



U N I V E R S I D A D
AUTÓNOMA
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
ESTUDIANTES DE 16 a 19 AÑOS DE UNA PREPARATORIA,
PUNO CIUDAD - 2025**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

**CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR
PSICOLÓGICO.**

PRESENTADO POR:

MAMANI PARILLO, ANA LUZ

ORCID: 0009-0006-6232-5996

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

ASESOR

Dr. APARCANA HERNANDEZ JOSÉ CARLOS

Código Orcid: N° 0000-0001-7398-6817

CHINCHA – PERÚ

2025

Constancia de aprobación



CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

MG. JOSÉ YOMIL PEREZ GOMEZ

Decano (e) de la Facultad de Ciencias de la Salud

Universidad Autónoma de Ica.

Presente. -

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarlo e informar que **MAMANI PARILLO, ANA LUZ** estudiante de la Facultad de ciencias de la Salud, del programa Académico de Psicología, ha cumplido con elaborar su:

PLAN DE TESIS

☐

TESIS

☒

TITULADO: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 16 a 19 AÑOS DE UNA PREPARATORIA, PUNO CIUDAD - 2025"

Por lo tanto, queda expedito para continuar con el procedimiento correspondiente, remito la presente constancia adjuntando mi firma en señal de conformidad.

Agradezco por anticipado la atención a la presente, aprovecho la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y deferencia personal.

Cordialmente,

Ica 25/03/2025

Dr APARCANA HERNANDEZ José Carlos
DNI: 21553760
CODIGO ORCID: 0000-0001-7398-6817

Declaratoria de autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, ANA LUZ MAMANI PARILLO, identificado(a) con DNI N° 75506295, en mi condición de Bachiller del programa de estudios de PSICOLOGIA, de la Facultad de CIENCIAS DE LA SALUD, en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 16 a 19 AÑOS DE UNA PREPARATORIA, PUNO CIUDAD- 2025", declaro bajo juramento que:

- a. La investigación realizada es de mi autoría
- b. La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación, por lo que, no se ha cometido plagio, ni autoplagio en su elaboración.
- c. La información presentada en la tesis se ha elaborado respetando las normas de redacción para la citación y referenciación de las fuentes de información consultadas.
- d. Así mismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- e. Los resultados presentados en el estudio, producto de la recopilación de datos, son reales, por lo que, el (la) investigador(a), no han incurrido ni en falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
- f. La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad

13%

Autorizo a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, falsedad de información o adulteración de estos, se proceda según lo indicado por la normatividad vigente de la universidad, asumiendo las consecuencias o sanciones que se deriven de alguna de estas malas conductas.

Puno, 26 de marzo de 2025



Apellidos y nombres: MAMANI PARILLO ANA LUZ
DNI N.º 75506295



CERTIFICACIÓN A LA VUELTA →

NOTARIA
PONZE CUBA ASUNCION BEATRIZ GRACIA
SERVICIO DE AUTENTICACIÓN E IDENTIFICACIÓN BIOMÉTRICA



INFORMACIÓN PERSONAL
DNI 75506295
Primer Apellido MAMANI
Segundo Apellido PARILLO
Nombres ANA LUZ

CORRESPONDE

Al menos una impresión dactilar
capturada (segunda impresión dactilar)
corresponde al DNI consultado.

Ana Luz
MAMANI PARILLO, ANA LUZ
DNI 75506295

INFORMACIÓN DE CONSULTA
DACTILAR

Operador: 40046159 - Moises
Huamani Vasquez

Fecha de Transacción: 26-03-2025
13:42:31

Entidad: 10060845099 - PONZE
CUBA ASUNCION BEATRIZ GRACIA

VERIFICACIÓN DE CONSULTA

Puede verificar la información en línea en:
<https://serviciosbiometricos.reniec.gob.pe/identifica3/verificacion.do>
Número de Consulta: 0112514857



CERTIFICADO QUE LAS 01 FIRMAS QUE
ANTECEDEN, CORRESPONDEN A: ANA LUZ
MAMANI PARILLO

IDENTIFICADOS CON DNI: 75506295
RESPECTIVAMENTE
QUIEN(ES) HA(N) SUSCRITO EL DOCUMENTO
EN MI PRESENCIA. EL NOTARIO NO ASUME
RESPONSABILIDAD SOBRE EL CONTENIDO DEL
DOCUMENTO, CONFORME A LA LEY DE
NOTARIADO. DOY FE

26 MAR 2025

ASUNCION B.G. PONZE CUBA
ABOGADA GENERAL DE F.F.



Asunción B.G. Ponze Cuba
ABOGADA - NOTARIA DE PUNO
Lima 768
e-mail: notariaponze@cuba@gmail.com

Registro Nacional de Identificación y Estado Civil RENIEC 2025 - 26/03/2025 13:42:36

Dedicatoria

A mis padres, Flavia y Lucas, por su apoyo incondicional, porque sin ellos no habría logrado ser la persona que formaron, Su dedicación y esfuerzo constante para asegurarme una educación son un regalo que valoro más allá de las palabras. Esta tesis es el testimonio de su sacrificio y amor, y un recordatorio constante de la importancia del trabajo duro y la educación en nuestras vidas.

Ana Luz

Agradecimiento

Asimismo, quisiera expresar mi gratitud a todas las personas que contribuyeron con el desarrollo de mi investigación. A todos los que me ayudaron a recopilar datos y a aquellos que dedicaron su tiempo a revisar mi trabajo. Los comentarios de mejora, las sugerencias de bibliografía y análisis son la base de estas páginas. Esta tesis no sería la que es, sin sus recomendaciones.

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025. La metodología corresponde al enfoque cuantitativo, pertenece a la investigación de tipo básica de corte transversal, el diseño es no experimental descriptivo correlacional. Se tomó como población a los estudiantes de una academia pre universitaria, que estaba conformada por 200 estudiantes, la muestra estaba conformada por 132. Se aplicó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario para ambas variables. Los resultados mostraron que los estudiantes presentaban adicción a los videojuegos de nivel moderada en un 58,3% mientras que su agresividad es de nivel medio en un 31.1%, además, en la prueba de hipótesis arrojó un $Rho = 0,351$ y una significancia de 0.00 que permite aceptar la hipótesis alterna. Como conclusión, sí existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Palabras clave: adicción a los videojuegos, agresividad, física, hostilidad, ira, verbal

Abstract

The research aims to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in students aged 16 to 19 years in a high school, Puno city - 2025. The methodology corresponds to the quantitative approach, it belongs to the basic cross-sectional research type, the design is non-experimental descriptive correlational. The population was taken as the students of a pre-university academy, which consisted of 200 students, the sample consisted of 132. The survey technique was applied and the instrument was the questionnaire for both variables. The results show that 58.3% of the students have a moderate level of addiction to video games, while 31.1% have a medium level of aggressiveness. Furthermore, the hypothesis test showed an $Rho = 0.351$ and a significance of 0.00, which allows us to accept the alternative hypothesis. In conclusion, there is a link between video game addiction and aggressiveness in students between 16 and 19 years of age in a high school, Puno city - 2025.

Keywords: video game addiction, aggression, physical, hostility, anger, verbal

Índice general

Constancia de aprobación	ii
Declaratoria de autenticidad	iii
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
Índice general	ix
Índice de tablas.....	xi
Índice de figuras.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
2.1. Descripción del problema.....	14
2.2. Pregunta de Investigación General	16
2.3. Preguntas de Investigación Específicas.....	16
2.4. Objetivo general y específicos	16
2.5. Justificación e importancia	17
2.6. Aspectos éticos	18
2.7. Alcances y limitaciones	19
III. MARCO TEÓRICO	22
3.1. Antecedentes	22
3.2 Bases teóricas.....	27
3.3 Marco conceptual.....	41
IV. METODOLOGÍA.....	44
4.1. Tipo y nivel de investigación	44

4.2. Diseño de la investigación.....	44
4.3. Hipótesis general y específicas.....	45
4.4. Identificación de las variables	45
4.5. Matriz de operacionalización de variables	47
4.6. Población – Muestra	49
4.7. Técnicas e Instrumentos de recolección de información.....	51
4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos	57
V. RESULTADOS	59
5.1. Presentación de resultados – Descriptivos	59
5.2. Presentación de resultados – Tablas cruzadas.....	70
VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	77
6.1. Análisis resultados – prueba de hipótesis	77
VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	82
7.1. Comparación de los resultados	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	94
ANEXOS.....	105
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	106
Anexo 02. Instrumentos de recolección.....	108
ANEXO 03: Fichas de validación por juicio de expertos.....	113
Anexo 04: Autorización para el uso de instrumentos.....	119
Anexo 05: Solicitud de aplicación de investigación	120
Anexo 06: consentimiento y asentimiento informado	121
Anexo 07: Constancia de aplicación de investigación	125
Anexo 08: Análisis de confiabilidad Base de datos	126
Anexo 09: Informe de y Turnitin al 20% de similitud.....	131

Índice de tablas

Tabla 1	Variable: Adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.	56
Tabla 2	Dimensión: Abstinencia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.	57
Tabla 3	Dimensión: Abuso y tolerancia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	58
Tabla 4	Dimensión: Problemas ocasionados en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	59
Tabla 5	Dimensión: Dificultad de control en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	60
Tabla 6	Variable: Agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	61
Tabla 7	Dimensión: Agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	62
Tabla 8	Dimensión: Agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	63
Tabla 9	Dimensión: Ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	64
Tabla 10	Dimensión: Hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025	65
Tabla 11	Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov	67
Tabla 12	Hipótesis general	68
Tabla 13	Hipótesis específico 1	69
Tabla 14	Hipótesis específico 2	70
Tabla 15	Hipótesis específico 3	70
Tabla 16	Hipótesis específico 4	71

Índice de figuras

Figura 1	Adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad.	56
Figura 2	Abstinencia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad.	57
Figura 3	Abuso y tolerancia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	58
Figura 4	Problemas ocasionados en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	59
Figura 5	Dificultad de control en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	60
Figura 6	Agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	61
Figura 7	Agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	62
Figura 8	Agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	63
Figura 9	Ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	64
Figura 10	Hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad	65

I. INTRODUCCIÓN

La adicción a los videojuegos se refiere a un patrón de comportamiento en el cual un individuo muestra una dependencia excesiva y compulsiva hacia los videojuegos, interfiriendo negativamente en su vida cotidiana, relaciones interpersonales, y responsabilidades académicas o laborales. Incluye síntomas como la pérdida de control sobre el tiempo dedicado a los videojuegos, la priorización de los juegos sobre otras actividades importantes, la persistencia en el juego a pesar de las consecuencias negativas, y la manifestación de síntomas de abstinencia cuando no se juega.

La agresividad en adolescentes se refiere a la expresión de conductas verbales, físicas o emocionales que buscan dañar a otros o destruir objetos, y que superan los límites sociales aceptados. En esta dirección Viñas (2009), refiere a la adicción a los videojuegos como trastorno psicológico que implica un comportamiento compulsivo y descontrolado hacia los videojuegos, con consecuencias adversas en la vida personal, social, académica o laboral del individuo.

Mientras que la agresividad según Sucasaire (2017), es un estado emocional caracterizado por sentimientos de odio y el deseo de herir a otra persona, animal u objeto inanimado. La agresividad es cualquier conducta destinada a causar daño corporal o mental a otra persona. Siendo un componente del comportamiento natural que se activa en respuesta a demandas importantes que defienden la vida del individuo y de la especie sin que sea necesaria la muerte del adversario.

Desde el punto de vista formal, el presente trabajo de investigación se elaborará de acuerdo al esquema básico vigente en la institución conformado por los siguientes capítulos.

El Capítulo I, se encuentra la introducción del presente trabajo de investigación.

En el Capítulo II, planteamiento del problema aquí contiene la descripción del problema, preguntas de investigación general, preguntas

de investigación científica los objetivos generales y específicos y finalmente la justificación e importancia de este trabajo.

En el Capítulo III contempla el Marco teórico, se presenta de manera ordenada aspectos relacionados con los antecedentes de estudio previos relacionados a la investigación a nivel internacional, nacional y local, así como bases teóricas y el marco conceptual.

Capítulo IV. Corresponde a la metodología de la investigación; en este párrafo se hace referencia el tipo y diseño de investigación que se utiliza; también se plasmará la hipótesis general como específicas; variables, operacionalización de variables, la población, muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las técnicas de procesamiento de los datos que se han realizado.

Capítulo V, se encuentran los resultados, la presentación e interpretación de resultados, en otras palabras, la presentación y el análisis descriptivos de las variables.

Capítulo VI, presenta el análisis de los resultados, referido al resultado inferencial.

Finalmente, en el capítulo VII, se encuentra la discusión de resultados, la prueba de hipótesis y la comparación de resultados con el marco teórico. Además, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del problema

El avance de la tecnología ha cambiado radicalmente la forma en que las personas se relacionan con su entorno. Jugar a videojuegos repetidamente durante largos periodos de tiempo puede provocar adicción y problemas de salud mental. Los seres vivos tienen tendencia a la agresividad. Se trata de un fenómeno polifacético con múltiples componentes que se manifiestan en los niveles físico, cognitivo, social y emocional que conforman al individuo (Segura, 2020).

En el contexto internacional, el estudio realizado por Millan (2022), logra demostrar que el 0,9% de los adolescentes presentan niveles altos de adicción a los videos juegos, lo que evidenció indicios de un problema psicosocial. En relación a la agresividad Coca (2023), en su investigación en Ambato (Ecuador), en la Unidad Educativa Atenas, halló el 11,2% un nivel muy alto; es decir los estudiantes manifiestan comportamiento relacionados con agresividad física, hostilidad, ira y agresividad verbal en su entorno educativo.

En el contexto nacional, Chingay y Herrera (2021), observaron un uso frecuente de videojuegos entre los estudiantes en una institución educativa en Chota, donde el 29% de los estudiantes utiliza al menos 03 días a la semana; las consecuencias se reflejan en asimilar escenas violentas al interactuar con videojuegos; generando una influencia directa debido a la toma de acciones dentro del juego; expuestos a representar dichos comportamientos agresivos. Dando a lugar Reynalte (2021), realizó una investigación en estudiantes de Lima Metropolitana y encontró que 22.3% mostraba una adicción grave a los videojuegos generando una afección producida en el tiempo de uso (tolerancia), respuesta de desagrado por interrupción (abstinencia), conflictos

interpersonales e intrapersonales y cambios negativos en el estado de ánimo.

Respecto a la agresividad según el Ministerio de Salud (2021), se vio un incremento de 50% en niños(as) y adolescentes; esto se contextualiza con Núñez (2023), quien evidenció respecto a la agresividad, (14%) a nivel alto y finalmente (6%) a nivel muy alto. Estas conductas violentas afectan o atemoriza a los menores afectando el desarrollo y condicionando al incremento de la agresividad en los niños.

En el contexto local, Merma (2020), en la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional San Carlos en Puno, halló que el 77.8% de los estudiantes juegan videojuegos de 1 a 2 veces por semana, las consecuencias de tal uso generan un índice representativo de asimilar comportamientos para posteriormente ser replicados.

La preparatoria está ubicada en Puno, se ha observado indicios de adicción a los videojuegos, originado en un contexto de fácil acceso a la tecnología. La preparatoria infiere en el aumento de casos de estudiantes que muestran signos de adicción a los videojuegos, como aislamiento social, cambios en los patrones de sueño, pérdida de control sobre el tiempo de juego y malestar grave, además, algunos estudiantes también exhiben comportamientos agresivos, que incluían reacciones impulsivas, discusiones frecuentes con profesores y compañeros, ira persistente y un bajo umbral de frustración; ante esta realidad, se reconoció la necesidad urgente de llevar a cabo una investigación.

Se pudo observar estudiantes que pasan largo tiempo en su móvil conectados a juegos en línea lo cual los distrae y no prestan atención a sus actividades académicas, otro comportamiento observado es que rechazan participar de grupos o compartir tiempo con sus compañeros prefieren estar solos conectados a la red, así mismo se observa que estos estudiantes se muestran somnolientos

Los adolescentes pueden imitar comportamientos agresivos de su entorno, ellos crean un ambiente de agresión y conflicto esto puede darse desde sus hogares, colegio y también preparatoria, y ellos solo reaccionan de manera violenta para afrontar su estrés o diferentes dificultades.

2.2. Pregunta de Investigación General

¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025?

2.3. Preguntas de Investigación Específicas

PE1. ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

PE2. ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

PE3. ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

PE4. ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

2.4. Objetivo general y específicos

Objetivo general

Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Objetivos específicos

OE1. Establecer la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

OE2. Establecer la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

OE3. Establecer la relación entre adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

OE4. Establecer la relación entre adicción a los videojuegos y hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

2.5. Justificación e importancia

Justificación

La realización de esta investigación se fundamentará en su considerable importancia, respaldada por los siguientes aspectos que justifican su ejecución:

Justificación teórica: La investigación se sustentó teóricamente en la necesidad de comprender y profundizar en los aspectos psicológicos, sociológicos y cognitivos involucrados en esta problemática. La revisión de la literatura existente permitió construir un marco conceptual sólido, identificando teorías y modelos que arrojen luz sobre los factores que contribuyen a la adicción a los videojuegos y cómo esta puede estar relacionada con la expresión de comportamientos agresivos en la población adolescente.

Justificación práctica: Desde una perspectiva práctica, esta investigación busca proporcionar recomendaciones aplicables que puedan informar intervenciones y políticas específicas para abordar la adicción a los videojuegos y la agresividad. La comprensión de los

patrones de juego, la percepción de la agresividad y los factores contextuales permitirá diseñar estrategias de prevención y tratamiento adaptadas a la realidad local, promoviendo la salud mental y el bienestar de los jóvenes.

Justificación metodológica: Es este aspecto, se justifica porque los instrumentos que se emplearon cumplen con los criterios de calidad, sin embargo, fueron sometidos a juicios de expertos con la finalidad de garantizar la coherencia de estos. La aplicación de cuestionarios, permitió recopilar información detallada sobre los niveles de adicción, las manifestaciones de agresividad y otros factores relevantes. La rigurosidad metodológica garantizo la validez interna y externa de los resultados, proporcionando una base sólida para la toma de decisiones y la implementación de intervenciones.

Importancia

La relevancia de esta investigación radica en su capacidad para identificar la correlación entre la adicción a los videojuegos y comportamientos agresivos, lo que puede tener consecuencias significativas para la salud mental y el bienestar social de los estudiantes. La pertinencia se remarca en un entorno educativo donde estas conductas pueden influir el rendimiento académico y las relaciones interpersonales. Además, el impacto social de la investigación puede contribuir a desarrollar estrategias de intervención efectivas para padres y educadores. Finalmente, al alinearse con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU, esta investigación promueve la salud y el bienestar de los estudiantes, abordando desafíos contemporáneos en el ámbito juvenil y educativo.

2.6. Aspectos éticos

Se considero los principios éticos fundamentales para garantizar el respeto a los derechos de los participantes y la integridad del estudio. A continuación, se detallan los aspectos éticos que fueron

rigurosamente cumplidos durante el proceso de recolección de información:

Consentimiento informado: Se informó a los participantes sobre los objetivos del estudio, su propósito y la confidencialidad de sus respuestas. Asimismo, se obtuvo su consentimiento voluntario antes de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

Confidencialidad y anonimato: Los datos personales de los participantes no fueron registrados ni divulgados en ninguna etapa de la investigación. La información recopilada se manejó de manera anónima, asegurando que ninguna persona pueda ser identificada en los resultados.

Privacidad y no exposición de imágenes: No se tomó, ni difundieron fotografías, videos u otros medios audiovisuales de los participantes, respetando su derecho a la privacidad y se evitó cualquier forma de exposición que pueda vulnerar su identidad.

Uso responsable de la información: Los datos recopilados fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y científicos, sin alterar ni manipular la información para obtener resultados sesgados o preestablecidos.

2.7. Alcances y limitaciones

Alcances

Dentro de los alcances se consideraron los siguientes:

Alcance metodológico: El estudio corresponde al nivel correlacional, de manera que se pudo establecer la asociación.

Alcance social: Los involucrados en la investigación en general son los estudiantes entre 16 a 19 años.

Alcance espacial o geográfica: El estudio se llevó a cabo en una preparatoria ubicada en Puno.

Alcance temporal: El estudio se llevó a cabo en el año académico 2025.

Limitaciones

Dentro de las limitaciones se consideraron los siguientes:

El tiempo fue una de las principales limitaciones. Algunas fases de la investigación fueron difíciles de completar debido a los numerosos compromisos extraescolares y académicos de los alumnos, así como a las obligaciones personales de los investigadores. No obstante, este dilema se resolvió organizando cuidadosamente los horarios y buscando momentos fuera del horario escolar o momentos clave que permitieran seguir adelante con el proceso y cumplir los plazos.

