por la elección actual de actividades que le garanticen un logro inmediato (Quant & Sánchez, 2012); por un procesamiento de información inadecuado (Stainton, Lay & Flett, 2000) y de carácter irracional, o por la realización de actividades con consecuencias más gratificantes a corto plazo que a largo plazo (Riva, 2006, citado en Quant & Sánchez, 2012).

Por otro lado vemos que hoy en día en muchas de las ciudades del Perú se han incrementado los videojuegos, una “adicción” del siglo XXI, en la cual podemos ver que en su mayoría son estudiantes de colegio y universidades, en estos casos pasan horas de horas tras la pantalla creando en ellos un estilo de vida, dejando atrás actividades que puedan ser más importantes. La tecnología está avanzado exponencialmente tanto es así que ya no solo estos videojuego se encuentran en lugares especiales sino también y con más accesibilidad en los celulares, y si se cuenta con los recursos en consolas de vídeos como playstation, Xbox 360, etc.

No cabe duda que los videojuegos son hoy el pasatiempo de muchos estudiantes sin embargo estos pueden traer consigo hasta problemas de adicción, por ello hay a bien tener en cuenta tres interrogantes ¿Qué es una adicción?, ¿Es probable que se dé una adicción por jugar videojuegos? y ¿A qué se vuelve adicta las personas?, todo ello hoy en día es una polémica que sigue causando división entre las personas Griffiths (2008).

Barnes (1974) indica que una de las características principales de las personas que realizaban la programación de videojuegos era la introversión, la soledad y no tener algún tipo de relación emocional con personas de sexo distinto.

Así mismo los videojuegos fueron considerados un pasatiempo que ha aumentado su popularidad debido a la compleja estructura que ha adoptado en menos de treinta años, éstos originalmente solo servían de entretenimiento y cambiaron a medida que las necesidades de ciertos aspectos sociales empezaran a necesitar simuladores, juegos de estrategia, de inteligencia y de medir capacidades psicomotrices, que no solo le limitaron a la población joven sino también al sector adulto. Sin embargo al volverse los videojuegos complejos y en cierto modo fascinantes también se volvió complejo el comportamiento y las conductas de sus usuarios, ya sea dedicándole tiempo incensario o priorizándolo en otras actividades más importantes, dejando de lado muchas veces las relaciones familiares, con amigos y de pareja, tan esenciales en el desarrollo social (Silva, et al 2013).

Es por ello que se planteó determinar cuál es la relación que existe entre la procrastinación y los intereses a los videojuegos en ingresantes de la escuela de psicología de una universidad privada.

MÉTODO

Diseño

Se utilizó el diseño descriptivo correlacional según Hernández, Fernández y Baptista (2014) permite recopilar los datos en un solo momento y busca conocer la asociación entre variables.

Participantes

La muestra estuvo conformada por 71 estudiantes ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada de Chiclayo pertenecientes al semestre 2016 II. La muestra fue no probabilística y se utilizó un muestreo de tipo intencional.

Instrumentos

En la presente investigación se utilizaron dos instrumentos psicológicos:

La escala de procrastinación para adolescentes (EPA): Consta de 50 ítems y su tipo de respuesta es Likert (desde muy de acuerdo hasta muy en desacuerdo), En cuanto a la estructura de la escala, está conformada por 50 reactivos distribuidos en 5 factores de 10 elementos cada uno, estos son: Falta de motivación; Dependencia; Baja autoestima, Desorganización, y evasión de la responsabilidad.

Inventario de intereses a los videojuegos (IIV): el cual contiene 60 ítems y su tipo de respuesta es Likert (desde muy de acuerdo hasta muy en desacuerdo). Respecto a la estructura del inventario, está conformada por 60 ítems, distribuido en 4 áreas: focalización, tolerancia, abstinencia y recaída.

Procedimiento

Se presentó un documento a la dirección de escuela de psicología de una Universidad Privada de la ciudad de Chiclayo, solicitando el permiso para realizar la evaluación a los ingresantes. Previa aceptación del documento, se procedió a coordinar con los tutores de aula para establecer las fechas y hora para realizar la aplicación de los instrumentos. De igual forma se les explico a los estudiantes el motivo de la evaluación e investigación a realizarse, y la importancia de su participación en ella. Por lo que se les entregó un documento, el cual firmaron dando su autorización y consentimiento para la realización de la evaluación. Para el procesamiento se utilizó el software SPSS 21.