Obtener el consentimiento informado de los padres o tutores de los menores fue otra limitación crucial. Algunos padres se opusieron inicialmente a que sus hijos participaran en el estudio porque desconfiaban de él o no entendían sus objetivos y ventajas. Para superar este obstáculo se emplearon técnicas de comunicación más claras y cercanas. Por ejemplo, se explicó el objetivo del estudio, se garantizó la privacidad de los datos y se hizo hincapié en la importancia de comprender la relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en esta etapa crítica del desarrollo. Esto allanó el camino para una mayor transparencia y cooperación por parte de los padres.

Por último, otro problema que se observó fue la apretada agenda de los alumnos. Muchos de ellos tenían actividades complementarias además de las clases normales, lo que limitaba el tiempo disponible para las entrevistas o el uso de instrumentos. Para solucionar este problema, trabajamos con la administración y los profesores del instituto, que nos proporcionaron espacios durante los recreos o

después de las clases para que pudiéramos recoger datos sin comprometer el rendimiento académico de los participantes.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Coca (2023), en la tesis demuestra que el objetivo fue analizar la relación entre la dependencia a videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes; el tipo de estudio fue de enfoque cuantitativo, no experimental, con alcance descriptivo y correlacional, de corte transversal; en una población de 360 y muestra de 116 adolescentes; se utilizó los instrumentos como el Test de Dependencia a videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad creado por Buss y Perry (AQ). Los resultados evidenciaron frente a la dependencia a los videojuegos, un nivel bajo (73.3%), (14,5%) a nivel medio y por último el (10,3%) presenta nivel alto y el (1,7%) nivel muy alto; a su vez se halló (37,7%) con nivel alto de agresividad, el (25,0%) posee un nivel medio y el (19.0%) nivel bajo, por último (11,2%) de los encuestados exhiben nivel muy alto y el (7,8%) tiene un nivel muy bajo. Se concluye que a mayor exposición a videojuegos existe un mayor nivel de agresividad de tipo física por parte del adolescente.

Ortiz y Velastegui (2023), en su estudio demuestra que el objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la impulsividad en estudiantes; la investigación fue de tipo cuantitativo, con un diseño no experimental y un corte transversal; en una población muestral de 403 estudiantes; se utilizaron los Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) y Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11C). Los resultados evidenciaron: nivel de dependencia a videojuegos alta (46.7%), seguido de la dependencia moderada con un (38.0%) y dependencia baja (15.4%), impulsividad de tipo motora (28.6%). Concluyen a observar diferencias significativas entre los niveles de dependencia a videojuegos y el sector de domicilio.

Espinoza (2023), en la tesis, la presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los adolescentes; se utilizó el enfoque cuantitativo con alcance descriptivo correlacional con un diseño no experimental de corte transversal; en una población de 95 estudiantes y una muestra de 75; aplicando el Test de Dependencia de Videojuegos y el Cuestionario de Agresividad – Buss Perry. Los resultados obtenidos del estudio fueron una influencia moderada de los videojuegos en línea en el comportamiento agresivo ($r= 0,341$), donde se resaltó la dependencia hacia los mismos en niveles bajos. Se concluye una dependencia baja a los videojuegos en adolescentes de 14 a 15 años, lo que significa un malestar significativo por una dificultad de dejar de jugar, así mismo una agresividad media, es decir que se presentan empujones, golpes e insultos resultado de comportamientos agresivos.

Millan (2022), en la tesis, su finalidad fue determinar si existe relación significativa entre los niveles de agresividad y los niveles de adicción a videojuegos en adolescentes; fundamentándose en un enfoque cuantitativo, correlacional y transversal; el estudio utilizó una población muestral de 222 estudiantes; se aplicó dos instrumentos el Cuestionario de Agresividad - Buss y Perry así como Spanish Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF). De acuerdo con los resultados los niveles de agresividad en adolescentes, predominó el nivel medio (33,3%), el (27,0%) a nivel alto, el (20,7%) a nivel bajo, a nivel muy alto (14,4%) y, por último, el (4,5%) con nivel muy bajo de agresividad; en cuanto a los niveles de adicción a videojuegos se logra determinar niveles bajos (95,5%), seguido de (3,6%) con niveles altos y finalmente con (0,9%) a niveles medios. Se concluye que existe cierto grado de predisposición a que adolescentes aprendan conductas y comportamientos agresivos originados en videojuegos.

Fajardo et al. (2022) se centró en explorar la conexión entre el tiempo invertido en videojuegos y la propensión a comportamientos agresivos. Utilizando un diseño correlacional con múltiples variables, se encuestó a 121 estudiantes. Se analizaron los datos utilizando técnicas estadísticas como análisis factorial y análisis de varianza. Se identificaron tres factores relevantes: ansiedad en el uso de videojuegos, agresividad instrumental y agresividad verbal. Se observaron diferencias significativas entre jugadores ocasionales (menos de 2 horas diarias) y aquellos que jugaban más de 2 horas al día, particularmente en aspectos como insulto, aislamiento, manipulación emocional y "troleo". Se concluye que la relación entre agresividad y tiempo dedicado a la práctica de videojuegos. Concordando con lo encontrado en los factores asociados al desarrollo de adicción de videojuegos, ansiedad y depresión, impulsividad y hostilidad aumentadas con tiempo dedicado a la actividad.

Antecedentes nacionales

Huamán (2024), en el artículo el objetivo fue determinar qué relación existe entre dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes; el método descriptivo, correlacional, no experimental, de corte transversal; se trabajó con una población muestral de 248 adolescentes; se aplicó la Prueba de dependencia a videojuegos, Chóliz - Marco y la Prueba de agresión – Buss y Perry. Los resultados evidenciaron respecto a la dependencia a videojuegos un nivel bajo (74%), nivel medio (25%) y a nivel alto (1%); en agresividad predominó el nivel bajo y medio (24%) simultáneamente, a nivel muy bajo (15%), nivel alto (23%) y a nivel muy alto (13%). Concluye que, a partir de los datos obtenidos, a través de la técnica de encuesta, se evidenció que entre dependencia a videojuegos y agresividad ($r = ,267$; $p < ,05$) la relación existe es positiva-débil.

Cajahuanca (2023), en su tesis el objetivo fue establecer la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad; desde una

metodología con diseño no experimental y correlacional; en una población muestral de 184 adolescentes de 12 a 17 años; se aplicó el Test de Adicción a los Videojuegos - Cholíiz y Marco y el Test de Agresividad - Buss y Perry. En los resultados se halló que (41%) de los participantes hacen uso normal de los videojuegos, el (27%) presente una leve adicción, el 24% presenta moderada adicción y finalmente, el (7%) una adicción crónica; en lo que respecta a la agresividad, (45%) registra nivel promedio y (29%) conforma el nivel bajo, finalmente (12%) presenta nivel alto. Se concluyó que existe una correlación positiva y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($\rho=.265$; $p<.001$).

Núñez (2023), en su tesis el objetivo fue determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad; desde una metodología cuantitativa de alcance descriptivo correlacional con un diseño no experimental; en una población muestral constituida por 299 adolescentes; se utilizó el Test de Dependencia de Videojuegos - Cholíiz y Marco y el Cuestionario de Agresión - Buss y Perry. Los resultados obtenidos evidencian que un (61.9%) tiene una baja dependencia a los videojuegos, mientras que un (36.1%) nivel moderado y (2%) posee alta dependencia a los videojuegos. De igual manera respecto a la agresividad, el (17.1%) se encuentra en nivel muy bajo, (33.4 %) a nivel bajo, (29.4%) a nivel promedio, (14%) a nivel alto y (6%) nivel muy alto. Se concluye que existe una correlación ($p = .000$) con un coeficiente de Rho de Spearman (.362) que indica que la relación entre ambas variables es directa y su nivel es bajo.

Huaripoma (2023), en su tesis el objetivo fue determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad; la metodología fue descriptiva, correlacional y no-experimental; la población estuvo constituida por 1025 estudiantes y la muestra por 197; se aplicó el Test de dependencia a videojuegos, Cholíiz - Marco y el Cuestionario de Agresión, Buss - Perry. Los

resultados evidencian en relación a la dependencia a los videojuegos, a nivel bajo (53%), nivel medio (36%), nivel alto (8%) y finalmente a nivel muy alto (3%); respecto a la agresividad a nivel bajo (32%), seguido del nivel medio (28%), luego a nivel muy bajo (22%), nivel alto (12%) y finalmente a nivel muy alto (6%). Se concluye que existe una correlación estadísticamente significativa entre ambas variables ($Rho = .318$), por ende ($p = .000 < .05$).

Martínez y Ñaccha (2023), en su tesis el objetivo fue determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva; desde un método cuantitativo, descriptivo y diseño correlacional, transversal y prospectivo; en una población conformada por 150 estudiantes y una muestra de 108; evaluados por un Cuestionario de uso de los videojuegos móviles y el Test de Valoración de Agresividad “AGA”. Los resultados dieron a conocer respecto al nivel de conducta agresiva que (65.7%) presentan nivel leve, (32.4%) nivel moderado y (1.9%) nivel severo. Se concluye la existencia de vinculación entre variables siendo demostrado con la prueba estadística de Chi Cuadrado (X^2) al 95% de confianza.

Antecedentes locales

Luque y Mamani (2022), en su tesis el objetivo determinar la relación que pueda presentar la adicción a los videojuegos y la agresividad; la metodología de enfoque cuantitativo correlacional y diseño no experimental; en una población muestral de 199 adolescentes, se utilizó el Test de Adicción a los Videojuegos – Chóliz y Marco y el Cuestionario de Agresión, Buss - Perry. Los resultados evidencian una correlación entre las variables adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes, donde resaltó una relación positiva moderada (0,435) y un valor del efecto de (0,189 - 18,9%) Cohen. Se concluye una correlación entre variables positiva moderada, directa y estadísticamente significativa ($r = 0,435$).

Condori y Mamani (2022), el objetivo de la investigación fue analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes. La metodología empleada fue de diseño correlacional descriptivo, no experimental y de corte transversal. La población estuvo conformada por 176 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 121 participantes. Se utilizaron como instrumentos el Cuestionario de Evaluación de Adicción a los Videojuegos y el Cuestionario de Evaluación de Agresividad. Los resultados mostraron que el 73.6% de los estudiantes presentaron un nivel bajo de adicción a los videojuegos, el 25.6% un nivel medio y el 0.8% un nivel alto. En cuanto a la agresividad, el 47.1% se ubicó en un nivel bajo, el 52.1% en un nivel medio y el 0.8% en un nivel alto. Finalmente, se concluye que existe una relación positiva baja y estadísticamente significativa ($p = 0.000$, $r = 0.322$) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad.

3.2 Bases teóricas

3.2.1. Adicción a los videojuegos

Conceptualización de la adicción a los videojuegos

Según Postigo (2019), se describe como un trastorno relacionado con el juego digital identificado mediante observaciones clínicas. Se trata de una condición psicológica caracterizada por un impulso compulsivo e incontrolable de jugar videojuegos, incluso cuando esto genera consecuencias negativas en diversos aspectos de la vida de la persona.

De igual manera, Torres (2017) afirma que ocurre cuando la dependencia hacia los videojuegos se vuelve tan intensa que se dedican al menos cuatro horas diarias a esta actividad, lo que supone desatender todo tipo de obligaciones y responsabilidades. Los síntomas son aislamiento social, empeoramiento del rendimiento académico, pérdida de la noción del tiempo, dolores y

enfermedades posturales, y estallidos de ira ante limitaciones para jugar.

De manera similar, Menéndez (2018) afirma que esta situación es una consecuencia común de la sociedad, que implica signos con efectos negativos que se ven incrementados al manifestarse en forma de dificultad para relacionarse con los demás, por lo que se eligen los videojuegos para no sentirse solos.

Van Rooij (2011) añade que esta problemática puede entenderse como una pérdida progresiva de control sobre el tiempo y la frecuencia dedicados a jugar, lo que conlleva consecuencias negativas importantes en diferentes áreas de la vida de una persona, como su bienestar emocional, social, académico o laboral.

Para finalizar, López (2022) menciona que esta adicción consiste en un patrón de juego recurrente que genera deterioro o malestar clínicamente significativo durante un periodo mínimo de un año. Esta adicción no se define por el número de horas que se juega a los videojuegos a la semana, sino por las consecuencias y repercusión que tiene en las distintas áreas de funcionamiento de la persona.

Dimensiones de la variable adicción a los video juegos

Se tiene las siguientes dimensiones desde el sustento por Chóliz y Marco (2011):

Abstinencia: Según Artezano (2020), se presenta como consecuencia de la interrupción del uso de los videojuegos y se manifiesta con malestar. Los estados de ánimo disfóricos, que representan uno de los factores clave en el desarrollo de la dependencia, son los que principalmente se manifiestan. Además, suele aparecer la intención de evitar o escapar del malestar emocional como mecanismo subyacente.

Abuso y tolerancia: Una de las características más destacadas del trastorno de la adicción es la necesidad creciente de jugar durante

más tiempo o con mayor intensidad para obtener los mismos resultados o sensaciones que al principio. En otras palabras, la persona comienza a experimentar insatisfacción incluso al dedicar el mismo tiempo o los mismos videojuegos que antes. En otras palabras, refleja la necesidad de consumir cada vez más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio (Rivero, 2016).

Problemas asociados a los videojuegos: El deseo excesivo de jugar en línea afecta principalmente a las relaciones familiares de niños y adolescentes, así como a los entornos en los que interactúan. Esta situación puede llevar a que los menores mientan con frecuencia, tengan conflictos con sus padres y discutan con amigos debido al tiempo excesivo que dedican a los videojuegos o dispositivos electrónicos. Además, esta adicción puede ocasionar la pérdida de horas de sueño y dificultades para conciliarlo, junto con cambios significativos en los patrones de comportamiento (Rivero, 2016).

Dificultad de control: Para Artezano (2020), la falta de control para limitar el uso de los videojuegos hace que la persona quede completamente absorbida por ellos. Este comportamiento está influenciado por alteraciones fisiopatológicas que generan un deseo persistente e intenso, que hace imposible abandonar o reducir el tiempo de juego.

Características de una adicción a los videojuegos

Según Postigo (2019), las principales características de esta adicción son las siguientes:

Pérdida de control: Dificultad para regular el tiempo dedicado a los videojuegos, con la intención inicial de jugar solo por un corto período, pero terminando por pasar horas frente a ellos sin darse cuenta.

Priorización de los videojuegos: La persona los coloca por encima de otras responsabilidades, como el trabajo, los estudios o las relaciones personales, descuidando sus actividades esenciales.

Dificultad para detenerse: Aunque sea consciente del uso excesivo y de las consecuencias negativas, le resulta complicado reducir o detener el tiempo de juego y experimenta ansiedad o malestar al intentarlo.

Aumento del tiempo de juego: Necesidad de dedicar más tiempo a los videojuegos para alcanzar la misma satisfacción que antes, lo que incrementa el tiempo invertido en el juego a costa de otras actividades importantes.

Preocupación constante: Pensamientos recurrentes relacionados con los videojuegos, como planificar sesiones, investigar estrategias o participar en discusiones con otros jugadores en línea.

Aislamiento social: Tendencia a evitar interacciones sociales, prefiriendo jugar en lugar de relacionarse con amigos o familiares, lo que puede derivar en la pérdida de relaciones y en una sensación de soledad.

Síntomas de abstinencia: Reducción o interrupción del juego que provoca irritabilidad, ansiedad, dificultad para concentrarse y cambios negativos en el estado de ánimo.

Niveles de adicción a los videojuegos

Griffiths (2005) propone los siguientes criterios para evaluar los niveles de adicción:

Saliencia: la actividad se convierte en la prioridad principal, dominando los pensamientos, emociones y conductas de la persona.

Modificación del humor: experiencias emocionales específicas que surgen al involucrarse en la actividad.

Tolerancia: necesidad de aumentar el tiempo o la intensidad de la actividad para conseguir los efectos iniciales.

Síndrome de abstinencia: presencia de malestar emocional o físico cuando se interrumpe o reduce la actividad de forma repentina.

Conflicto: problemas interpersonales y dificultades con otras actividades o intereses debidos a la dedicación excesiva a los videojuegos.

Recaída: tendencia a retomar patrones de juego excesivo, incluso después de largos periodos de abstinencia o control.

Teoría que fundamenta de adicción a los videojuegos

Desde la perspectiva conductista, el aprendizaje se produce a través de estímulos y respuestas observables. En el contexto de los videojuegos, los refuerzos positivos, como logros y recompensas, motivan a los jugadores a seguir jugando. Cada vez que un jugador recibe una recompensa, su comportamiento de seguir jugando se refuerza, lo que incrementa la probabilidad de que repita esta acción. Este ciclo de refuerzo constante puede generar dependencia, ya que la gratificación inmediata se convierte en un estímulo poderoso que perpetúa el comportamiento adictivo (Ahmad, Hussin, & Yusri, 2019).

Desde la perspectiva cognitivista, se consideran los procesos mentales que ocurren durante el aprendizaje, como la forma en que se procesa la información y se construyen conocimientos. En los videojuegos, los jugadores experimentan una sensación de logro y mejora continua a medida que superan niveles y desafíos. Esta sensación de progreso y control sobre el entorno del juego refuerza la motivación para seguir jugando. La percepción de que se están adquiriendo habilidades y superando obstáculos puede hacer que los jugadores se enganchen cada vez más, lo que facilita el desarrollo de una adicción (Li & Li, 2019).

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo mediante el cual los individuos construyen su conocimiento a partir de sus experiencias. En los videojuegos, los jugadores interactúan

con el entorno y resuelven problemas, lo que les permite desarrollar nuevas habilidades y conocimientos. A medida que se enfrentan a desafíos y experimentan con diferentes soluciones, sienten una sensación de logro y satisfacción. Esta construcción constante de conocimiento y el contexto inmersivo del juego pueden mantener a los jugadores enganchados, lo que favorece la adicción al proporcionar un entorno dinámico donde siempre hay algo nuevo por aprender y experimentar (Ahmad, Hussin, & Yusri, 2019).

Características de una adicción conductual o comportamental:

Según Fernández y López (2018), las adicciones conductuales, también denominadas adicciones psicológicas o sin sustancia, se caracterizan por ser comportamientos repetitivos que, aunque inicialmente generan placer o alivio, con el tiempo se tornan incontrolables y afectan a diversos aspectos de la vida diaria de quienes las realizan. Lo esencial de una adicción conductual no radica en el tipo de comportamiento en sí, sino en la relación que el individuo establece con él. En este sentido, cualquier actividad que proporcione placer tiene el potencial de convertirse en una conducta adictiva.

En el caso de los videojuegos, por ejemplo, pueden comenzar como una actividad placentera que proporciona alivio o placer a los estudiantes. Sin embargo, con el tiempo, esta conducta puede volverse compulsiva y resultar difícil de controlar, lo que tiene un impacto negativo en áreas como el rendimiento académico, las relaciones sociales y el bienestar emocional (Rodríguez y García, 2021).

Vulnerabilidad a la adicción conductual o comportamental:

Cabe señalar que algunos autores han podido identificar ciertas características individuales que harían a una persona más vulnerable a sufrir una adicción conductual.

En este sentido, Fernández y López (2018) señalan que las personas que, por diversas razones, experimentan frustración en su desempeño o éxito en algún ámbito específico de su vida, presentan un mayor riesgo de desarrollar este tipo de trastornos. Entre los factores asociados se encuentran la impulsividad, los cambios frecuentes en el estado de ánimo, la baja tolerancia a la frustración, la intolerancia a estímulos o sensaciones desagradables, la necesidad de buscar constantemente experiencias nuevas, la baja autoestima y las estrategias inadecuadas para enfrentar las dificultades del día a día.

Síntomas de una adicción conductual: Aunque las adicciones conductuales o psicológicas comparten un rasgo principal: la pérdida de control sobre una conducta, estas pueden manifestarse de diferentes formas y estar relacionadas con procesos psicopatológicos más complejos. Sin embargo, es posible identificar ciertos síntomas comunes a este tipo de trastornos.

Distintas perspectivas sobre la adicción a los videojuegos

Histórica. Los primeros videojuegos datan de la década de 1970, el entretenimiento digital ha evolucionado rápidamente, pero la preocupación sobre la adicción a los videojuegos surgió en los años 80 y 90, cuando comenzaron a popularizarse los videojuegos arcade y las consolas de entretenimiento. La preocupación por los efectos negativos de estos juegos creció a medida que se desarrollaron juegos más inmersivos, con gráficos avanzados y narrativas complejas (Muriel y Crawford, 2018).

En las primeras etapas, la adicción fue vista como un fenómeno marginal, pero a medida que los juegos se volvieron más interactivos y accesibles, y con el crecimiento de Internet y los juegos en línea, la preocupación sobre la adicción se intensificó. La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció la adicción a los videojuegos como un trastorno, promoviendo su inclusión en la

Clasificación Internacional de Enfermedades o CIE-11 (Carbonell, 2020).

Filosófica. La adicción a los videojuegos plantea cuestiones sobre la autonomía y el libre albedrío, el individuo tiene la capacidad de tomar decisiones racionales, pero que el diseño de los videojuegos modernos puede manipular y explotar estas decisiones al crear experiencias gratificantes, conllevando a la repetición compulsiva del comportamiento (Sevinçli y Aydoğmuş, 2022). Por otro lado, el concepto de escapismo ha sido utilizado para explorar cómo los videojuegos pueden ofrecer un refugio frente a las tensiones y dificultades de la vida real, lo que plantea preguntas sobre el equilibrio entre la realidad y la fantasía, además es importante generar reflexiones sobre si se trata de una enfermedad genuina o de una falta de autodisciplina en los jugadores (Puerta, Cieza, & Rodríguez, 2023).

Epistemológica. Se centra en cómo se sabe lo que se sabe sobre este fenómeno, investigar sobre los videojuegos y sus consecuencias adictivas, combina metodologías cualitativas y cuantitativas, incluyendo estudios psicológicos, entrevistas con jugadores y análisis de patrones de juego. Los estudios sobre la adicción se enfocan en cómo los videojuegos afectan el cerebro, la toma de decisiones y el comportamiento de los jugadores. Los enfoques epistemológicos también exploran cómo se define y se mide la adicción, lo que implica la creación de categorías claras sobre el uso problemático de videojuegos y cómo se diferencia de un uso normal o recreativo (Lopez, 2018).

3.2.2. Agresividad

Conceptualización de la agresividad

Según Marsellach (2006), la agresión se produce cuando se daña a alguien o algo; la acción agresiva puede ser física, verbal o psicológica.

De igual manera Ramírez et al. (2020), hace referencia a un conjunto de respuestas ejecutadas de forma poco gentil hacia otro sujeto, las mismas, que se expresan a través de amenazas que son tomadas en cuenta como actos perjudiciales hacia el otro sujeto, implicando factores familiares, educativos, sociales y personales acorde al ambiente en el que el sujeto, se desenvuellos por comportamientos agresivos aprendidos.

Así mismo Cordero (2022), la agresividad es una conducta negativa que se manifiesta como un acto natural y espontáneo, frecuentemente asociado con la violencia y considerado socialmente destructivo, especialmente en el contexto escolar y en adolescentes.

Aportando al concepto Lau y Yovera (2019), escriben la agresividad como la intención deliberada de causar daño u ofender a alguien, ya sea de manera física o verbal.

Para finalizar Barrera (2023) la define como un estado emocional caracterizado por sentimientos de odio y el deseo de causar daño a otra persona, animal u objeto.

Dimensiones de la variable agresividad

Se utilizo las dimensiones establecidas por Buss y Perry (1992), siendo estas las siguientes:

Agresividad física: Según Pandia (2016) consiste en agredir a otra persona utilizando partes del cuerpo o un arma o elemento (instrumental), como: manos, dientes, piernas; cosas como: cuchillos, armas de fuego, botellas, picahielos; y dañar al objetivo, infligiendo algún daño. Normalmente, utilizan las partes del cuerpo como armas. Este tipo de agresión se centra en conseguir, mantener o proteger una cosa o actitud deseada sin infligir daño al individuo, aunque las agresiones no suelen ser extremadamente graves (Acero, 2020).

Agresividad verbal: Según la investigación de Sucasaire (2017), la agresividad verbal se manifiesta a través del uso de palabras o

expresiones que buscan menospreciar, desacreditar o rebajar a otra persona. El contenido de estos mensajes suele estar cargado de animosidad, lo que genera un profundo malestar en quienes los reciben. Para Lorena (2010), clasifica la agresión verbal en tres categorías: crítica, denigración e insulto. La crítica implica una agresión indirecta hacia la víctima mediante valoraciones negativas sobre su trabajo o comportamiento. Cuando estas críticas adquieren un tono más personal y despectivo, se convierten en denigración. Finalmente, el insulto representa la forma más extrema de agresión verbal, en la que se ataca directamente al objetivo utilizando un lenguaje ofensivo, hiriente y vulgar.

Ira: Los adolescentes que han sido víctimas de maltrato psicológico suelen canalizar su rabia hacia individuos que consideran inferiores a ellos o hacia mascotas vulnerables. Este comportamiento violento puede estar influenciado por ciertos medios de comunicación, como los programas de entretenimiento sensacionalistas, a menudo denominados "televisión basura" o "programas basura", entre los que se incluyen ejemplos como *Esto es la guerra*. Donde los niños y adolescentes observan agresiones cotidianas en la televisión, que luego emularán en la escuela, introduciendo así la agresión (Acero, 2020). Este tipo de agresión es más frecuente en los adolescentes, según Ortega (2000), esto se debe a la capacidad de los adolescentes y jóvenes para darse cuenta de que las personas no tienen intenciones ni motivos, es decir, toman represalias cuando determinan que otro sujeto quiere hacerles daño o molestarles, por lo que reaccionan dañando al compañero, ya sea alejándolo, aislándolo, "dándole mala fama".

Hostilidad: Para Sáenz y Silva (2022), incluye sentimientos de desconfianza y evaluación negativa de los demás. También para Buss (1969) es el comportamiento agresivo e injusto hacia otra persona, caracterizado porque implica el uso de componentes cognitivos de agresión.

Características de la agresividad

Para comprender la agresividad Casamayor et al. (2007), propusieron indicadores evidentes, estableciendo los siguientes en cómo se caracterizan dichos comportamientos:

- En primer lugar, es fundamental que exista la intención o el deseo de causar daño, ya sea en el ámbito físico o moral, destacando como objetivo principal lograr un control total.
- En segundo lugar, para que esta conducta se manifieste, no basta con que quede como una intención de intimidar o amenazar; por el contrario, debe materializarse en una acción concreta.
- En último lugar, el cambio en el estado emocional del individuo debe posicionar la agresividad como un comportamiento caracterizado por la furia y la irritación.

Clasificación de la conducta agresiva

Los comportamientos agresivos se logran caracterizar partiendo de los siguientes criterios según lo indica Bustos (2009):

La forma de exteriorizarse: Comprende lo que es al ataque corporal lo cual se alude al hecho de arremeter contra todo espécimen que tenga vida con los medios que este posea, de la misma manera incluye a la agresión verbal que se define como el altercado mediante amenazas o insultos.

El vínculo entre las personas: Incluye la agresión directa, que se manifiesta a través de agravios, y la agresión indirecta, que se expresa mediante chantajes o insultos.

El nivel de intensidad implicada: Abarca la agresividad activa, caracterizada por comportamientos como ataques directos mencionados previamente, y la agresividad pasiva, que se refleja en actitudes como la indiferencia o el desinterés hacia otra persona.

Por otro lado, la agresividad se clasifica en según Cerezo (2002):

Agresión hostil: Este tipo de agresión implica emociones e impulsos, la cual se origina mediante un agente estimulador que incite disgusto o irritación a la persona, ya sean: ofensas o embestidas que poseen como finalidad perjudicar a cualquier persona o cosa.

Agresión instrumental: Se caracteriza por tener como objetivo principal obtener aceptación social, lo que contribuye a mejorar la autoestima y fortalecer el amor propio. No busca perjudicar directamente a otros, sino demostrar un grado de autoridad o superioridad. En la mayoría de los casos, no está impulsada por reacciones emocionales.

Agresión directa: Se refiere cuando el acto realizado se direcciona a un sujeto o un objeto que argumente el ataque ejecutado.

Agresión desplazada: Ocurre cuando el acto agresivo se dirige explícitamente hacia una persona u objeto, justificando el ataque realizado.

Autoagresión: Se manifiesta cuando el individuo canaliza su agresión hacia un objetivo diferente al verdadero causante del conflicto.

Agresión abierta: Se evidencia a través de actos de violencia física o psicológica que se expresan de manera clara y directa, es decir, el comportamiento agresivo se materializa.

Agresión disimulada: Este tipo de agresión se lleva a cabo en espacios privados y emplea métodos sutiles como la ironía o la hipocresía. Busca herir al otro en su autoestima, provocándole malestar o angustia de manera indirecta.

Modelos teóricos de la agresividad

Algunos estudios realizados por expertos se centran en el fenómeno de la agresividad desde una perspectiva científica, debatiendo sobre

que teoría sería la más adecuada para llevar a cabo un estudio empírico riguroso sobre este tema. En este sentido, se han sugerido diversos modelos teóricos, los cuales detallaremos a continuación:

Modelo en el déficit del procesamiento de la información social:

Inicialmente propuesto por Dodge (1983), ha sido revisado en múltiples ocasiones desde entonces. En esencia, postula que niños y adolescentes enfrentan eventos sociales con capacidades biológicas limitadas, lo que lleva a desarrollar estructuras cognitivas sociales basadas en experiencias pasadas, denominadas "guiones cognitivos", que influyen en el procesamiento de la información; desde esta definición, la agresividad se considera innata y se argumenta que ha sido parte de la evolución humana hasta la actualidad. En este sentido, se exime de la intencionalidad en la agresión entre estudiantes en la escuela, atribuyendo la responsabilidad a estas estructuras cognitivas sociales que se desarrollan en la infancia presente en todo individuo resultado de la evolución humana. Por lo tanto, desde la perspectiva de Dodge y Coie (1987) si un niño interpreta el comportamiento de otro como hostil, justificará su sentimiento de enojo por lo cual devendrá una respuesta agresiva.

Modelo social cognitivo de Bandura: Este modelo destaca la importancia del aspecto social en el aprendizaje, especialmente en relación con comportamientos agresivos. Esto se evidenció en su famoso experimento con el muñeco bobo, donde los niños imitaron rápidamente conductas agresivas observadas en adultos. Según Bandura (1977), si los modelos adultos exhiben comportamientos agresivos, es probable que los niños imiten esas conductas. Debido a un aprendizaje observacional que juega un papel crucial en el desarrollo de comportamientos agresivos, especialmente en niños y adolescentes, quienes tienden a replicar lo que observan en su entorno familiar y escolar, también proporciona una explicación sobre cómo se desarrolla la agresividad, destacando la exposición a

estímulos de refuerzo en comportamientos agresivos; es decir puede ser aprendida al observar a otros seres reales o simbólicos al realizar ciertos comportamientos y ser reforzados por ello, lo que denomina refuerzo vicario (Bandura, 1977), así mismo enfatiza que todas las conductas agresivas son aprendidas, resaltando el papel fundamental de la familia en este proceso.

Modelo de trayectorias evolutivas: Se desarrollo a partir de la propuesta por Fava et al. (1991), afirman que la agresividad se manifiesta en dos tipos, tipo reactivo y tipo proactivo teniendo ambas predictores diferentes. Este modelo también afirma que las personas presentan variables socio-cognitivas asociados a los tipos de agresividad como la experiencia de victimización, el control de la ira, la presencia de sesgos atribucionales hostiles y la cantidad de creencias sobre la utilización de la violencia como instrumento.

Diferentes perspectivas sobre la agresividad

Histórica. A lo largo de la historia, la comprensión de la agresividad ha variado dependiendo del contexto cultural y científico. En épocas tempranas, la agresividad era vista como una característica natural y necesaria para la supervivencia, una respuesta instintiva a amenazas. Con el tiempo, especialmente durante el siglo XX, el enfoque cambió hacia una visión más compleja, considerando factores sociales, psicológicos y biológicos (Ponce & Ramírez, 2024). En el campo de la psicología, la agresividad comenzó a ser vista no solo como una respuesta emocional, sino como una conducta aprendida, influenciada por el entorno social y los modelos a seguir. Con la aparición de teorías como el aprendizaje social, se postuló que la agresividad no era solo un impulso instintivo, sino también un comportamiento que las personas podían aprender observando a otros, especialmente en medios como la televisión, los videojuegos o en el entorno familiar (Mancha y Kumar, 2023).

Filosófica. Algunos enfoques la consideran como una emoción inherente al ser humano, una respuesta natural a la frustración o a la percepción de injusticia. En esta visión, la agresividad es vista como algo que necesita ser regulado, pero no necesariamente erradicado, ya que cumple un rol protector o defensivo en ciertas situaciones (Hollander, 2017). Sin embargo, otras perspectivas sugieren que la agresividad es un comportamiento que se desarrolla a través de la interacción con el entorno social. En este caso, se considera que las estructuras sociales y culturales juegan un papel importante en la formación de comportamientos agresivos. Esta visión también sugiere que la agresividad puede ser disminuida o incluso eliminada si se modifican las condiciones sociales, promoviendo valores de cooperación, empatía y respeto (Spytska, 2023).

Epistemológica. el estudio de la agresividad se enfoca en cómo definimos, medimos y comprendemos este fenómeno. Durante mucho tiempo, la agresividad fue entendida como un comportamiento observable, algo que podía ser registrado a través de actitudes físicas y verbales. Sin embargo, con el avance de la investigación en neurociencia y psicología, se ha descubierto que la agresividad está influenciada por factores biológicos, como la actividad cerebral en áreas específicas (como la amígdala) y el equilibrio de neurotransmisores. Además, la agresividad no solo se entiende desde un enfoque biológico, sino también desde uno social. La agresividad puede ser aprendida observando y repitiendo conductas, lo que destaca la importancia del entorno en la formación de estos comportamientos (Sánchez, 2020).

3.3 Marco conceptual

Abstinencia: se manifiesta como una reacción adversa tras la interrupción del uso de videojuegos, generando malestar en el individuo (Artezano, 2020).

Abuso: hace referencia a la imperante necesidad de incrementar el consumo de videojuegos para alcanzar los mismos niveles de satisfacción o lograr los objetivos iniciales (Rivero, 2016).

Tolerancia: hace referencia a la resistencia individual del uso de los videojuegos al incrementar su consumo en pro de alcanzar los mismos niveles de satisfacción (Rivero, 2016).

Adicción a los videojuegos: Es un trastorno psicológico caracterizado por un comportamiento compulsivo y descontrolado de jugar videojuegos, a menudo con consecuencias negativas en la vida personal, social, académica o laboral del individuo (Choliz, 2011).

Agresividad física: La acción de infligir daño a otra persona utilizando partes del cuerpo, armas o elementos instrumentales. Este aspecto destaca la importancia de comprender las diversas formas de agresión que pueden surgir en relación con el uso de videojuegos (Pandía, 2016).

Agresividad psicológica: Se entiende como aquel conjunto de actos y acciones que, si bien no generan un daño a nivel físico, sí provocan o pretenden provocar en la persona que padece la agresión algún tipo de daño mental o emocional. Incluye insultos, vejaciones y desvalorizaciones (Castillero, 2018).

Agresividad verbal: Es la agresión que se realiza a través de la contestación vocal como es el chantaje, la ofensa o el rechazo al ignorar a la persona con el objeto de mirarla y hacerla sentir inferior. La agresión está compuesta por representaciones como la crítica y la ofensa (Ponce C. , 2017).

Agresividad: Es el estado emocional marcado por sentimientos de odio y el deseo de herir a otras personas, animales u objetos inanimados (Sucasaire, 2017).

Dificultad de control: Destaca que la dificultad de control surge debido a circunstancias fisiopatológicas que generan un deseo

complicado de abandonar el juego o de limitar su uso (Artezano, 2020).

Problemas asociados a los videojuegos: Señala que los problemas asociados a los videojuegos pueden abarcar desde la pérdida de horas de sueño hasta cambios significativos en los patrones de comportamiento (Rivero, 2016).

IV. METODOLOGÍA

Pertenece al enfoque cuantitativo, según Hernández et al. (2014), debido a que la medición de las variables consideró mediciones numéricas a través de información recolectada de instrumentos.

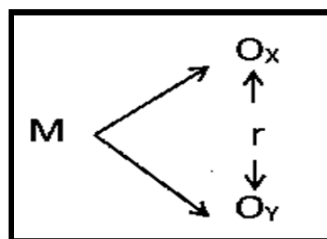
4.1. Tipo y nivel de investigación

Pertenece a la investigación de tipo básica de corte transversal, ya que según Charaja (2018), este tipo de investigación no tiene propósitos aplicativos inmediatos, pues solo busca ampliar y profundizar los conocimientos científicos sobre el tema que se está abordando, dando respuestas a los problemas de la realidad; transaccional o transversal, ya que los datos se recolectaron en un tiempo determinado y único para posteriormente analizarla.

Corresponde al nivel correlacional para conocer la relación que existe entre las dos variables en una muestra de estudio desde (Hernández et al., 2014).

4.2. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental; descriptivo correlacional. No experimental, porque al obtener resultados no se manipuló las variables. Descriptivo debido a que se busca conocer las variables y correlacional; ya que se tiene la finalidad de analizar la asociación entre ambos constructos (Charaja, 2018).



Donde:

M = Muestra

Ox = Variable adicción a los videojuegos

Oy = Variable agresividad

r = Relación entre variables

4.3. Hipótesis general y específicas

4.3.1. Hipótesis general

Existe relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad - 2025

4.3.2. Hipótesis específicas

HE1. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad - 2025

HE2. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad - 2025

HE3. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025

HE4. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad - 2025

4.4. Identificación de las variables

Variable 1. Adicción a los videojuegos

Definición conceptual: Es un trastorno conductual que se caracteriza por el uso excesivo y compulsivo de videojuegos, interfiriendo en las

actividades cotidianas del individuo, lo cual se puede manifestar por medio de síntomas como abstinencia, abuso, tolerancia, problemas personales y dificultad para controlar el tiempo dedicado al juego (Salas, Merino, & Chóliz, 2017).

Dimensiones:

- D1: Abstinencia
- D2: Abuso y tolerancia
- D3: Problemas asociados a los videojuegos
- D4: Dificultad de control

Definición operacional:

Se mide con el **Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)**, que consta de 25 ítems distribuidos en cuatro dimensiones, utiliza una escala ordinal de 5 opciones de respuesta. El puntaje elevado indica una mayor dependencia y efectos negativos del uso excesivo de videojuegos.

Variable 2. Agresividad

Definición conceptual: Es el estado emocional marcado por sentimientos de odio y el deseo de herir a otras personas, animales u objetos inanimados (Sucasaire, 2017).

Dimensiones

- D1: Agresividad física
- D2: Agresividad verbal
- D3: Ira
- D4: Hostilidad

Definición operacional: La evaluación de la agresividad se realizará considerando el cuestionario de Buss y Perry, la cual está compuesta por cuatro dimensiones, y 29 ítems de opciones múltiples de respuesta.

4.5. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Tipo de variable estadística
Adicción a los videojuegos	Abstinencia	- Irritación por no jugar. - Malestar por no jugar.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	- Totalmente en desacuerdo (0)	Escala ordinal - General Sin adicción Leve Moderada Severa
	Abuso y tolerancia	- Aumento en tiempo de juego. - Consuelo para sentirse bien. - Alivio de los problemas.	1, 5, 8, 9	- Un poco en desacuerdo (1) - Neutral (2)	
	Problemas ocasionados	- Relación familiar y social. - Hábitos. - Sueño. - Alimentación por jugar	12, 16, 17, 19, 23	- Un poco de acuerdo (3) - Totalmente de acuerdo (4)	

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Tipo de variable estadística
Agresividad	Agresividad física	- Patadas - Puñetes - Con objetos	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.	- Completamente Falso para mí (1) Bastante Falso para mí (2) - Ni verdadero ni falso para mí (3) - Bastante verdadero para mí (4) - Completamente verdadero para mí (5)	Escala ordinal - General Muy bajo Bajo Medio Alto Muy alto
	Agresividad verbal	- Insultos - Menosprecio	2, 6, 10, 14 y 18.		
	Ira	- Acoso - Sentimiento de injusticia	3, 7, 11, 15, 19, 22, 25		
	Hostilidad	- Percepción negativa - Emoción adversa	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28		

4.6. Población – Muestra

Población

Para Charaja (2018), la población, es el conjunto total de personas, animales o vegetales cuyas características son de carácter para la investigación. Fue integrado por la totalidad de estudiantes de una preparatoria, Puno ciudad son un total de 200 estudiantes.

Muestra

La muestra según Charaja (2018), es un subconjunto representativo de la población a estudiar.