RESULTADOS

En la tabla 1, se observa que predomina el nivel medio con un 45.1% en el indicador falta de motivación, por otro lado el 38% muestra un nivel alto de dependencia, el 42.3% indica un nivel medio en relación al indicador baja autoestima, al igual que los indicadores de desorganización y evasión de la responsabilidad con un 35.2%.

Tabla 1

Análisis descriptivo de la variable procrastinación en ingresantes a la escuela de psicología

Niveles	Falta de motivación		Dependencia		Baja Autoestima		Desorganización		Evasión de la responsabilidad	
	f	%	F	%	f	%	F	%	F	%
Bajo	21	29.6	25	35.2	20	28.2	22	31.0	22	31.0
Medio	32	45.1	19	26.8	30	42.3	25	35.2	25	35.2
Alto	18	25.4	27	38.0	21	29.6	24	33.8	24	33.8
Total	71	100.0	71	100.0	71	100.0	71	100.0	71	100.0

Nota: Población de 71 estudiantes.

En la tabla 2, se observa respecto a la variable intereses a los videojuegos, el 35.2% se ubica en un nivel medio bajo del indicador focalización, el 36.6% presenta un nivel alto en relación al indicador tolerancia, el 35.2% muestra un nivel medio en el indicador abstinencia finalmente el 38% de los estudiantes muestra un nivel medio con respecto al indicador recaída.

Tabla 2

Análisis descriptivo de la variable intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología

Niveles	Focalización		Tolerancia		Abstinencia		Recaída	
	f	%	F	%	f	%	f	%
Bajo	25	35.2	23	32.4	22	31.0	23	32.4
Medio	25	35.2	22	31.0	25	35.2	27	38.0
Alto	21	29.6	26	36.6	24	33.8	21	29.6
Total	71	100.0	71	100.0	71	100.0	71	100.0

Nota: Población de 71 estudiantes.

En la tabla 3 se puede observar que no existe relación entre el indicador falta de motivación con los indicadores de intereses a los videojuegos.

Tabla 3

Análisis de relación entre el indicador falta de motivación con los indicadores de intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología.

Intereses a los videojuegos	Falta de Motivación	
	<i>rho</i>	<i>p</i>
Focalización	-.150	.212
Tolerancia	.078	.518
Abstinencia	.202	.091
Recaída	.132	.272

Nota: Existe relación significativa * $p < .05$

Existe relación altamente significativa ** $p < .01$

En la tabla 4 se puede observar que existe relación negativa altamente significativa entre el indicador abstinencia de la variable intereses a los videojuegos y el indicador dependencia de la variable procrastinación ($Rho = -.313^{**}$, $p < .01$). Por otro lado no existe relación entre los indicadores de intereses a los videojuegos: focalización, tolerancia y recaída con el indicador de procrastinación dependencia.

Tabla 4

Análisis de relación entre el indicador dependencia y los indicadores de intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología

Intereses a los videojuegos	Dependencia	
	<i>rho</i>	<i>p</i>
Focalización	.029	.811
Tolerancia	-.127	.291
Abstinencia	-.313**	.008
Recaída	-.060	.618

Nota: Existe relación significativa * $p < .05$

Existe relación altamente significativa ** $p < .01$

En la tabla 5 se puede observar que no existe relación entre los indicadores de intereses a los videojuegos: focalización, tolerancia, abstinencia y recaída, con el indicador baja autoestima de la variable procrastinación.

Tabla 5

Análisis de relación entre el indicador baja autoestima y los indicadores de intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología

Intereses a los videojuegos	Baja Autoestima	
	<i>rho</i>	<i>p</i>
Focalización	-.092	.447
Tolerancia	.095	.458
Abstinencia	.121	.314
Recaída	.056	.645

*Nota: Existe relación significativa * $p < .05$*

*Existe relación altamente significativa ** $p < .01$*

En la tabla 6 se puede observar que no existe relación entre el indicador desorganización de la variable procrastinación y los indicadores de intereses a los videojuegos: focalización, tolerancia, abstinencia y recaída.