Para establecer el tamaño de la muestra se aplicó la fórmula de poblaciones finitas, tal como se detalla:

$$n = \frac{z^2 \cdot N \cdot p \cdot q}{e^2(N - 1) + z^2 p q}$$

Donde:

n: Tamaño de muestra	n = ?
N: Tamaño de la población universo	N = 200
z^2 : Sigma = Nivel de Confianza (1-5)	Z = 1.96
p: Posibilidad de éxito = 50%	P = 0.5
q: Posibilidad de error = 50%	Q = 0.5
e: Error muestral (1-10)	E = 0.5

por lo tanto:

n: 132

Así, la muestra quedo conformada por un total de 132 estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno.

Muestreo

La selección de unidad de estudio se realizó mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia; como lo resalta Sánchez et al. (2018), se basa en el criterio del investigador, ya que las unidades

del muestreo no se seleccionan por procedimientos, pueden ser intencionado, sin normas o circunstancial.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes que matriculados en la institución.
- Estudiantes que asisten de manera regular a la preparatoria.
- Estudiantes que muestren su disposición para participar.
- Estudiantes cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no se encuentren matriculados en la institución.
- Estudiantes que no asisten de manera regular a la institución.
- Estudiantes que no muestren su disposición para participar del estudio.
- Estudiantes que no entreguen su consentimiento informado debidamente firmado por sus padres

Consideraciones éticas

Autonomía: Hace referencia al consentimiento informado al cual tienen derecho las personas que son partícipes de la investigación, lo cual muestra que son libres de actuar voluntariamente sin requerimientos externos (Manjarrés, 2013).

Beneficencia: Se enfoca en proporcionar el máximo beneficio posible al paciente, en este caso a los participantes de la investigación, basándose en el juicio ético y los conocimientos profesionales del investigador. Lo cual no involucra cuestiones de caridad o lastima sino más bien un respeto por la autonomía y el derecho de tomar decisiones informadas (Manjarrés, 2013).

No maleficencia: Este principio establece que se debe evitar por cualquier medio causar daño o perjuicio a los demás, este principio ético es obligatorio y prevalece por encima de otros principios en situaciones problemáticas, en caso no se pueda realizar un bien, se debe como mínimo

evitar hacer un mal. Por lo cual se maneja la información personal de los participantes de la investigación con estricta confidencialidad (Manjarrés, 2013).

Justicia: Este principio ético hace referencia al trato equilibrado e igualado que se le da a las personas que son partícipes de la investigación, actuando como principio, a situaciones o casos iguales, tratamientos y procedimientos iguales, del mismo modo que se realiza la investigación sin la discriminación por motivos de sexo, orientación sexual, religión u otra condición (Manjarrés, 2013).

La investigación se presentó a la Universidad Autónoma de Ica que mediante su comité de ética revisó y dio su aprobación.

4.7. Técnicas e Instrumentos de recolección de información

Técnica

Psicometría: Según Sánchez et al. (2018), se define como el conjunto de métodos y procedimientos utilizados para medir y cuantificar aspectos psicológicos, como habilidades, actitudes, conocimientos y rasgos de personalidad.

Encuesta

Según Suárez et al. (2022) La técnica de la encuesta permite la recolección sistemática de información a través de instrumentos específicamente diseñados, siguiendo estrictas pautas metodológicas para su aplicación, con el fin de lograr resultados y alcanzar metas que reflejen con mayor exactitud la realidad.

Cuestionario:

Está compuesto por un conjunto de preguntas, las cuales guardan estrecha relación con una o más variables que se pretendan medir. Los cuestionarios cuentan con dos tipos de preguntas, las cerradas, las cuales son preliminarmente delimitadas, y las abiertas, que no son delimitadas debido a la insuficiente información sobre las posibles respuestas (Hernández & Mendoza, 2018).

Fichas técnicas de instrumentos

Ficha técnica de instrumento 1: Cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos.

Ficha técnica

Nombre del instrumento:	Test De Dependencia A Los Videojuegos TDV
Autor:	Chóliz y Marco
Año y País:	2017, España
Dimensiones:	Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados, dificultad de control
Numero de ítems	25
Forma de aplicación	Individual o grupal
Tiempo de aplicación	De 15 a 20 min
Objetivo:	Evaluar la dependencia a los videojuegos
Edad:	16 años a mas
Link del instrumento	Original: https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051 adaptación Perú: https://www.redalyc.org/journal/647/64753569026/html/ Adaptación reciente: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42629/Huam%c3%a1n_PDV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Adaptación a población peruana	Blas, E., Soto, C., Chóliz, M., Clara, M. (2017)
Adaptado a Perú, más reciente:	Huamán (2020)
Tipo de ítems:	Politómicos, de escala ordinal

Propiedades
psicométricas del
instrumento a
emplear

Se obtuvo la fiabilidad a través de la consistencia interna por el coeficiente alfa de Cronbach, 1951; y sus intervalos de confianza, mediante el de Feldt. A partir del método factorial, se obtuvo el coeficiente w Los coeficientes α hallados en la muestra 1 (.951, IC 95%: .943 - .958) y la muestra 2 (.938, IC 95%: .921 - .954), muestran que ambos son indistinguibles de acuerdo a su magnitud. La confiabilidad w esperada por el coeficiente para la muestra 1 (.96) y muestra 2 (.94), muestra elevada varianza confiable, ya que son muy parecidos a lo esperado con el coeficiente α .

La **confiabilidad** fue adquirida a través del Alfa de Cronbach general de ,933, la que es considerada buena y aceptable. En cuanto a las dimensiones del Alfa De Cronbach se encuentran dentro de .717 y .874 Son aceptables para que indicar que existe confiabilidad.

Este instrumento mide el grado de participación que tiene la persona con los videojuegos, consto de 25 ítems divididos en las siguientes dimensiones: abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25), abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9,), problemas ocasionados (12, 16, 17, 19, 23), dificultad de control (2, 15, 18, 20, 22, 24) con opciones de respuesta tipo Likert.

	General	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados	Dificultad de control
Sin adicción	25 – 50	10 – 20	4 – 8	5 – 10	6 – 12
Leve	51 – 75	21 – 30	9 – 12	11 – 15	13 – 18
Moderada	76 – 100	12 – 40	13 – 16	16 – 20	19 – 24

Severa	101 – 125	41 – 50	17 – 20	21 – 25	25 – 30
--------	-----------	---------	---------	---------	---------

Validez:

Huamán (2020) evaluó la validez de contenido del instrumento para lo cual considero a 5 especialistas, encontrándose un coeficiente de v de Aiken con un valor mayor al 80%. También se realizó un análisis factorial confirmatorio que evidencio índices de ajuste adecuados, el RMSEA es 0.064 (dentro del rango aceptable <0.092), el SRMR es 0.038, además, los índices de ajuste comparativo son positivos, con un CFI de 0.976 y un TLI de 0.974, ambos dentro de los rangos permitidos. Estos valores indican un buen ajuste del modelo.

Confiabilidad:

Respecto a la confiabilidad de la variable en general, Huamán (2020) encontró que el coeficiente omega es 0.965 y el alfa de Cronbach es 0.964, lo que indica una buena confiabilidad. Respecto a la dimensión abstinencia, los valores fueron de 0.926 (omega) y 0.926 (alfa de Cronbach). En la dimensión abuso y tolerancia, los valores fueron 0.828 (omega) y 0.823 (alfa de Cronbach). En la dimensión problemas ocasionados, se obtuvo 0.865 (omega) y 0.860 (alfa de Cronbach). En la dimensión dificultad de control, los valores fueron 0.861 (omega) y 0.855 (alfa de Cronbach), todos considerados aceptables.

Ficha técnica de instrumento 2: Cuestionario para evaluar la agresividad.

Ficha técnica

Nombre del instrumento:	Agression Questionnaire
Autor:	Arnold Buss y Mark Perry
Año:	1992
Procedencia:	EE.UU.

Objetivo:	Evaluar la agresión
Edad:	11 a 25 años
Duración:	Entre 15 y 20 min
Link del instrumento	Original: https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F0022-3514.63.3.452 Adaptación Perú: https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/3674/2947
Adaptación a población peruana	Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio (2012)
Dimensiones:	Agresividad física, agresividad verbal, ira, hostilidad
Ítems:	29
Tipo de ítems:	Politómicos, de escala ordinal
Propiedades psicométricas del instrumento a emplear	La validación del instrumento se presenta a través de la matriz de componentes o de cargas factoriales, que refleja la correlación entre cada variable y el factor correspondiente. Las cargas factoriales indican el grado de asociación de cada variable con el factor (en este caso, Agresión). Cargas altas sugieren que una variable es representativa de dicho factor. Por ejemplo, la variable "Ira" muestra una carga factorial de 0,81, que es la más alta. Se consideró que una carga factorial aceptable debe ser mayor a 0,5, y valores cercanos a 1 son ideales. Sin embargo, valores de 0,4 son también razonables. En el caso de la agresión, las cargas factoriales observadas son

0,773 para la agresión física, 0,770 para la agresión verbal y 0,764 para la hostilidad.

Los coeficientes de fiabilidad, obtenidos en base al Coeficiente Alpha de Cronbach. Se observó un coeficiente de fiabilidad elevados para escala total ($\alpha= 0,836$), pero en el caso de la subescala agresión física ($\alpha= 0,683$), subescala agresión verbal ($\alpha= 0,565$), subescala Ira ($\alpha= 0,552$) y Hostilidad ($\alpha= 0,650$). Los coeficientes de fiabilidad que se obtuvieron fueron diferentes a los obtenidos en la adaptación

Este cuestionario mide el nivel de agresividad, teniendo un total de 29 ítems estructurados en función de sus dimensiones: dimensión agresión física (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29), dimensión agresión verbal (2, 6, 10, 14 y 18), dimensión ira (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28) y dimensión hostilidad (3, 11, 7, 15, 19, 22 y 25) bajo un formato de respuesta tipo Likert.

	General	Física	Verbal	Ira	Hostilidad
Muy bajo	29 – 52	9 – 16	5 – 9	7 – 12	8 – 14
Bajo	53 – 75	17 – 23	10 – 13	13 – 18	15 – 20
Medio	76 – 98	24 – 30	14 – 17	19 – 24	21 – 26
Alto	99 – 121	31 – 37	18 – 21	25 – 30	27 – 32
Muy alto	122 – 145	38 – 45	22 – 25	31 – 35	33 – 40

Validez:

Para la validez, Segura (2016) evidencio un índice de homogeneidad para cada ítem del cuestionario, lo cual mostró puntajes en el análisis ítem-test corregido entre .258 y .547, y en el análisis ítem-subtest corregido los puntajes oscilaron entre .328 y .532, todos superiores a .20, lo que se considera aceptable. La validez de constructo se evaluó mediante un

análisis factorial confirmatorio, evidenció índices de ajuste mayores a .81, un error medio de aproximación de .06 ($\leq .80$), y cargas factoriales de los ítems entre .340 y .615.

Confiabilidad:

Respecto a la confiabilidad, Segura (2016) la analizó mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, obteniendo un valor general de .885, la dimensión agresión verbal obtuvo .703, la agresión física .741, la hostilidad .703, y la ira .704, lo que significa que el instrumento cuenta con una buena confiabilidad.

4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos

Se aplicó a partir de:

Estadística descriptiva: Según Hernández et al. (2014), este tipo de estadística es un conjunto de técnicas y medidas que permiten caracterizar y condensar los datos obtenidos en forma de tablas y gráficos.

1° Codificación: La información se seleccionó y se generó códigos para cada uno de los sujetos muestrales, de manera que exista un mejor control de los participantes.

2° Calificación: Consistió en la asignación de un puntaje o valor a cada una de las opciones de los instrumentos según los criterios establecidos en la ficha técnica.

3° Tabulación de datos: En este proceso se elaboró una data donde se plasmen los puntajes de cada una de las preguntas establecidas en los instrumentos de manera que se aplicaron estadígrafos que permitieron conocer cuáles son las características de la distribución de los datos, por la naturaleza de la investigación se empleó las frecuencias y los porcentajes.

4° Interpretación de los resultados: En esta etapa una vez tabulados los datos se presentaron en tablas y figuras, estos fueron interpretados en función de la variable.

Estadística inferencial: Según Hernández et al. (2014), es el procedimiento el cual pretende probar hipótesis y estimar parámetros en base a los resultados obtenidos de la muestra.

5° Comprobación de hipótesis: Las hipótesis de trabajo fueron procesadas a través de los métodos estadísticos; probándose las hipótesis del estudio, de manera que se realizó la prueba de normalidad logrando establecer si se está frente a datos paramétricos o no paramétricos, lo cual permito establecer el coeficiente de correlación que se debe utilizar.

V. RESULTADOS

5.1. Presentación de resultados – Descriptivos

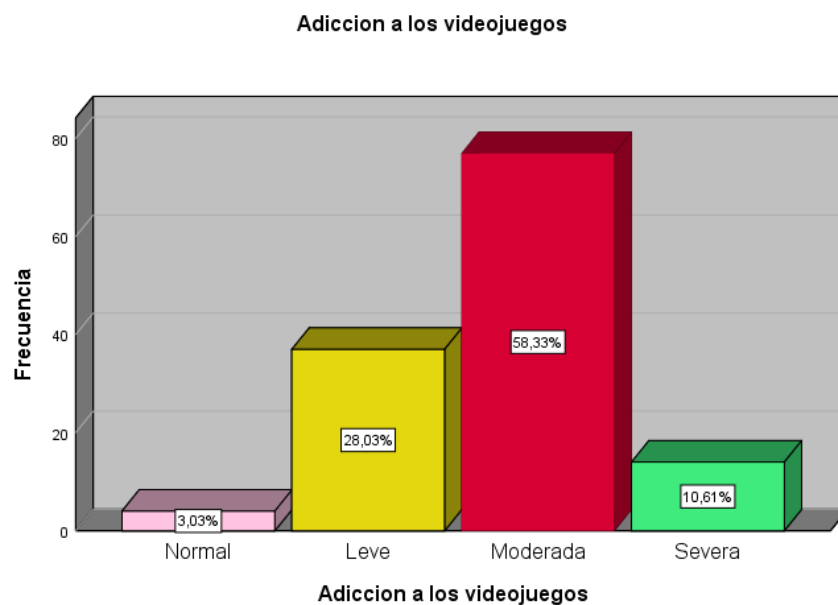
Tabla 1

Variable: Adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Normal	4	3,0
Leve	37	28,0
Moderada	77	58,3
Severa	14	10,6
Total	132	100,0

Figura 1

Adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad.



La tabla 1 y la figura 1 muestran la distribución de la adicción a los videojuegos entre los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria de Puno durante el año 2025. Se observa que la mayoría de los estudiantes

presentan un nivel de adicción moderado, que representa el 58,3 % del total (77 estudiantes). El 28,0 % (37 estudiantes) presenta una adicción leve, mientras que el 10,6 % (14 estudiantes) tiene una adicción severa. Solo un pequeño porcentaje, equivalente al 3,0 % (4 estudiantes), no muestra signos de adicción.

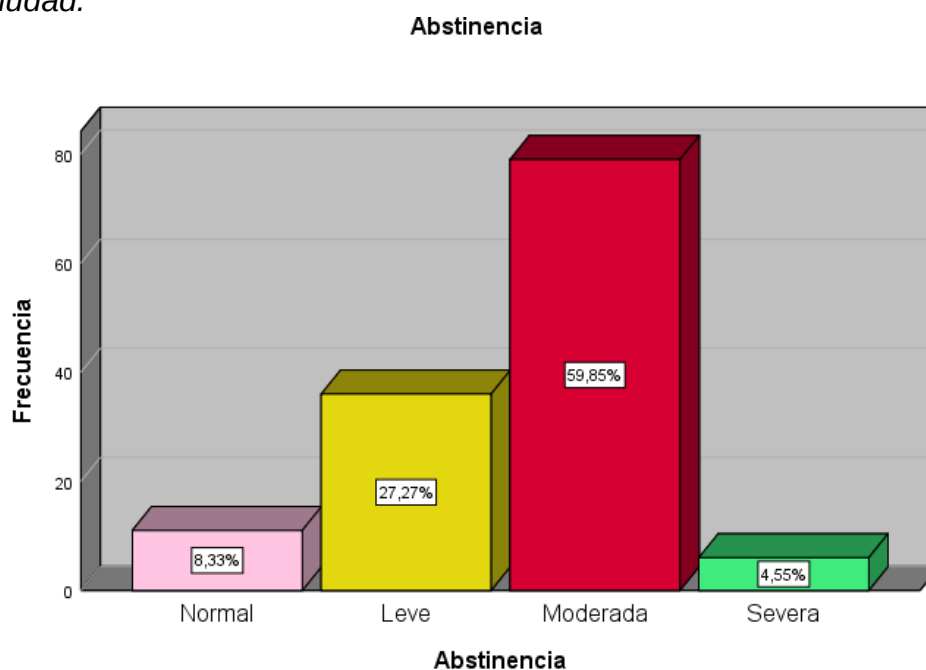
Tabla 2

Dimensión: Abstinencia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Normal	11	8,3
Leve	36	27,3
Moderada	79	59,8
Severa	6	4,5
Total	132	100,0

Figura 2

Abstinencia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad.



La Tabla 2 y figura 2 presenta los niveles de abstinencia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que la mayoría de los estudiantes experimentan una

abstinencia moderada, representando el 59,8% (79 estudiantes). Un 27,3% (36 estudiantes) presenta abstinencia leve, mientras que un 8,3% (11 estudiantes) no muestra signos de abstinencia. Solo un 4,5% (6 estudiantes) experimenta abstinencia severa.

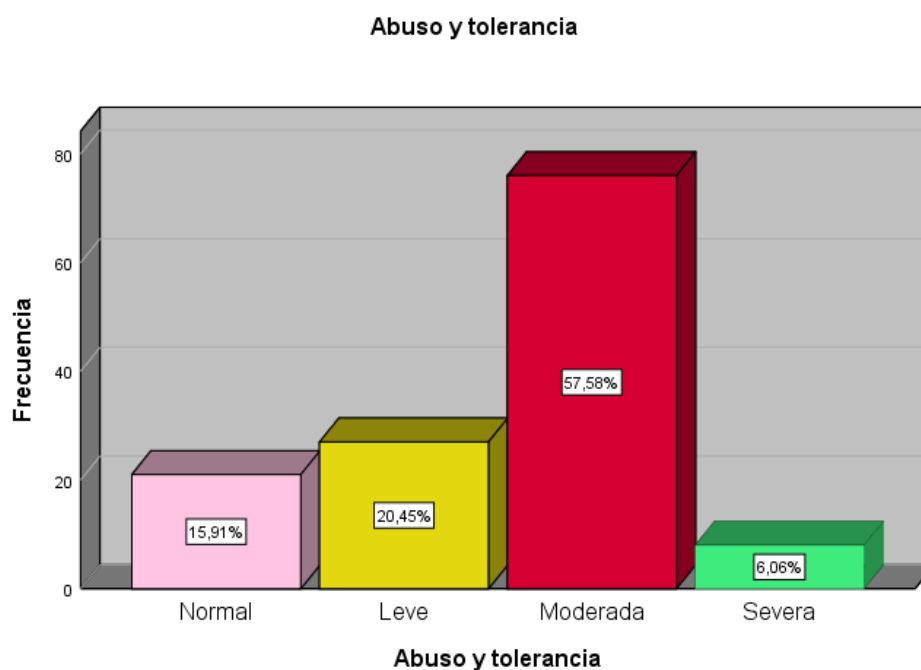
Tabla 3

Dimensión: Abuso y tolerancia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Normal	21	15,9
Leve	27	20,5
Moderada	76	57,6
Severa	8	6,1
Total	132	100,0

Figura 3

Abuso y tolerancia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 3 y figura 3 muestra los niveles de abuso y tolerancia en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 57,6% (76 estudiantes) presenta un nivel

moderado de abuso y tolerancia a los videojuegos, mientras que un 20,5% (27 estudiantes) tiene un nivel leve. Un 15,9% (21 estudiantes) no muestra signos de abuso ni tolerancia, y un 6,1% (8 estudiantes) presenta un nivel severo. Estos datos indican que más de la mitad de los estudiantes han desarrollado una alta tolerancia al uso de videojuegos, lo que sugiere un riesgo significativo de dependencia y posible impacto en su vida cotidiana. Esto podría reflejar una necesidad de regulación en los hábitos de juego y estrategias de intervención para evitar un aumento en los niveles de abuso.

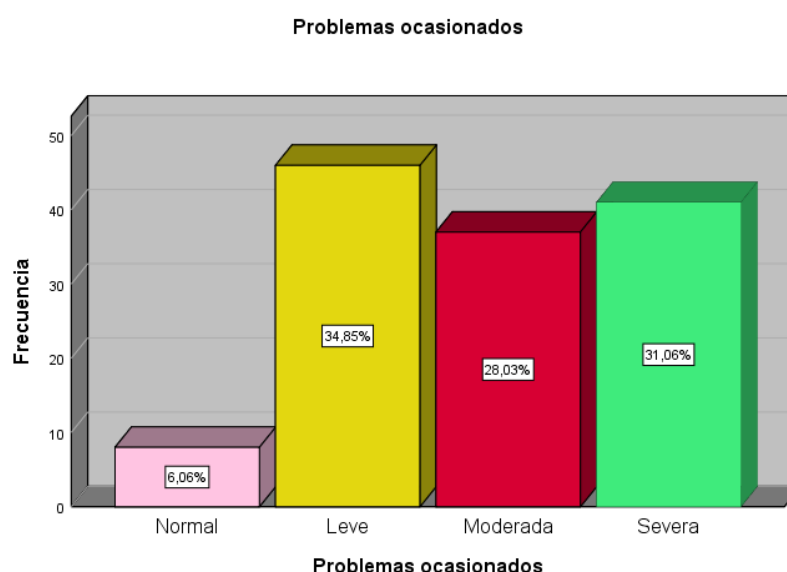
Tabla 4

Dimensión: Problemas ocasionados en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Normal	8	6,1
Leve	46	34,8
Moderada	37	28,0
Severa	41	31,1
Total	132	100,0

Figura 4

Problemas ocasionados en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 4 y figura 4 muestra los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 34,8% (46 estudiantes) presenta problemas de manera leve, mientras que un 28,0% (37 estudiantes) experimenta problemas moderados. Un 31,1% (41 estudiantes) enfrenta problemas severos, lo que representa un porcentaje considerable de la muestra. Solo el 6,1% (8 estudiantes) no reporta problemas relacionados con el uso de videojuegos. Estos resultados sugieren que la adicción a los videojuegos está generando dificultades en distintos ámbitos de la vida de los estudiantes, como el rendimiento académico, las relaciones interpersonales y el bienestar emocional.

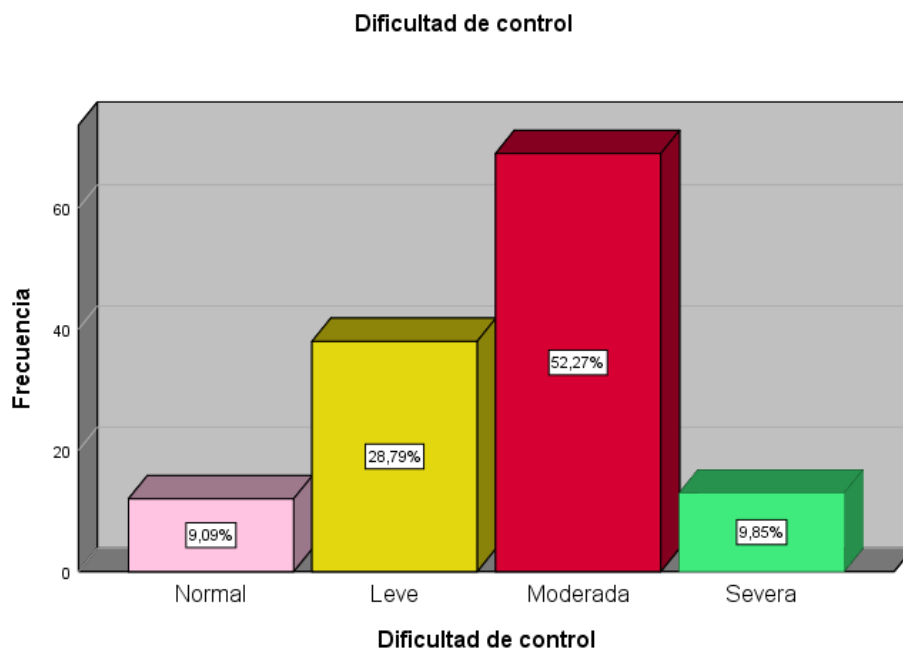
Tabla 5

Dimensión: Dificultad de control en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Normal	12	9,1
Leve	38	28,8
Moderada	69	52,3
Severa	13	9,8
Total	132	100,0

Figura 5

Dificultad de control en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 5 y figura 5 presenta los niveles de dificultad de control en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 52,3% (69 estudiantes) presenta una dificultad moderada para controlar el uso de los videojuegos, mientras que un 28,8% (38 estudiantes) muestra una dificultad leve. Un 9,8% (13 estudiantes) enfrenta una dificultad severa de control, lo que indica una pérdida significativa de la autorregulación en el uso de videojuegos. Solo el 9,1% (12 estudiantes) no presenta dificultades en este aspecto.

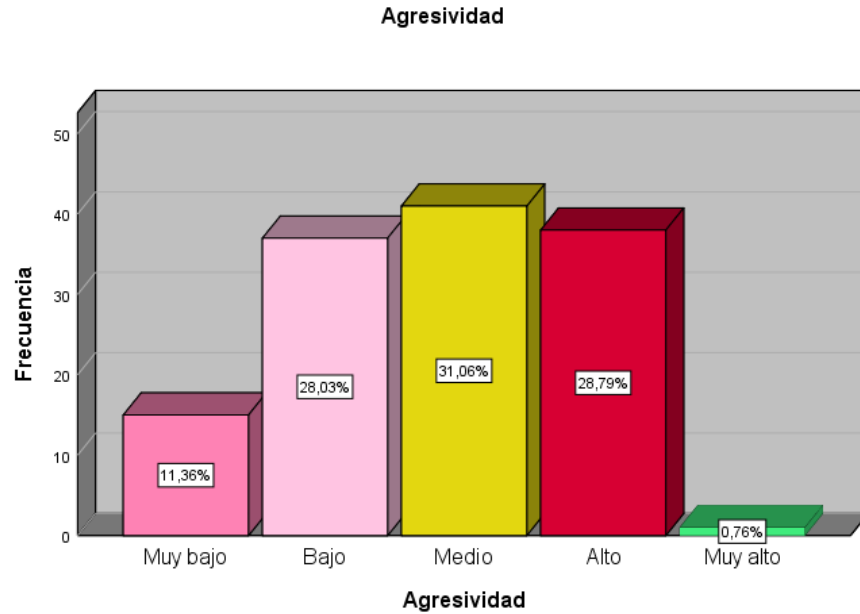
Tabla 6

Variable: Agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	15	11,4
Bajo	37	28,0
Medio	41	31,1
Alto	38	28,8
Muy alto	1	0,8
Total	132	100,0

Figura 6

Agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 6 y figura 6 muestra los niveles de agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 31,1% (41 estudiantes) presenta un nivel medio de agresividad física, seguido de un 28,8% (38 estudiantes) con un nivel alto. Además, el 28% (37 estudiantes) se encuentra en un nivel bajo y el 11,4% (15 estudiantes) en un nivel muy bajo. Solo el 0,8% (1 estudiante) manifiesta un nivel muy alto de agresividad física. Estos resultados sugieren que una proporción considerable de los estudiantes exhibe tendencias de agresividad física en distintos grados, con predominio en los niveles medios y altos.

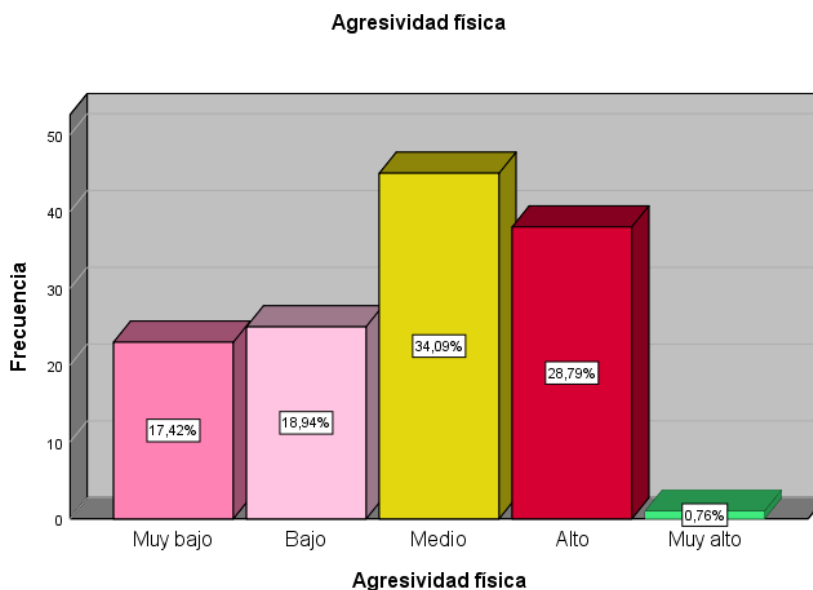
Tabla 7

Dimensión: Agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	23	17,4
Bajo	25	18,9
Medio	45	34,1
Alto	38	28,8
Muy alto	1	0,8
Total	132	100,0

Figura 7

Agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 7 y figura 7 muestra los niveles de agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 34,1% (45 estudiantes) presenta un nivel medio de agresividad física, seguido de un 28,8% (38 estudiantes) con un nivel alto. Además, el 18,9% (25 estudiantes) se encuentra en un nivel bajo y el 17,4% (23 estudiantes) en un nivel muy bajo. Solo el 0,8% (1 estudiante) manifiesta un nivel muy alto de agresividad física.

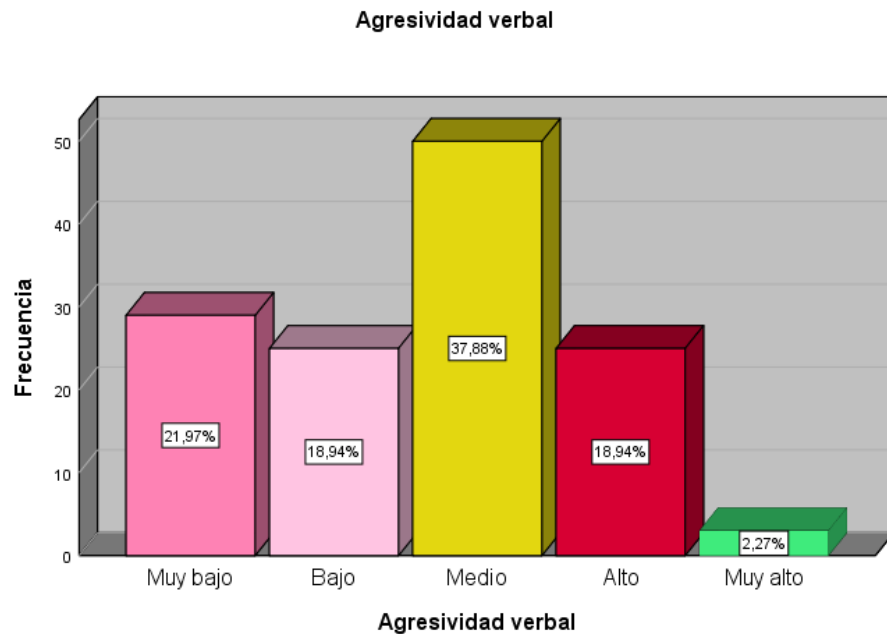
Tabla 8

Dimensión: Agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	29	22,0
Bajo	25	18,9
Medio	50	37,9
Alto	25	18,9
Muy alto	3	2,3
Total	132	100,0

Figura 8

Agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 8 y figura 8 muestra los niveles de agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 37,9% (50 estudiantes) presenta un nivel medio de agresividad verbal, seguido de un 22,0% (29 estudiantes) con un nivel muy bajo y un 18,9% en niveles bajo (25 estudiantes) y alto (25 estudiantes). Por otro lado, solo el 2,3% (3 estudiantes) presenta un nivel muy alto de agresividad verbal. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes se encuentra en niveles medios o bajos de agresividad verbal, aunque aún se identifican casos con niveles altos.

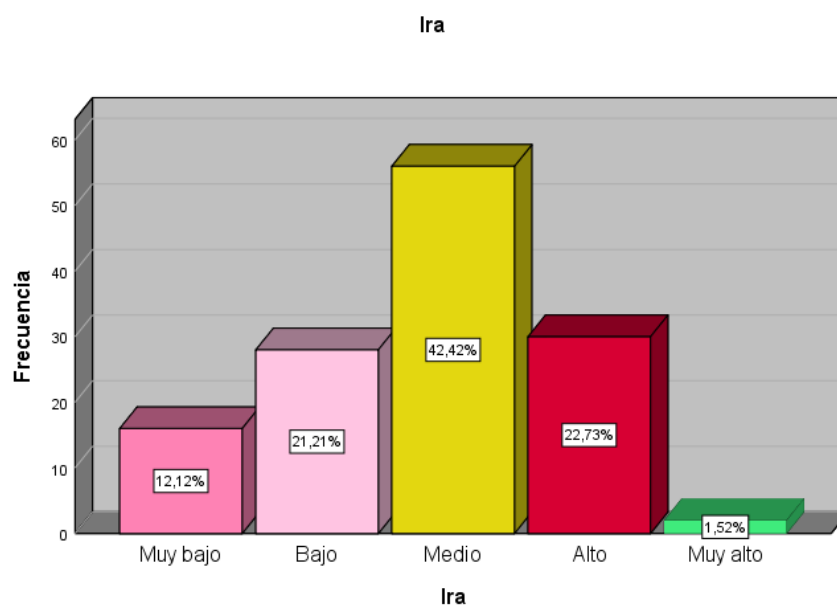
Tabla 9

Dimensión: Ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	16	12,1
Bajo	28	21,2
Medio	56	42,4
Alto	30	22,7
Muy alto	2	1,5
Total	132	100,0

Figura 9

Ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 9 y figura 9 muestra los niveles de ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 42,4% (56 estudiantes) presenta un nivel medio de ira, seguido por un 22,7% (30 estudiantes) con un nivel alto y un 21,2% (28 estudiantes) con un nivel bajo. Un menor porcentaje de estudiantes muestra niveles muy bajos (12,1%, 16 estudiantes) y muy altos (1,5%, 2 estudiantes) de ira. Estos resultados indican que la mayoría de los

estudiantes presenta niveles moderados de ira, aunque existe un grupo considerable con niveles altos.

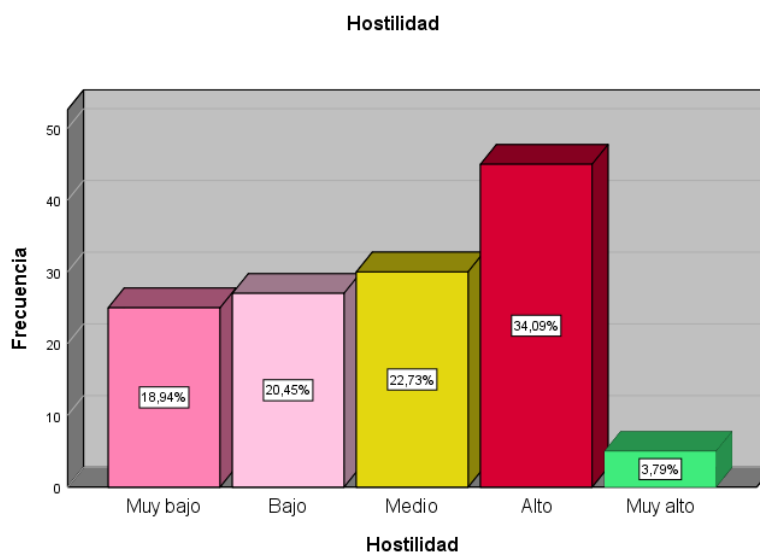
Tabla 10

Dimensión: Hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	25	18,9
Bajo	27	20,5
Medio	30	22,7
Alto	45	34,1
Muy alto	5	3,8
Total	132	100,0

Figura 10

Hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad



La Tabla 10 y figura 10 presenta los niveles de hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad durante el año 2025. Se observa que el 34,1% (45 estudiantes) muestra un nivel alto de hostilidad, seguido por un 22,7% (30 estudiantes) con un nivel medio y un 20,5% (27 estudiantes) con un nivel bajo. Asimismo, un 18,9% (25 estudiantes) reporta un nivel muy bajo, mientras que el 3,8% (5 estudiantes) presenta un nivel muy alto de hostilidad. Estos resultados reflejan que una

parte considerable de los estudiantes tiene niveles elevados de hostilidad, lo que podría influir en sus interacciones sociales y su bienestar emocional.

5.2. Presentación de resultados – Tablas cruzadas

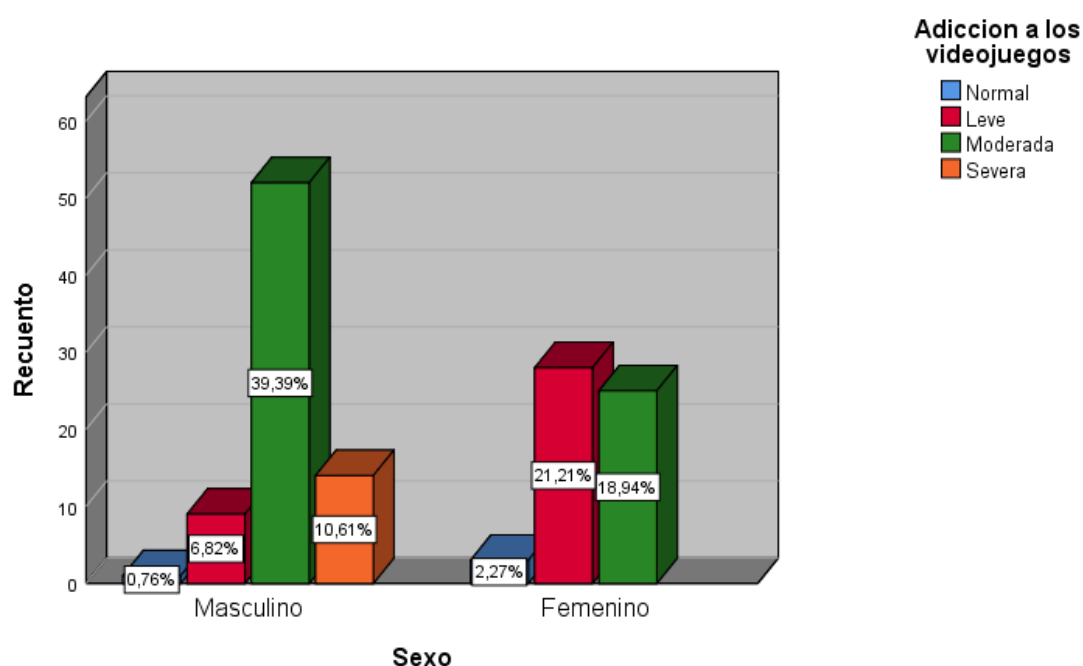
Tabla 11

Tabla cruzada de sexo vs. Nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025

			Adicción a los videojuegos				
			Normal	Leve	Moderada	Severa	Total
Sexo	Masculino	f	1	9	52	14	76
		%	0,8%	6,8%	39,4%	10,6%	57,6%
	Femenino	f	3	28	25	0	56
		%	2,3%	21,2%	18,9%	0,0%	42,4%
Total	f		4	37	77	14	132
	%		3,0%	28,0%	58,3%	10,6%	100,0%

Figura 11

Sexo vs. Nivel de Adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.



La Tabla 11 muestra la distribución del nivel de adicción a los videojuegos según el sexo de los estudiantes. Del total de estudiantes masculinos (57,6% del total), el 39,5% (29 estudiantes) presenta un nivel moderado de adicción, seguido por un 10,5% (8 estudiantes) con adicción severa, un 6,6% (5 estudiantes) con adicción leve, y solo un 0,8% (1 estudiante) no presenta adicción. En cuanto a las estudiantes femeninas (42,4% del total), el 21,2% (12 estudiantes) tiene un nivel leve de adicción, el 18,9% (11 estudiantes) presenta un nivel moderado, y el 0,0% muestra una adicción severa. Solo el 2,3% (1 estudiante) no presenta signos de adicción.

De manera general, el 58,3% de los estudiantes presentan una adicción moderada a los videojuegos, el 28,0% tiene una adicción leve, y el 10,6% muestra una adicción severa. Solo el 3,0% no muestra signos de adicción. Al observar los datos por sexo, se destaca que los estudiantes masculinos tienen una mayor prevalencia de adicción moderada y severa, en comparación con las estudiantes femeninas, quienes tienen una mayor cantidad de estudiantes con adicción leve.