Tabla 6

Análisis de relación entre el indicador desorganización y los indicadores de intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología

Intereses a los videojuegos	Desorganización	
	<i>rho</i>	<i>p</i>
Focalización	-.113	.349
Tolerancia	.090	.431
Abstinencia	.078	.519
Recaída	.129	.283

*Nota: Existe relación significativa * $p < .05$*

*Existe relación altamente significativa ** $p < .01$*

En la tabla 7 se puede observar que existe relación positiva altamente significativa entre el indicador tolerancia del indicador intereses a los videojuegos y el indicador evasión de la responsabilidad de la variable procrastinación ($Rho = ,314^{**}$, $p < .01$). Así mismo existe positiva significativa entre el indicador recaída del indicador intereses a los videojuegos y el indicador evasión de la responsabilidad de la variable procrastinación ($Rho = ,235^*$, $p < .05$). Por otro lado no existe relación entre los indicadores de intereses a los videojuegos: focalización y abstinencia con el indicador de procrastinación evasión de la responsabilidad.

Tabla 7

Análisis de relación entre el indicador evasión de la responsabilidad y los indicadores de intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de la Universidad Señor de Sipán - Chiclayo- 2016.

Intereses a los videojuegos	Evasión de la Responsabilidad	
	<i>rho</i>	<i>p</i>
Focalización	.048	.692
Tolerancia	,314**	.008
Abstinencia	.071	.559
Recaída	,235*	.049

*Nota: Existe relación significativa * $p < .05$*

*Existe relación altamente significativa ** $p < .01$*

DISCUSIÓN

En relación a la variable intereses a los videojuegos se indica que en general esta se encuentra en un nivel medio esto nos indicó que los estudiantes presentan un moderado interés a los videojuegos, estos resultados difieren a los encontrados por Tsitsika et al. (2012) quienes en su investigación sobre conductas adictivas a internet entre los adolescentes europeos estos presentan un nivel alto de adolescentes que juegan por internet, este resultado concuerda con lo encontrado por Vallejos y Capa (2010) que en su investigación videojuegos: adicción y factores predictores, indican que existe un alto indicio de hacer uso de los videojuegos, siendo el sexo masculino los que tienen mayor preponderancia a diferencia de las mujeres.

Otro hallazgo a destacar es en relación a la variable procrastinación se puede determinar que se encuentra en un nivel medio, esto nos indica que en algunas ocasiones los estudiantes dan prioridad a actividades que no son importantes priorizando intereses frívolos por encima de sus responsabilidades. Dato que dista a lo encontrado por Natividad (2014), que en su trabajo análisis de la procrastinación en estudiantes universitarios, encontró que el fenómeno de la procrastinación presenta una elevada incidencia entre los estudiantes universitarios, constituyendo un problema muy extendido que alcanza cifras alarmantes. De la misma manera Carranza y Ramírez (2013) en su investigación procrastinación y características demográficas asociados en estudiantes universitarios

de la universidad peruana Unión sede Tarapoto, se evidencia que los estudiantes de la facultad de ingeniería y arquitectura presentan un nivel alto de procrastinación. Por otro lado, Centurión y Elera (2014) encontraron en su investigación niveles de procrastinación en estudiantes de instituciones educativas estatales de Chiclayo, un nivel alto de procrastinación en una I.E de varones, un nivel bajo de procrastinación en una I.E de mujeres y un nivel medio de procrastinación en una I.E mixta.

Con respecto a la relación entre el indicador falta de motivación con los indicadores de intereses a los videojuegos los hallazgos nos indican que no existe relación entre los indicadores de las variables antes mencionadas, esto nos quiere decir que una variable no puede predecir la presencia de la otra variable. Lo hallado se condice con lo que sostiene Arévalo y Otiniano (2011). Que la falta de motivación es la carencia de iniciativa, falta de interés y responsabilidad para realizar sus responsabilidades, falta de determinación en la consecución de metas y objetivos, así mismo, Caillois. (1991). Quien describe que la palabra juego es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y espacio, incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía. De la misma manera Huizinga. (2000), indica que los intereses a los videojuegos es una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien lo ejerce.

Por otro lado con respecto a la relación entre el indicador dependencia y los indicadores de intereses a los videojuegos se puede observar que existe relación negativa altamente significativa entre el indicador abstinencia de la variable intereses a los videojuegos y el indicador dependencia de la variable procrastinación, esto implica que mientras el indicador abstinencia incrementa, la dependencia disminuye. De esto se desprende que mientras menos signos de irritabilidad, ansiedad y alternación conductual, la dependencia de contar con ayuda de otros para la realización de sus actividades disminuye. Esto concuerda a lo que menciona McCloure y Mears. (1984) quienes ponen en evidencia un mayor interés por el videojuego por parte de los adolescentes más jóvenes (12-15 años) respecto a aquellos de mayor edad (16 – 18 años). Sin embargo Estallo, J. (1997) considera que el uso excesivo sin la moderación del mismo y la exposición a muchas horas de juego puede generar en sus usuarios cierto nivel de dependencia.

Con respecto a la relación entre el indicador baja autoestima y los indicadores de intereses a los videojuegos los hallazgos nos indican que no existe relación entre los indicadores de las variables antes mencionadas, esto quiere decir que una variable no puede predecir la presencia de la otra variable. Sin embargo, en relación a este aspecto Marks, P. (1985) señala que se han hallado una clara relación entre la autoestima y la práctica de videojuegos en adolescentes jóvenes, siendo los sujetos con menor autoestima los que tienen a gastar más dinero por semana en jugar con videojuegos. Otros análisis demostraron una clara asociación entre la baja autoestima y el ir solo a jugar videojuegos. Tal vez como han sugerido algunos psicólogos los chicos que tienen una baja autoestima tienen a ver estos juegos como un modo para elevar su autoestima, pudiéndose cuestionar si se trata de un sustitutivo de las relaciones sociales o de un mecanismo de afrontamiento, que dotaría de una forma de estimulación positiva.

De la misma manera al determinar la relación entre el indicador desorganización de la variable procrastinación con los indicadores a los videojuegos se llegó a la conclusión que no existe relación entre los indicadores antes mencionados, esto nos indica que una variable no puede predecir la

presencia de la otra variable. De esto se desprende a lo manifestado por Arévalo y Otiniano (2011), quien indica que la desorganización consiste en un inadecuado uso del tiempo lo que va a perjudicar sus actividades que tiene planificado.

Finalmente en relación entre el indicador evasión de la realidad y los indicadores de intereses a los videojuegos se pudo determinar que existe relación positiva altamente significativa entre el indicador tolerancia del indicador intereses a los videojuegos y el indicador evasión de la responsabilidad de la variable procrastinación. Esto implica que a mayor evasión de la responsabilidad mayor es la tolerancia de los intereses a los videojuegos, es decir que aquellos adolescentes que no desean realizar actividades por fatiga o por creer que no son importantes reflejan un aumento del tiempo y frecuencia para lograr el nivel de satisfacción deseado, originando conflictos interpersonales y la identificación con el personaje del videojuego. Esto se relaciona con lo manifestado por Ellis y Knaus (1977) quienes manifiestan que las creencias irracionales son aspectos que las personas tienen que hacen que no lleguen a culminar las actividades que pueden tener planificadas y que pueden llevar a diversas problemáticas en aspectos de su vida. Así mismo existe relación positiva significativa entre el indicador recaída del indicador intereses a los videojuegos y el indicador evasión de la responsabilidad de la variable procrastinación, esto refiere que a mayor es la recaída mayor es la evasión de la responsabilidad, esto nos indica que el adolescente al restablecer patrones de juego después de períodos de abstinencia y control, aparecen con mayor intensidad por lo que tendrán más motivos para poder evadir la responsabilidad de sus actividades. Esta información se relaciona con lo manifestado por Skinner, quien refiere que una conducta se mantiene cuando es reforzada, es decir, las conductas persisten por sus consecuencias. Por tal razón las personas procrastinan porque sus conductas de postergación propiamente han sido reforzadas y además han tenido éxito debido a diversos factores del ambiente, que han permitido continuar con este tipo de acciones.

Acorde con lo expuesto, si bien no implican causalidad, si reflejan la asociación de algunos indicadores de procrastinación y los intereses a los videojuegos, por lo que esta dinámica se debe continuar explorando con la finalidad de poder generar más información a los futuros investigadores que deseen trabajar las variables de procrastinación con los intereses a los videojuegos.

CONCLUSIONES

- No existe relación entre el indicador falta de motivación con los indicadores de intereses a los videojuegos, esto nos quiere decir que una variable no puede predecir la presencia de la otra variable.
- Existe relación negativa altamente significativa entre el indicador abstinencia de la variable intereses a los videojuegos y el indicador dependencia de la variable procrastinación ($Rho = -.313^{**}$, $p < .01$). Por otro lado no existe relación entre los indicadores de intereses a los videojuegos: focalización, tolerancia y recaída con el indicador de procrastinación dependencia.
- No existe relación entre el indicador desorganización de la variable procrastinación y los indicadores de intereses a los videojuegos: focalización, tolerancia, abstinencia y recaída.