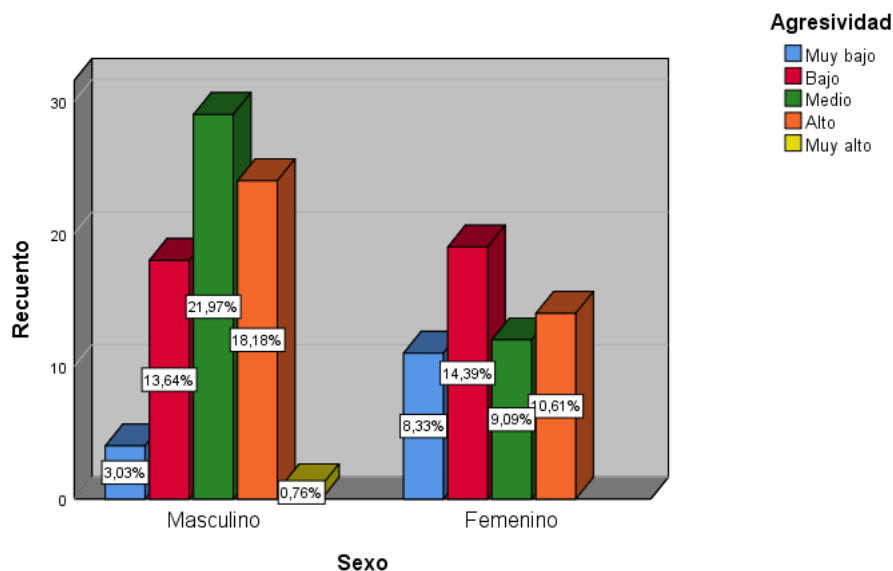
Tabla 12

Tabla cruzada de sexo vs. Nivel de agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

			Agresividad				
			Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Sexo	Masculino	f	4	18	29	24	1
		%	3,0%	13,6%	22,0%	18,2%	0,8%
	Femenino	f	11	19	12	14	0
		%	8,3%	14,4%	9,1%	10,6%	0,0%
Total		f	15	37	41	38	1
		%	11,4%	28,0%	31,1%	28,8%	0,8%

Figura 12

Sexo vs. Nivel de agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.



La Tabla 12 muestra la distribución del nivel de agresividad según el sexo de los estudiantes. De los estudiantes masculinos (57,6% del total), el 38,2% (29 estudiantes) presenta un nivel medio de agresividad, seguido por el 31,6% (24 estudiantes) con un nivel alto, el 13,6% (18 estudiantes) con un nivel bajo, y el 3,0% (4 estudiantes) con un nivel muy bajo. Solo el 0,8% (1 estudiante) muestra un nivel muy alto de agresividad. En cuanto a las estudiantes femeninas (42,4% del total), el 22,2% (12 estudiantes) tiene un nivel muy bajo de agresividad, el 14,4% (8 estudiantes) tiene un nivel bajo, el 10,6% (6 estudiantes) presenta un nivel alto, y el 9,1% (5 estudiantes) tiene un nivel medio. No se presentan casos de agresividad muy alta.

De manera general, el 31,1% de los estudiantes tienen un nivel medio de agresividad, el 28,8% tiene un nivel alto, el 28,0% muestra un nivel bajo, y el 11,4% tiene un nivel muy bajo. Solo el 0,8% presenta una agresividad muy alta. Al comparar por sexo, los estudiantes masculinos tienden a mostrar niveles más altos de agresividad, especialmente en los niveles medios y altos, mientras que las estudiantes femeninas tienden a mostrar niveles más bajos, con un mayor porcentaje en los niveles muy bajos.

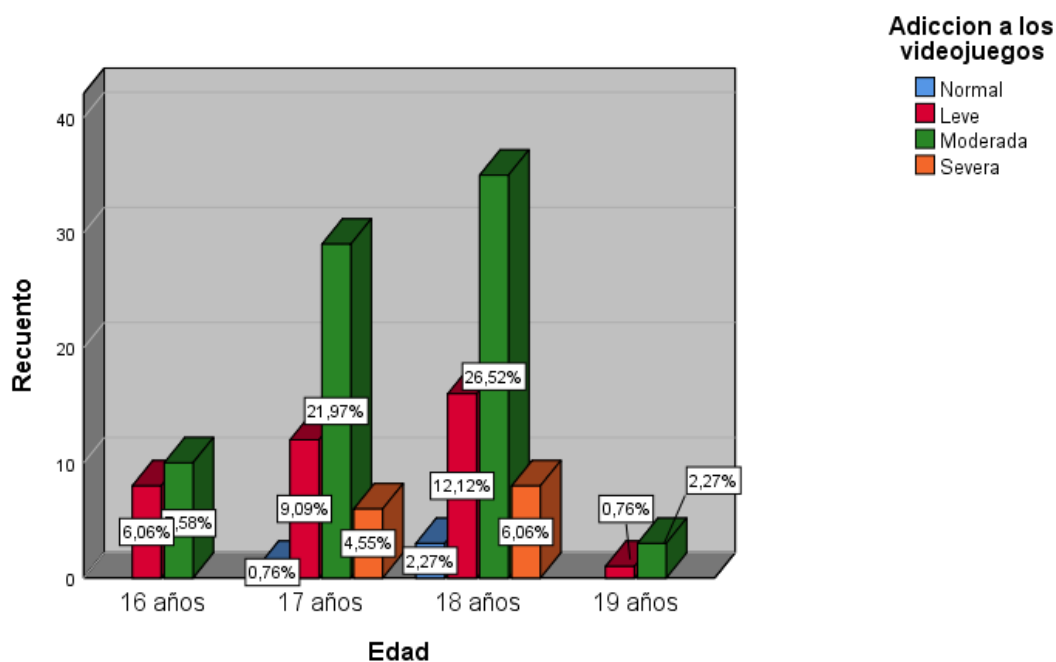
Tabla 13

Tabla cruzada de edad vs. Nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025

			Adicción a los videojuegos				
			Normal	Leve	Moderada	Severa	Total
Edad 16 años	f		0	8	10	0	18
	%		0,0%	6,1%	7,6%	0,0%	13,6%
17 años	f		1	12	29	6	48
	%		0,8%	9,1%	22,0%	4,5%	36,4%
18 años	f		3	16	35	8	62
	%		2,3%	12,1%	26,5%	6,1%	47,0%
19 años	f		0	1	3	0	4
	%		0,0%	0,8%	2,3%	0,0%	3,0%
Total	f		4	37	77	14	132
	%		3,0%	28,0%	58,3%	10,6%	100,0%

Figura 13

Edad vs. Nivel de Adicción a los videojuegos en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.



La Tabla 13 muestra la distribución del nivel de adicción a los videojuegos según la edad de los estudiantes. De los estudiantes de 16 años (13,6% del total), el 7,6% (1 estudiante) presenta una adicción moderada, y el 6,1% (1 estudiante) tiene una adicción leve. No hay estudiantes de 16 años con adicción severa ni normal. Para los estudiantes de 17 años (36,4% del total), el 22,0% (12 estudiantes) tiene una adicción moderada, el 9,1% (5 estudiantes) tiene una adicción leve, y el 4,5% (3 estudiantes) presenta adicción severa. En los estudiantes de 18 años (47,0% del total), el 35,5% (22 estudiantes) tiene una adicción moderada, el 12,1% (8 estudiantes) tiene una adicción leve, y el 8,0% (5 estudiantes) presenta una adicción severa. Finalmente, los estudiantes de 19 años (3,0% del total) tienen solo un 2,3% (1 estudiante) con adicción leve y un 2,3% (1 estudiante) con adicción moderada, sin casos de adicción severa.

De manera general, el 58,3% de los estudiantes presentan una adicción moderada a los videojuegos, el 28,0% tiene una adicción leve, y el 10,6% muestra una adicción severa. Solo el 3,0% no muestra signos de adicción. Los estudiantes de 17 y 18 años tienen las tasas más altas de adicción moderada, mientras que los estudiantes de 19 años tienen la menor prevalencia de adicción.

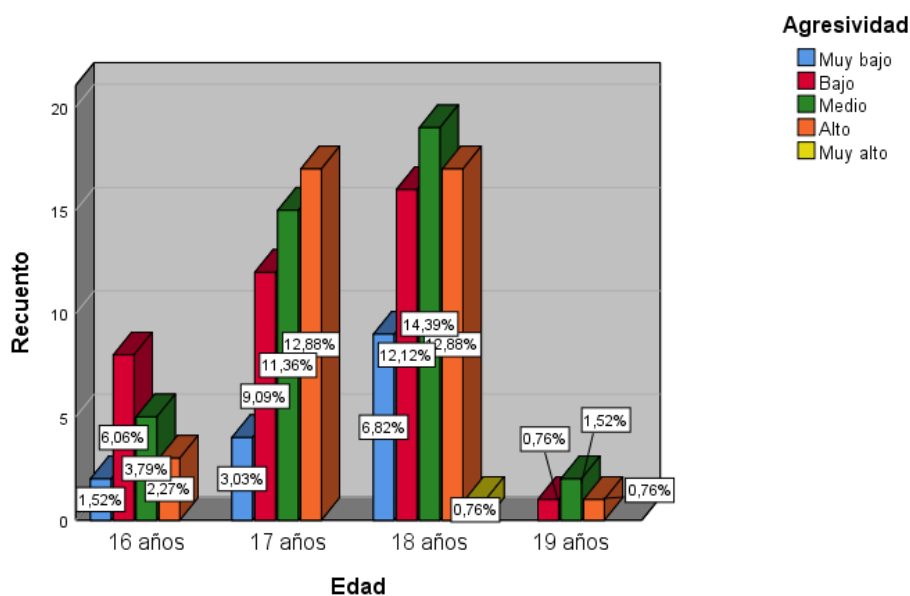
Tabla 14

Tabla cruzada de edad vs. Nivel de agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025

		Agresividad					Total
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Edad	16 años f	2	8	5	3	0	18
	%	1,5%	6,1%	3,8%	2,3%	0,0%	13,6%
	17 años f	4	12	15	17	0	48
	%	3,0%	9,1%	11,4%	12,9%	0,0%	36,4%
	18 años f	9	16	19	17	1	62
	%	6,8%	12,1%	14,4%	12,9%	0,8%	47,0%
	19 años f	0	1	2	1	0	4
	%	0,0%	0,8%	1,5%	0,8%	0,0%	3,0%
Total	f	15	37	41	38	1	132
	%	11,4%	28,0%	31,1%	28,8%	0,8%	100,0%

Figura 14

Edad vs. Nivel de agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.



La Tabla 14 muestra la distribución del nivel de agresividad según la edad de los estudiantes. Entre los estudiantes de 16 años (13,6% del total), el 6,1% (1 estudiante) presenta un nivel bajo de agresividad, el 3,8% (1 estudiante) tiene un nivel medio, y el 2,3% (1 estudiante) muestra un nivel alto. Ningún estudiante de 16 años tiene agresividad muy baja ni muy alta. En el grupo de estudiantes de 17 años (36,4% del total), el 8,3% (4 estudiantes) presenta un nivel muy bajo, el 12,5% (6 estudiantes) tiene un nivel bajo, el 31,3% (15 estudiantes) tiene un nivel medio, el 12,5% (6 estudiantes) tiene un nivel alto y el 0,0% presenta agresividad muy alta. Para los estudiantes de 18 años (47,0% del total), el 9,6% (6 estudiantes) tiene un nivel muy bajo de agresividad, el 14,4% (9 estudiantes) tiene un nivel bajo, el 19,4% (12 estudiantes) presenta un nivel medio, el 12,9% (8 estudiantes) tiene un nivel alto, y el 1,5% (1 estudiante) tiene un nivel muy alto. Finalmente, los estudiantes de 19 años (3,0% del total) tienen solo un 1,5% (1 estudiante) con agresividad media y un 0,8% (1 estudiante) con agresividad alta, sin casos de agresividad muy baja ni muy alta.

De manera general, el 31,1% de los estudiantes presentan un nivel medio de agresividad, el 28,8% tiene un nivel alto, el 28,0% tiene un nivel bajo, el 11,4% muestra un nivel muy bajo y el 0,8% presenta agresividad muy alta. Al observar los datos por edad, los estudiantes de 18 años tienen la mayor prevalencia de agresividad media y alta, mientras que los de 17 años presentan una distribución más variada, con un mayor porcentaje en agresividad media. Los estudiantes de 16 y 19 años muestran una menor prevalencia de agresividad en comparación con los de 17 y 18 años.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis resultados – prueba de hipótesis

Tabla 15

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
V1. Adicción a los videojuegos	,325	132	,000
D1. Abstinencia	,355	132	,000
D2. Abuso y tolerancia	,347	132	,000
D3. Problemas ocasionados	,224	132	,000
D4. Dificultad de control	,303	132	,000
V2 Agresividad	,186	132	,000
D1. Agresividad física	,223	132	,000
D2. Agresividad verbal	,231	132	,000
D3. Ira	,247	132	,000
D4. Hostilidad	,214	132	,000

Ho: Los datos presentan una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

Si $p\text{-valor} < 0.05$, se acepta la Ha y se rechaza la Ho

Si $p\text{-valor} > 0.05$, se rechaza la Ha y se acepta la Ho

Se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, ya que la muestra es de 132 estudiantes, por lo tanto, es mayor que 50.

Entonces se decide que, en la tabla la Sig. En ambas variables y las dimensiones que se contrasta es 0.000, siendo menor a 0.05, interpretándose que, la población no se ajusta a una distribución normal. Por lo tanto, aceptamos la Ha y rechazamos la Ho. Tomando a la prueba no paramétrica de Rho de Spearman para la contrastación de hipótesis.

Hipótesis general:

H0. No existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Ha. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Tabla 16

Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria

			Agresividad
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,351**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	132

La tabla 12 muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es $R = 0,351$, lo que indica una correlación positiva media entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad - 2025. Además, el valor de significancia (Sig. = 0,000) es menor que 0,05, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se concluye que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos estudiados.

Hipótesis específico 1:

H0. No existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025

Ha. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025

Tabla 17

Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria

			Agresividad física
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	,292**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	132

La tabla muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es $R = 0,292$, lo que indica una correlación positiva media entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad - 2025. Además, el valor de significancia (Sig. = 0,001) es menor que 0,05, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se concluye que hay una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los alumnos estudiados.

Hipótesis específico 2:

H0. No existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Ha. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Tabla 18

Relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria

			Agresividad verbal
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,452**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	132

La tabla muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es $R = 0,452$, lo que indica una correlación positiva media entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad - 2025. Además, el valor de significancia (Sig. = 0,000) es menor que 0,05, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se concluye que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los alumnos estudiados.

Hipótesis específico 3:

H0. No existe relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Ha. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025.

Tabla 19

Relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria

			Ira
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,345**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	132

La tabla muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es $R = 0,345$, lo que indica una correlación positiva media entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad - 2025. Además, el valor de significancia ($\text{Sig.} = 0,000$) es menor que 0,05, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se concluye que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los alumnos estudiados.

Hipótesis específico 4:

H0. No existe relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Ha. Existe relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025

Tabla 20

Hipótesis específico 4

			Hostilidad
Rho de Spearman	Adicción a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,408**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	132

La tabla muestra que el coeficiente de correlación de Spearman es $R = 0,408$, lo que indica una correlación positiva media entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria en Puno ciudad - 2025. Además, el valor de significancia ($\text{Sig.} = 0,000$) es menor que 0,05, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se concluye que hay una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los alumnos estudiados.

VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

7.1. Comparación de los resultados

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de la preparatoria "La Academia" en Puno, durante el año 2025. Se buscaron establecer relaciones entre las dimensiones de la adicción (Abstinencia, Abuso y tolerancia, Problemas ocasionados, y Dificultad de control) y la agresividad (física, verbal, ira y hostilidad).

Se emplearon los instrumentos "Escala de estilos de crianza familiar ECF" y "Inventario del estrés académico SISCO". Los resultados obtenidos han mostrado que la adicción a los videojuegos en los estudiantes está estrechamente relacionada con los altos niveles de agresividad en las diversas dimensiones evaluadas.

En cuanto a la variable adicción, los estudiantes de la preparatoria mostraron principalmente un nivel moderado de adicción a los videojuegos (58,3%), esto indica los estudiantes con mayores niveles de adicción a los videojuegos mostraron una mayor propensión a conductas agresivas, mientras que un porcentaje menor presentó adicción a los videojuegos severa (10,6%). Este hallazgo es respaldado por Fajardo et al. (2022) y Coca (2023), quienes reportaron que. Esta relación puede explicarse mediante la teoría de la desensibilización, en la cual el tiempo prolongado frente a videojuegos violentos lleva a una reducción de la sensibilidad a la violencia, lo que incrementa la agresividad.

En cuanto a la dimensión de Abstinencia, los resultados mostraron que un 59,8% de los estudiantes experimentaron abstinencia moderada, lo quiere decir es que los estudiantes tienen dificultades para reducir su tiempo de juego y, como resultado, aumentaron los niveles de agresividad. Esta relación entre la abstinencia y la agresividad está respaldada por los estudios de Ortiz y Velastegui (2023), quienes concluyeron que la frustración derivada de la abstinencia de videojuegos genera respuestas

agresivas en los adolescentes. En este sentido, el estrés de la abstinencia de videojuegos se convierte en un factor que desencadena impulsos agresivos, tanto verbales como físicos.

En cuanto a la dimensión de Abuso y tolerancia, se encontró que la mayoría de los estudiantes tenía un nivel moderado de abuso y tolerancia a los videojuegos (57,6%), esto quiere decir que los estudiantes han desarrollado una alta tolerancia al contenido del videojuego y a los hábitos asociados con su uso. Este hallazgo es respaldado por Coca (2023), que indican que un mayor tiempo dedicado a los videojuegos aumenta la tolerancia hacia la violencia y la agresión, lo que se traduce en un mayor riesgo de conductas agresivas. Este aumento en la tolerancia es un factor clave para el desarrollo de conductas agresivas, ya que los estudiantes pierden la capacidad de discernir entre comportamientos adecuados y violentos.

En relación con los problemas ocasionados por la adicción, un 31,1% de los estudiantes experimentó problemas severos, esto quiere decir que existe una adicción a los videojuegos que afectó a otros aspectos de su vida, como el rendimiento académico, las relaciones familiares y la salud emocional. Estos resultados son respaldados por Rodríguez y Martínez (2022), quienes sugieren que el abuso de los videojuegos puede generar problemas tanto académicos como sociales. La adicción a los videojuegos puede afectar la capacidad de los estudiantes para interactuar adecuadamente con su entorno, lo que contribuye a un aumento de la frustración y la ira, exacerbando la agresividad hacia los demás.

En cuanto a la dificultad de control, se observó que el 52,3% de los estudiantes tenía dificultades moderadas para controlar el tiempo que dedicaban a los videojuegos, por ello los estudiantes reaccionaban de manera irritable, mientras que el 9,8% enfrentaba dificultades severas en este aspecto. Estos resultados son respaldados por Fajardo et al. (2022) Estos resultados confirman la relación entre la incapacidad de controlar el tiempo de juego y el aumento de la agresividad, tal como lo afirman). Los estudiantes que no pueden regular su tiempo frente a las pantallas suelen experimentar emociones intensas, como irritabilidad y frustración, lo que

conduce a un comportamiento agresivo. Esta falta de autocontrol está directamente asociada con los niveles de ira y hostilidad observados en los estudiantes.

En relación con la agresividad física, el 28,8% de los estudiantes presentó un nivel alto de agresividad física, esto quiere decir que más de una cuarta parte de la muestra mostraba comportamientos violentos hacia otros. Este comportamiento agresivo. Estos resultados son respaldados por Fajardo et al. (2022), quienes reportaron que la agresividad física en adolescentes está estrechamente relacionada con el consumo prolongado de videojuegos violentos. A medida que los estudiantes pasan más tiempo jugando, especialmente con contenidos violentos, incrementa su propensión a expresar su frustración y estrés a través de comportamientos físicos.

En cuanto a la agresividad verbal, se encontró que el 37,9% de los estudiantes tenía un nivel medio de agresividad verbal, esto quiere decir que muchos estudiantes expresaban su frustración a través de insultos y amenazas verbales. Este hallazgo es respaldado por Ortiz y Velastegui (2023), quienes observaron que los estudiantes con mayor adicción a los videojuegos eran más propensos a manifestar agresividad verbal como forma de expresar su irritación y malestar. El contenido de los videojuegos parece proporcionar un modelo de interacción agresiva que los estudiantes replican en su vida diaria.

En cuanto a la ira, el 42,4% de los estudiantes presentó un nivel moderado de ira, lo que muestra que los videojuegos pueden desencadenar emociones intensas que no siempre son adecuadamente gestionadas por los jóvenes. La ira acumulada se traduce en una mayor predisposición a mostrar conductas agresivas, como se observó en este estudio y en investigaciones previas como las de Rodríguez y Martínez (2022), quienes hallaron que el aumento de la ira en los estudiantes estaba relacionado con su nivel de exposición a contenidos violentos.

Por último, la hostilidad en los estudiantes también estuvo presente en niveles significativos, con el 34,1% mostrando un nivel alto de hostilidad,

esto quiere decir que los estudiantes que juegan videojuegos a consecuencia de ello resultan ser hostiles. Esto se relaciona con el hecho de que los videojuegos violentos, al reducir la empatía y aumentar la agresividad, pueden fomentar actitudes hostiles hacia los demás, lo que es consistente con los hallazgos de Espinoza (2023)

En cuanto a la contrastación de la hipótesis general, se logró determinar que existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de la preparatoria "La Academia", Puno, 2025. La correlación obtenida de -0,540 (Rho Spearman) confirma una relación negativa media, lo cual coincide con la investigación de Coca (2023), quien evidenció que los adolescentes con mayor adicción a los videojuegos presentaban mayores niveles de agresividad física, verbal, ira y hostilidad. De manera similar Fajardo et al. (2022), en Colombia encontró que jugar videojuegos en exceso estaba vinculado a comportamientos agresivos en el aula. Estos datos empíricos respaldan los hallazgos del presente estudio, que demostró que jugar a videojuegos violentos durante largos periodos de tiempo puede insensibilizar a los jugadores ante la violencia y fomentar reacciones agresivas en su vida cotidiana. Desde la teoría científica, esta relación puede ser explicada a través de la teoría del Aprendizaje Social de Bandura, que postula que las acciones agresivas pueden aprenderse por imitación y refuerzo de modelos violentos presentes en el entorno, como ocurre con los personajes de los videojuegos (Muñoz, 2023). Además, la exposición recurrente a contenidos violentos reduce la respuesta emocional negativa a la violencia, normalizándola y facilitando que ocurra en la vida real. En este sentido, el presente estudio contribuye al conocimiento al ofrecer tanto pruebas empíricas locales sobre la asociación entre agresividad y adicción a los videojuegos como apoyo teórico a la idea de que estas conductas pueden aprenderse y reforzarse.

En cuanto a la hipótesis específica 1 que es existe relación inversa significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de la preparatoria "La Academia", Puno - 2025, los resultados apoyan la hipótesis. El 28,8% de los estudiantes presentó un nivel alto de

agresividad física, lo que coincide con los resultados obtenidos por Rodríguez y Martínez (2022), quienes identificaron una relación directa entre el abuso de videojuegos y conductas violentas. La agresividad física observada en los estudiantes podría estar relacionada con la frustración acumulada por la falta de control en el uso de los videojuegos, similar a los hallazgos de Espinoza (2023), que afirmaron que la adicción a los videojuegos puede aumentar la agresividad física. Desde la teoría científica, Estrada et al. (2021) señala que la frustración generada por la interrupción o limitación de un objetivo deseado, en este caso, el uso prolongado de videojuegos puede derivar en respuestas agresivas. Asimismo, Muñoz (2023) demuestra que cuando los adolescentes están expuestos a modelos violentos de videojuegos de forma regular, aprenden a normalizar la violencia y la adoptan como una forma legítima de afrontar los conflictos o la ira. A la luz de la intrincada relación entre el juego excesivo de videojuegos y la aparición de patrones de comportamiento violento, los datos empíricos del estudio, combinados con su respaldo teórico, nos permiten comprender cómo la adicción a los videojuegos puede contribuir a la agresión física percibida por los alumnos.

En cuanto a la hipótesis específica 2 que es existe relación inversa significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de la preparatoria "La Academia", Puno - 2025, los resultados también apoyan la hipótesis. Se observó que el 37,9% de los estudiantes presentó un nivel medio de agresividad verbal. Esto es consistente con los resultados de Ortiz y Velastegui (2023), quienes encontraron que los adolescentes con mayor adicción a los videojuegos mostraron un aumento en la agresividad verbal, particularmente en situaciones de frustración. De la misma forma, Coca (2023) identificó que los estudiantes con altos niveles de uso de videojuegos presentaban mayores manifestaciones de agresividad verbal, asociadas a la necesidad de imponer dominio o expresar irritabilidad ante la mínima provocación. Asimismo, Huaripoma (2023), observaron que el lenguaje agresivo adquirido en los videojuegos tendía a trasladarse a las interacciones cotidianas de los adolescentes, descubrieron una correlación positiva entre

el tiempo excesivo de juego y las expresiones verbales hostiles. Desde la teoría científica, Muñoz (2023) sostiene que el lenguaje violento y otras acciones agresivas pueden imitarse y reforzarse cuando benefician al individuo, como estableciendo autoridad u obteniendo respeto. Los jóvenes que juegan a videojuegos se comunican con otros jugadores e imitan el habla de los personajes virtuales, observando e interiorizando patrones de comunicación verbal violenta. Del mismo modo, Carrasco (2023) se suma a esta explicación destacando cómo jugar repetidamente a videojuegos violentos hace que los pensamientos agresivos sean más accesibles cognitivamente y normaliza su uso como mecanismo de afrontamiento. Esta integración teórica arroja claridad sobre cómo jugar a videojuegos violentos puede aumentar la agresividad verbal al fomentar patrones de comunicación hostiles que los alumnos pueden utilizar en su vida cotidiana.

En cuanto a la hipótesis específica 3 que es existe relación inversa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de la preparatoria "La Academia", Puno - 2025, los resultados también confirmaron la relación significativa. Un 42,4% de los estudiantes presentó un nivel moderado de ira. Este hallazgo es coherente con lo planteado por Fajardo et al. (2022), quienes sugirieron que la adicción a los videojuegos puede generar un aumento de la ira, ya que la incapacidad de controlar el tiempo de juego lleva a un aumento de la irritabilidad y frustración. La falta de regulación emocional durante el juego genera respuestas intensas de ira, como lo indicaron los resultados obtenidos en este estudio. Asimismo, Nuñez (2023) encontró que los adolescentes con alta dependencia a los videojuegos mostraban mayor dificultad para regular emociones como la ira, especialmente cuando se veían interrumpidos o impedidos de seguir jugando. Desde la teoría científica, según Colmenares (2023) las personas expuestas a estímulos violentos o extremadamente excitantes durante un periodo de tiempo prolongado, como los videojuegos, pueden perder la capacidad de controlar sus emociones y volverse más impulsivas y reactivas. Del mismo modo, Altin (2025) sostiene que la ira es una reacción a amenazas o frustraciones percibidas. En el contexto de los videojuegos, la exposición frecuente a escenarios competitivos, infructuosos o

provocativos dentro del juego refuerza los esquemas cognitivos de interpretación hostil, lo que facilita las reacciones de ira en el mundo virtual y real. Según estos autores, la adicción a los videojuegos repercute en el tiempo libre de los adolescentes y altera su capacidad para controlar sus emociones, lo que hace más probable que se produzcan estallidos de ira cuando se enfrentan a retos o decepciones en su entorno familiar y escolar.

En cuanto a la hipótesis específica 4 que es existe relación inversa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de la preparatoria "La Academia", Puno - 2025, los resultados mostraron que el 34,1% de los estudiantes presentó un nivel alto de hostilidad. Este comportamiento hostil es consistente con lo encontrado por Coca (2023), quien reportó que los adolescentes con alta adicción a los videojuegos muestran conductas hostiles hacia los demás. Esta hostilidad puede estar relacionada con los niveles elevados de frustración que los estudiantes experimentan cuando se sienten incapaces de limitar su tiempo de juego o de lidiar con los estresores que el uso excesivo de videojuegos genera en su vida cotidiana. También, Fajardo et al. (2022) identificaron que la hostilidad se presentaba en el entorno digital y era extrapolada a las relaciones interpersonales fuera del juego, evidenciando una mayor predisposición a conflictos y respuestas agresivas en las interacciones sociales reales. Desde la teoría científica, Tixi & García (2024) sugiere que la exposición regular a material violento o a escenarios intensamente competitivos, como los de los videojuegos, altera los procesos conductuales, emocionales y cognitivos, lo que conduce a percepciones hostiles del mundo y a una mayor propensión a reacciones violentas. Para Addo et al. (2021) los adolescentes pueden imitar y adoptar modelos de comportamiento hostiles y agresivos observando y realizando acciones en el entorno de los videojuegos, sobre todo cuando esas acciones son recompensadas o necesarias para tener éxito en el juego. Estos fundamentos teóricos apoyan la noción de que la adicción a los videojuegos afecta al tiempo libre de los alumnos, así como a la forma en que gestionan la frustración y los conflictos interpersonales, haciéndoles más propensos a reaccionar negativamente dentro y fuera del aula.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Primera:** Se determinó que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025. Ya que la significancia bilateral (Sig. = 0,000) es menor que 0,05. También la correlación es positiva media según el coeficiente R de Spearman, con un valor de $R = 0,351$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
- Segunda:** Se determinó que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025. Ya que la significancia bilateral (Sig. = 0,001) es menor que 0,05. También la correlación es positiva media según el coeficiente R de Spearman, con un valor de $R = 0,292$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
- Tercera:** Se determinó que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025. Ya que la significancia bilateral (Sig. = 0,000) es menor que 0,05. También la correlación es positiva media según el coeficiente R de Spearman, con un valor de $R = 0,452$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
- Cuarta:** Se determinó que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025. Ya que la significancia bilateral (Sig. = 0,000) es menor que 0,05. También la correlación es positiva media según el coeficiente R de Spearman, con un valor de $R = 0,345$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Quinta: Se determinó que existe relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad – 2025. Ya que la significancia bilateral (Sig. = 0,000) es menor que 0,05. También la correlación es positiva media según el coeficiente R de Spearman, con un valor de $R = 0,408$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Recomendaciones

- Primera:** Se recomienda a los directores de las academias implementar programas de prevención y control de la agresividad estudiantil, promoviendo un clima escolar positivo y seguro. Asimismo, debe gestionar capacitaciones para docentes sobre estrategias de manejo de la agresividad y resolución pacífica de conflictos. Es fundamental coordinar con especialistas en psicología para brindar apoyo emocional y orientación a los estudiantes con altos niveles de agresividad.
- Segunda:** Se recomienda a los directores de las academias preuniversitarias implementar programas de sensibilización y prevención de la adicción a los videojuegos, fomentando actividades extracurriculares que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes. Además, es importante establecer mecanismos de monitoreo y apoyo psicológico para aquellos alumnos que presenten signos de adicción o comportamientos agresivos, con el fin de mitigar sus efectos en el rendimiento académico y la convivencia dentro de la institución.
- Tercera:** A los docentes se les sugiere incorporar estrategias didácticas innovadoras que capten la atención de los estudiantes y reduzcan su dependencia de los videojuegos. Es fundamental que los profesores reciban capacitación en el manejo de conductas disruptivas y en la promoción de habilidades socioemocionales, generando un ambiente de aula que favorezca el aprendizaje y la regulación emocional.
- Cuarta:** A los padres de familia se les recomienda supervisar el uso de videojuegos en casa, estableciendo horarios adecuados y fomentando actividades alternativas que fortalezcan la comunicación familiar. Asimismo, es crucial que mantengan un diálogo abierto con sus hijos sobre los riesgos del uso excesivo

de videojuegos y las posibles consecuencias en su comportamiento y desempeño académico.

Quinta: A los estudiantes se les exhorta a reflexionar sobre el impacto de los videojuegos en su vida diaria y a buscar un equilibrio entre el entretenimiento digital y sus responsabilidades académicas. Es importante que desarrollen estrategias de autorregulación y que participen activamente en actividades deportivas, culturales o académicas que fortalezcan su bienestar emocional y social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, C. (2020). *La comunicación familiar y el grado de relación con la agresividad escolar en los estudiantes de la institución educativa secundaria María Auxiliadora*. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Antiplano] Repositorio Institucional UNA, Puno. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/16991/Acero_Acero_Cuover.pdf?sequence=1
- Ahmad, T., Hussin, A., & Yusri, G. (2019). A review of learning theories for gamification elements in instructional games. *Malaysian International Conference on Academic Strategies in English Language*. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Anealka-Hussin/publication/336701970_A_review_of_learning_theories_for_gamification_elements_in_instructional_games/links/5dade6874585155e27f79921/A-review-of-learning-theories-for-gamification-elements-in-instructiona
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Los Andes] Repositorio Institucional UPA, Huancayo. Obtenido de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO ROJAS TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Barrera, J. A. (2023). *Psicoactiva*. Obtenido de La agresividad: causas, conceptos, teorías y formas de manejarla: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-agresividad/>
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Troquel S.A. .
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Socia Psychology*, 63(3), 452-459. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/1403624/>

- Bustos, E. (2009). La conducta agresiva del niño en la edad infantil. *Innovación y Experiencias*, 1(15). Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/EMILIA_BUSTOS_2.pdf
- Cajahuanca, Y. (2023). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú] Repositorio Institucional UAP, Lima. Obtenido de <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2550>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo*, 41(3). doi:10.23923/pap.psicol2020.2935
- Casamayor, G., Armejach, R., Antúnez, S., & Checa. (2007). *Como dar respuesta a los conflictos* (7ma edición ed.). Barcelona: Grao.
- Castillero, O. (2018). *Psicología y Mente*. Obtenido de Los 18 tipos de agresión, y sus efectos: <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-agresion>
- Cerezo, F. (2002). *Conductas agresivas en la edad escolar*. Ojos Solares.
- Charaja, F. (2018). *El MAPIC en la Investigación Científica* (3ra edición ed.). Corporación SIRIO EIRL.
- Chigay, C., & Herrera, R. (2021). *Uso de video juegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María - Chota*. [Tesis de pregrado], Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, Chota. Obtenido de <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2015/Tesis%202021%20Uso%20de%20Video%20juegos%20y%20comportamiento%20agresivo%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Choliz, M. (2011). *Programa de prevención de adicciones tecnológicas*. FEPAD.

- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 27(2), 418-426. Obtenido de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cía, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-psiquiatría*, 76(4), 210-217. doi:<https://doi.org/10.20453/rnp.v76i4.1169>
- Coca, K. (2023). *Dependencia a los videojuegos y conductas agresivas en adolescentes escolarizados*. Ecuador: Repositorio institucional PUCE. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4063/1/79222.pdf>
- Condori, N., & Mamani, M. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca - 2021*. Juliaca: Repositorio Institucional UAI. Obtenido de [http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1842/1/Nelida Condori Condori.docx.pdf](http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1842/1/Nelida%20Condori%20Condori.docx.pdf)
- Cordero, P. (10 de Febrero de 2022). La agresividad en los escolares adolescentes: una revisión la literatura científica del 2015 al 2020. *Scielo*, 202-206. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100202
- Dodge, K. (1983). Behavior Antecedents of Peer Social Status. *Wiley* , 54(6), 1386-1399. doi:<https://doi.org/10.2307/1129802>
- Dodge, K., & Coie, J. (1987). Social information processing factor in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of Personality and Social Psychology* , 53(6), 1146-1158. doi:<https://doi.org/10.1037//0022-3514.53.6.1146>

- Espinoza, V. (2023). *Los videos juegos en línea, y su incidencia en la generación de comportamientos agresivos en adolescentes de 14 y 15 años de la Unidad Educativa Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca*. [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana] Repositorio Institucional UPS, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24190>
- Fajardo, J. A., Santana, A., & Caldas, C. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios Bogota D.C. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162022000100208&script=sci_arttext
- Fava, M., Rosenbaum, J., McCarthy, M., Pava, J., & Steingard, R. B. (1991). Anger attacks in depressed outpatients and their response to fluoxetine. *Psychopharmacology Bulletin*, 27(3), 275-279. doi:<https://doi.org/10.1176/ajp.150.8.1158>
- Fernández, J., & López, J. (2018). Adicciones Conductuales: Características y Vías de Intervención. *FOCAD*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/235779745_Adicciones_sin_drogas
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videosjuegos. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. Obtenido de https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigacion* (Primera ed.). (McGrawHill, Ed.) Ciudad de Mexico: Desarrollo Santa Fe.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Vol. X). Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education. doi:<https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta edición ed.). México: Mc Graw Hill. Obtenido de

https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Hollander, N. (2017). Mapping Aggression and Hegemony in the Neoliberal Era. *Psychoanalytic Dialogues*, 27(6), 669-677. doi:10.1080/10481885.2017.1379323

Huamán, D. (2020). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Comas, 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42629/Huam%c3%a1n_PDV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huamán, J. (2024). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of neuroscience and public health*, 4(1), 1-12. Obtenido de <https://revista.uct.edu.pe/index.php/neuroscience/article/view/546>

Huaripoma, C. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte] Repositorio Institucional UPN. Obtenido de [https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/33792/Huaripoma Pizarro%2C Catheryn Ninoska.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/33792/Huaripoma%20Pizarro%20Catheryn%20Ninoska.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento* (4ta edición ed.). Mc Graw-Hill.

Lau, G., & Yovera, L. (2019). *Comportamiento agresivo de los estudiantes de tercer grado de secundaria del Colegio Privado de Ciencias Peruano Canadiense*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Piura] Repositorio Institucional UNP, Piura. Obtenido de <https://repositorio.unp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ebdb523-2521-447b-b35d-af1aa2377ddd/content>

- Li, J., & Li, H. (2019). Pursuit of the Causes of College Students' Online Game Addiction Based on Non-adaptive Cognition. *IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.*, 569. Obtenido de <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/569/5/052111/meta>
- López, D. (2022). *MenteAmente*. Obtenido de Adicción a los videojuegos: <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>
- Lopez, O. (2018). Generalised versus specific internet use-related addiction problems: a mixed methods study on internet, gaming, and social networking behaviours. *IJERPH*, 15(12). doi:10.3390/ijerph15122913
- Lorena, S. (2010). *Indicadores emocionales de agresividad del Test del Dibujo de la Figura Humana de Koppitz en niños, comparando una escuela de un barrio residencial y una de una villa de emergencia*. [Tesis de pregrado, Universidad Abierta Interamericana] Repositorio UAI. Obtenido de <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC104094.pdf>
- Luque, S., & Mamani, G. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas de la provincia de Huancané - Puno*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional UCV, Callao. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100615/Luque_SS-Mamani_TG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Mancha, G., & Kumar, A. (2023). Adolescentes víctimas de bullying y cyberbullying en el Área Metropolitana de Monterrey (AMM). *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 12(24). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-21712022000100009

- Manjarrés, S. M. (2013). Aplicación de los principios éticos a la metodología de la investigación. *Enfermería en cardiología: revista científica e informativa de la Asociación Española de Enfermería en Cardiología*(58), 27-30.
- Marsellach, G. (2006). La perspectiva psico-evolutiva de la agresividad. *Dpto. de Psicología Evolutiva y de la Educación de la U.C.M.* Obtenido de http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.violencia/Per_spectiva_psico-evolutiva_agresividad.pdf
- Martinez, M., & Ñaccha, J. (2023). *Uso de videojuegos móviles y su relación con la Conducta Agresiva en Estudiantes del 4to grado de Secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022*. Ayacucho: Repositorio Institucional UNSCH. Obtenido de https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/5784/1/TESIS%20EN851_Mar.pdf
- Menéndez, M. (17 de Mayo de 2018). *Psicología-Online*. Obtenido de Adicción a los videojuegos: síntomas, consecuencias y tratamiento: <https://www.psicologia-online.com/adiccion-a-los-videojuegos-sintomas-consecuencias-y-tratamiento-3805.html>
- Merma, J. (2020). *Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F, G y de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Antiplano] Repositorio Institucional UNA, Puno. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3577188>
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. Ecuador: Repositorio Institucional UTA. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36876>
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio UTA, Ambato - Ecuador. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36876/1/Millan%20Velasquez%20%2c%20Marco%20Eduardo.pdf>

MINSA. (2021). *En 50% se incrementado la violencia en niños y adolescentes en Lima Metropolitana durante la pandemia*. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/523605-en-50-se-ha-incrementado-la-violencia-en-ninos-y-adolescentes-en-lima-metropolitana-durante-la-pandemia/>

Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video Games and Agency in Contemporary Society. *Games and Culture*, 15(2). doi:10.1177/1555412017750448

Núñez, C. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Santa María] Repositorio Institucional UCSM, Lima. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/13016/76.0529.PS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortega, R. (2000). *Agresividad y violencia entre iguales*. Libros Antonio Machado.