- Existe relación positiva altamente significativa entre el indicador tolerancia del indicador intereses a los videojuegos y el indicador evasión de la responsabilidad de la variable procrastinación ($Rho = ,314^{**}$, $p < .01$).
- Existe relación positiva significativa entre el indicador recaída del indicador intereses a los videojuegos y el indicador evasión de la responsabilidad de la variable procrastinación ($Rho = ,235^*$, $p < .05$).

REFERENCIAS

- Alonso, J. (1995). *Motivación y aprendizaje en el aula. Cómo enseñar a pensar*. Madrid: Santillana.
- Arévalo, E. & Otiniano, J. (2011) *Construcción y Validación de la Escala de Procrastinación en Adolescentes*. Facultad de Medicina Humana. Escuela Profesional de Psicología. UPAO. Trujillo. Perú.
- Barnes, P. (1974). A study of personality characteristics of selected computer programmer and computer programmer trainees. *Disertation Abstracts*, 3 (3-A), 1440.
- Carranza, R. y Ramírez, A. 2013. *Procrastinación y características demográficas asociados en estudiantes universitarios de la Universidad Peruana Unión sede Tarapoto*. Revista Apunt. Univ. 3(2) ISSN: 22257136. http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index.php/ra_universitarios/article/viewFile/75/78
- Centurión, D. M. y Elera, M. I. (2014). *Niveles de Procrastinación en estudiantes de instituciones educativas estatales de Chiclayo*. Tesis de Licenciatura Universidad Señor de Sipán, Chiclayo.
- Estallo, J. (1997). *Psicopatología y videojuegos*. Institut psiquiátric. Dpto. de psicología. Recuperado de <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>
- Griffiths, M. (2008). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de psicoterapia*, 73, 33-49. Recuperado de [http://www.academia.edu/429455/Griffiths M.D. and Beranuy Fargues M. 2009 . Adicci%C3%B3n a los videojuegos una breve revisi%C3%B3n psicol%C3%B3gica. Revista de Psicoterapia 73 33-49](http://www.academia.edu/429455/Griffiths_M.D._and_Beranuy_Fargues_M._2009_.Adicci%C3%B3n_a_los_videojuegos_una_breve_revisi%C3%B3n_psicol%C3%B3gica._Revista_de_Psicoterapia_73_33-49)
- Hernández, R., Baptista, P. y Fernández, C. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. McGraw Hill.
- Mas, C. & Medinas, M. (2007). Motivaciones para el estudio en universitarios. *Anales de Psicología*, 23 (1), 17-24.
- McCloure, R. F. y Mears, F. G. (1984). *Videogame Players: Personality Characteristics and Demographic Variables*. *Psychological Reports*, 55, 271-276.
- Natividad, L. 2014. *Análisis de la procrastinación en estudiantes universitarios*, Valencia (Tesis doctoral), Universitat de València, Valencia, España.
- Onwuegbuzie, A. (2004). Academic procrastination and statistics Anxiety. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 29(1), 3-19.
- Peñacoba, C. & Moreno, B. (1999). La escala de estresores universitarios (EEU). Una propuesta para evaluar el estrés en grupos de poblaciones específicas. *Ansiedad y Estrés*, 5(1), 61-78.
- Quant, D. & Sánchez, A. (2012). Procrastinación, procrastinación académica: concepto e

- implicaciones. *Revista Vanguardia Psicológica*, 3(1), 45-59.
- Rothblum, E. (1990). Fear of failure: the psychodynamic need achievement, fear of success and procrastination models. *Handbook of social and evaluation anxiety*. New York: Leitenbreg.
- Sánchez, M., Castañeiras, C. & Posada, M. (2011). Autoeficacia en estudiantes de psicología: Estudio de las relaciones entre autopercepción de competencias y estrategias de afrontamiento. Ponencia presentada en el V Congreso Marplatense de Psicología
- Silva, Moncada, Sánchez, Saavedra, Horna, Castillo, Odar. (2013). Inventario de intereses a los videojuegos. Universidad Señor de Sipán, Chiclayo.
- Stainton, M., Lay, C. & Flett, G. (2000). Trait Procrastinators and Behavior/Trait Specific Cognitions. *Journal of Social Behavior and Personality*, 15(5), 297-312.
- Tsitsika, A., Tzavela, E., Mavromati, F., y EU NET ADB Consortium (2012). Investigación sobre conductas adictivas a internet entre los adolescentes europeos. Recuperado de <http://www.eunetadb.eu/es/publicaciones>
- Vallejos, M y Capa, W. (2010). *Videojuegos: adicción y Factores Predictores*, Lima Metropolitana. Av. Psicol. 18(1). Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>