Ortiz, D., & Velastegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/330>

Pandia, Y. (2016). *Relación entre la agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes del segundo grado de la IEP 70024 "Laykakota"*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Antiplano] Repositorio Institucional UNA, Puno. Obtenido de <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/3468>

Ponce, C. (2017). *La agresividad y su influencia en la convivencia en el aula en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. Arequipa*. [Tesis de maestría, Universidad de San Agustín] Repositorio Institucional USA, Arequipa. Obtenido de

<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/80930a77-f630-4472-9a17-abf91286a157/full>

Ponce, F., & Ramírez, F. (2024). Agresividad y violencia Un problema. *Revista médica del Hospital General de México*, 87(2). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2524-177X2024000200072&script=sci_arttext

Postigo, C. (2019). *Adicción a los videojuegos*. Obtenido de Top Doctors España: <https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/adiccion-a-los-videojuegos#>

Puerta, L., Cieza, S., & Rodríguez, M. (2023). Influencia de los videojuegos en el sector de la psicología y la psicoterapia: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(64), Influencia de los videojuegos en el sector de la psicología y la psicoterapia: Una revisión sistemática de la literatura. Retrieved from <https://www.proquest.com/openview/30c1c00465378d40e27c2bc4a3f7ff08/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torrachi, E., & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica*, 39(2), 209-214. Obtenido de <https://biblat.unam.mx/hevila/Archivosvenezolanosdefarmacologiyterapiayterapeutica/2020/vol39/no2/12.pdf>

Reynalte, F. (2021). *Adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte] Repositorio Institucional UPN, Lima. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/28317>

Rivero, I. (2016). El juego de los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar, Quaderns de Filosofia*(56), 49-63. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5379560>

- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. *Enrahonar: an international journal of theoretical and practical reason*, 49-63. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5379560>
- Rodriguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62). Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017
- Sáenz, A. S. (2022). *Dependencia de los videojuegos y agresividad en adolescents de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca - 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo] Repositorio Institucional UPAGU. Obtenido de http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2347/TESIS_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salas, E., Merino, C., & Chóliz, M. M. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4). doi:10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd
- Sánchez, F. (2020). La agresividad humana y sus interpretaciones. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*(20), 427-441. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7720611>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima - Perú: Universidad Ricardo Palma.
- Segura, A. P. (2020). tesis Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y. *repositorio universidad continental*.
- Segura, D. (2016). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry en estudiantes del nivel secundario de Otuzco. *Revista de Estudiantes de Psicología "Jang"*, 5(2), 1-24. Obtenido de <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1640>
- Sevinçli, M., & Aydoğmuş, M. (2022). Video Games as a Part of Intervention Programs Based on Self-Determination Theory. *Psikiyatride Guncel*

Yaklasimlar, 14(2), 207-220. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Fritz-Vascones-Roman-2/publication/378772296_El_papel_positivo_de_los_videojuegos_en_la_salud_mental_Un_llamado_a_romper_estereotipo/links/65e931e3adf2362b637d14cc/El-papel-positivo-de-los-videojuegos-en-la-salud-menta

Spytska, L. (2023). Peculiarities of aggressive behaviour manifestation in the social environment. *Sworld-Us Conference Proceedings*, 1, 129-132. doi:10.30888/2709-2267.2023-16-01-005

Suárez, I., Varguillas, C., & Ronceros, C. (2022). Técnicas e instrumentos de investigación Diseño y validación desde la perspectiva cuantitativa. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14308/4759>

Sucasaire, G. (2017). *La agresividad escolar en la Institución Educativa Secundaria Víctor Raúl Haya de la Torre de la ciudad de San Gabán del año 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Antiplano] Repositorio Institucional UNA, Puno. Obtenido de <https://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/6637>

Torres, A. (2017). Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento. *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/clinica/adiccion-a-videojuegos>

Van Rooij, A. (2011). *Online Video Game Addiction. Exploring a new phenomenon*. [Tesis doctoral, Erasmus University Rottedarm], Repositorium ERU, Rotterdam: The Netherlands.

Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 16 a 19 AÑOS DE UNA PREPARATORIA, PUNO CIUDAD – 2025

Autor(a): Ana Luz Mamani Parillo

Problema de investigación	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
Problema general ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025? Problemas específicos PE1. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025? PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la	Objetivo general Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025. Objetivos específicos OE1. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una	Hipótesis general Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025. Hipótesis específicas HE1. Existe relación inversa significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los estudiantes de 16 a 19 años de una	Variable 1: Adicción a los videojuegos Dimensiones: D1. Abstinencia D2. Abuso y tolerancia D3. Problemas asociados a los videojuegos D4. Dificultad de control	Enfoque: Cuantitativo Tipo de investigación: Básica Nivel: descriptivo Diseño de Investigación: No experimental - correlacional – transaccional Población: La población de estudio estará

agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025? PE3. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025? PE4. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025?	preparatoria, puno ciudad – 2025. OE2. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025. OE3. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025 OE4. Establecer la relación que existe entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025.	preparatoria, puno ciudad – 2025. HE2. Existe relación inversa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025 Puno - 2025. HE3. Existe relación inversa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025. HE4. Existe relación inversa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los estudiantes d de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025 Puno - 2025.	Variable 2: Agresividad Dimensiones: D1. Agresividad física D2. Agresividad verbal D3. Ira D4. Hostilidad	conformada por 200 adolescentes. Muestra: La muestra estará compuesta por 132 adolescentes Técnica e instrumentos: Técnica: Encuesta Psicometría Instrumentos: Cuestionario sobre Adicción a los videojuegos Cuestionario sobre Agresión
---	--	---	---	--

Anexo 02. Instrumentos de recolección

Cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos

Edad: **Sexo:** Femenino (_1_) Masculino(2__)

Grado.....**Fecha:**.....

Instrucciones: Se le solicita indicar en que grado está de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases planteadas relacionadas a la adicción a videojuegos. A continuación, se le presentará la escala con la cual podrá responder a cada pregunta de acuerdo a su criterio:

- TD: Totalmente en desacuerdo (1)
- ED: En desacuerdo (2)
- I: Indiferente (3)
- DA: De acuerdo (4)
- TA: Totalmente de acuerdo (5)

N°	Preguntas	TD	ED	I	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé			x		
2	Si no me funciona la videoconsola o la PC, le pido prestada a familiares o amigos		x			
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videojuego				x	
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y siento desesperación					

7	Me irrito o me enfado cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la computadora					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar y ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la computadora					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos e incluso he dejado de comer					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

Fuente: Huamán (2020)

Cuestionario para evaluar agresión de Buss y Perry

Edad: **Sexo:** Femenino (☐) Masculino (☐)

Grado: **Fecha:**

Instrucciones: Las siguientes preguntas buscan identificar que reacciones presenta frente a distintas situaciones dentro de su entorno y consigo mismo, por lo cual se le pide gratamente marcar la alternativa que mejor considerando tomando en cuenta la escala de medición.

- CF: Completamente Falso (1)
- BF: Bastante Falso (2)
- VF: Ni verdadero ni falso (3)
- BV: Bastante verdadero para mí (4)
- CV: Completamente verdadero para mí (5)

Nº	Preguntas	CF	BF	VF	BF	CV
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos y los insulto					
3	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida					
4	A veces soy bastante envidioso					
5	Si me provocan lo suficiente, puedo golpear a otra persona					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente					
7	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente y reniego de todo					

9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades y no yo					
13	Suelo involucrarme en las peleas de los demás					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos					
15	Soy una persona apacible					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas sin razón					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago y sin remordimientos					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho e incluso muchos prefieren estar lejos de mí					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a golpearnos					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón					
23	Desconfío de desconocidos que muestran ser muy amigables					
24	No encuentro ninguna buena razón para no pegarle a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi humor					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas					
27	He amenazado a gente que conozco					

28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué me pedirán algo a cambio					
29	He llegado a estar tan furioso que rompo cosas					

Fuente: Segura (2016)

ANEXO 03: Fichas de validación por juicio de expertos

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

ADICIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD

I. DATOS GENERALES EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS DE UNA

Título de la Investigación: PREPARATORIA, PUNO CIUDAD - 2024

Nombre del Experto: José Dante Gutiérrez Alberoni

Nombre del instrumento:

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos técnicos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Gutiérrez
Nombre:
No. DNI: 01 21 35 50

Dr. José Dante Gutiérrez Alberoni
Psicólogo
C.Ps.P. N° 0644

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD

I. DATOS GENERALES EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS DE UNA

Título de la Investigación: PREPARATORIA, PUNO CIUDAD - 2024

Nombre del Experto: Jose Dante Gutierrez Alberoni

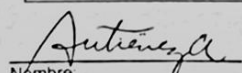
Nombre del instrumento:

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

--


Nombre:
No. DNI: 01213350

Dr. José Dante Gutiérrez Alberoni
Psicólogo
C.Ps.P. N° 0644

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

ADICION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD

I. DATOS GENERALES EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS DE UNA

Título de la Investigación: PREPARATORIA, PUNO CIVAOQ - 2024

Nombre del Experto: Juan Francisco Barriónuevo Valero

Nombre del instrumento:

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	✓	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	✓	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	✓	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	✓	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	✓	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	✓	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos técnicos del tema investigado	✓	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	✓	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	✓	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	✓	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Nombre: Juan Francisco Barriónuevo Valero
 No. DNI: 80100220
 Colegio de Psicólogos del Perú N° 11128
 Consejo Regional VI - Arequipa

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

ADICION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD

I. DATOS GENERALES EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS DE UNA

Título de la Investigación: PREPARATORIA, PUNO CIUDAD -2024

Nombre del Experto: JUAN FRANCISCO BARRIONUEVO VALERO

Nombre del instrumento:

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	✓	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	✓	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	✓	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	✓	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	✓	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	✓	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	✓	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	✓	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	✓	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	✓	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Nombre Juan Francisco Barrionuevo Valero
 No. DNI 78010100
 Dr. Juan F. Barrionuevo Valero
 Psicólogo
 Colegio de Psicólogos del Perú N° 11128
 Consejo Regional III - Arequipa

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

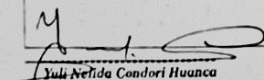
I. DATOS GENERALES
 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS
 Nombre del Experto: Yuli Nelida Condori Huanca.

Nombre del instrumento:

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple.	-
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple.	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple.	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple.	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple.	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple.	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple.	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple.	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple.	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple.	

III. OBSERVACIONES GENERALES


 Yuli Nelida Condori Huanca
 PSICOLOGA
 O.P.S.P. 27898

Nombre Yuli N. Condori Huanca.
 No. DNI 476163833

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

ADICION A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD

I. DATOS GENERALES EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS DE UNA

Título de la Investigación: PREPARATORIA, PUNO CIUDAD -2024

Nombre del Experto: Juli Nelida Condori Huanca

Nombre del instrumento:

II ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

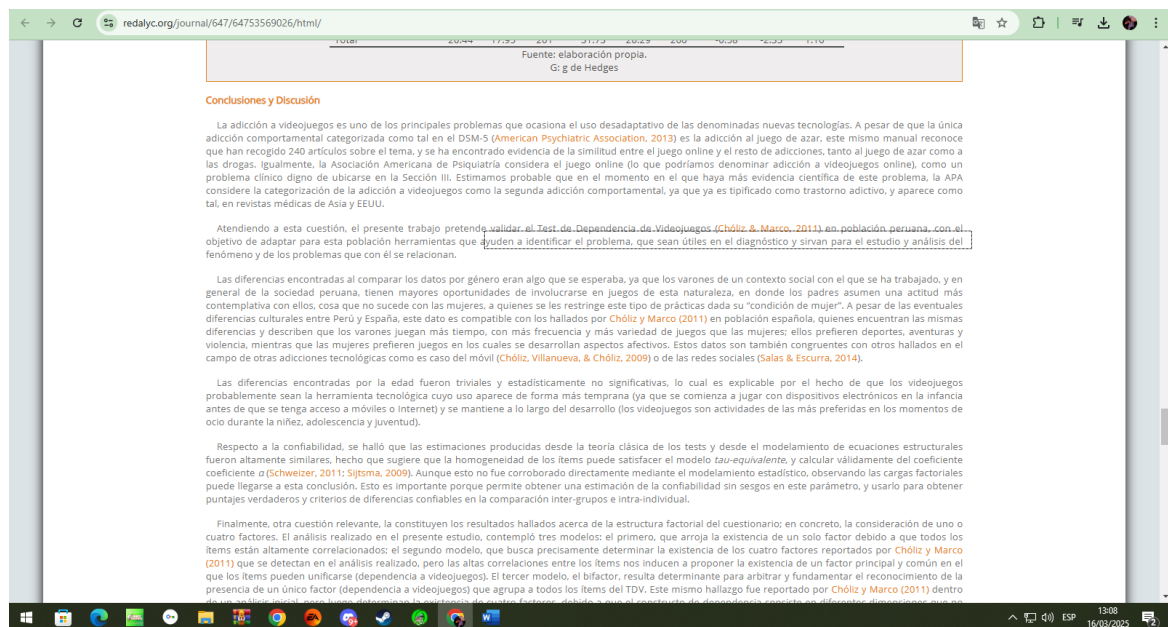
Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1 Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple.	
2 Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple.	
3 Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple.	
4 Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple.	
5 Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple.	
6 Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple.	
7 Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos técnicos del tema investigado	Cumple.	
8 Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple.	
9 Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple.	
10 Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple.	

III OBSERVACIONES GENERALES

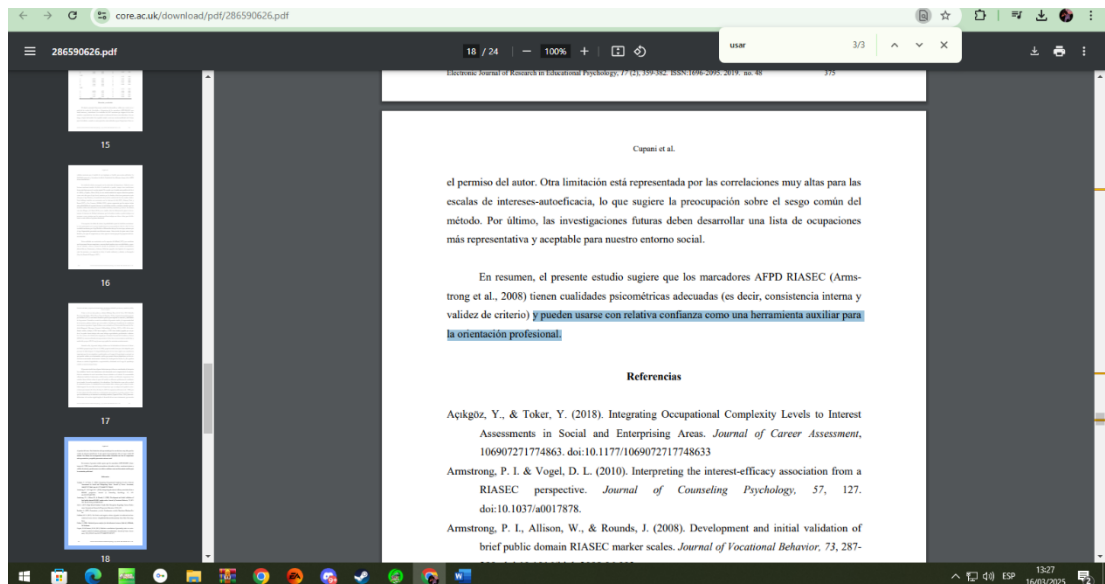
Juli Nelida Condori Huanca
PSICOLOGA
C.P. 27899
Nombre Juli N. Condori Huanca.
No DNI 476163833

Anexo 04: Autorización para el uso de instrumentos

test de ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS



CUESTIONARIO PARA EVALUAR ADICCIONES



Anexo 05: Solicitud de aplicación de investigación

CR60

SOLICITO: Permiso para realizar Trabajo de
Investigación

SEÑOR: WALTER MONROY PINTO
PROMOTOR DE LA PREPARATORIA "SERUNA"

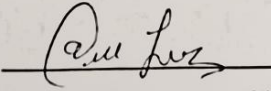
Yo, ANA LUZ MAMANI PARILLO, identificada con DNI Nº 75506295, con domicilio JR. alto tribunal
#342 del distrito de Puno, con BACHILLER en Psicología de la universidad Andina Néstor Cáceres
Velásquez

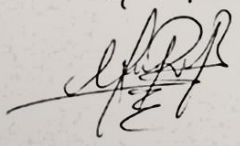
Ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que, con la finalidad de llevar a cabo un trabajo de investigación, solicito su autorización para
realizar la aplicación del proyecto dentro de la institución, la tesis lleva como título "ADICCIÓN
A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS DE
UNA PREPARATORIA, PUNO CIUDAD - 2024", la tesis se llevara a cabo en la
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ICA, con la finalidad de obtener el grado de licenciada en
Psicología.

POR LO EXPUESTO: Agradezco antemano su apoyo y quedamos a disposición para cualquier
aclaración o coordinación adicional.

Ruego a usted acceder a mi solicitud.
PUNO, 29 de NOVIEMBRE del 2024


BACHILLER: ANA LUZ MAMANI PARILLO
DNI Nº 75506295
CELL: 982828204


Recibido
02/12/24


Anexo 06: consentimiento y asentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER PARTICIPANTE EN EL ESTUDIO

El objetivo de este estudio es Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025 todos los participantes completaran un cuestionario demográfico y se les realizaran preguntas relacionadas a la/s variable/s adicción a los videojuegos y agresividad relacionadas a la salud mental. Su participación en el estudio se dará en un solo momento y es VOLUNTARIA, nadie puede obligarlo a participar si no lo desea. Debe también saber que toda la información que brinde será guardada CONFIDENCIALMENTE, es decir, solo será conocida por las personas autorizadas que trabajan en este estudio y por nadie más.

Si usted PERMITE y/o AUTORIZA la participación del menor en el estudio y registra su código en este consentimiento sucederá lo siguiente:

Le aseguramos que la información que proporcione se guardara con la mayor confidencialidad posibles. Su nombre no va a ser utilizado en ningún reporte o publicación que resulte de este estudio. Se le solicitara crear un código de participante. Su nombre y dirección, así como su número de teléfono o dirección de correo electrónico, en caso los proporcione, serian asegurados mediante uso de contraseñas para su acceso

Algunas preguntas podrían causar incomodidad, pero el menor puede no contestarlas y puede también interrumpir la encuesta en cualquier momento.

La participación del menor se dará en el marco del respeto a la integridad de la persona: autonomía, justicia, benevolencia y la no maleficencia.

Usted puede decidir que el menor no participe en este estudio.

Si participa del estudio, ayudaría a la comunidad científica a conocer el estado de algunos aspectos de la salud mental en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2024 en especialmente relacionados a adicción a los videojuegos y agresividad.

No habrá una compensación económica por su participación en el estudio. La participación en este estudio en cualquiera de los test realizados no implica algún costo para Ud.

Las únicas personas que sabrán de la participación del menor son los integrantes del equipo de investigación. Su código de participante será guardado en un archivo electrónico con contraseña u encriptado. No se compartirá la información provista durante el estudio a nadie, sin su permiso por escrito, a menos que fuera necesario por motivos legales y bajo su conocimiento.

En el caso de cualquier consulta relacionada al estudio y su participación, puede contactar al o los responsables de la investigación:

(Ana Luz Mamani Parillo, n° celular:982828204, parilloana4@gmail.com)

Como evidencia de aceptar la participación del menor en la investigación se requiere que elabore un código personal que nos permitirá además mantener la confidencialidad. El código se elaborará considerando su fecha de nacimiento y las iniciales de sus datos personales.

Código del participante

Fecha

ASENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento, mi Nombre es Ana luz Mamani Parillo, estudiante/egresado de la carrera de Psicología de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Actualmente, me encontré realizando una investigación sobre adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, El objetivo del estudio es Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, puno ciudad – 2025 para ello se requiere su colaboración.

El proceso de colaboración consiste en responder los instrumentos: Cuestionario para evaluar la adicción a los videojuegos que cuenta con 25 de preguntas y el Cuestionario para evaluar agresión de Buss y Perry cuenta con 29 preguntas con una duración aproximada de 20 minutos.

Su participación en el estudio es totalmente VOLUNTARIA, es así que, no implica recompensas de ningún tipo y tampoco algún costo. Debe también saber que toda la información que brinde será guardada CONFIDENCIALMENTE, es decir, sólo será conocida por las personas autorizadas que trabajan en este estudio y por nadie más.

Su participación se dará en el marco del respeto a la integridad de la persona: autonomía, justicia, benevolencia y la no maleficencia.

En el caso de cualquier consulta relacionada al estudio y su participación, puede contactar al o los responsables de la investigación: (Ana Luz Mamani Parillo, n° celular: 982828204, parilloana4@Gmail.com)

Habiendo leído la información provista líneas arriba. Y, como evidencia de aceptar participar de la investigación se requiere que elabore un código personal que nos permitirá además mantener la confidencialidad. El código se elaborará considerando su fecha de nacimiento y sus iniciales.

Código del participante

Fecha

Anexo 07: Constancia de aplicación de investigación



"AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE LA ECONOMIA PERUANA"

mediante el presente, quien suscribe promotor de la academia "SERUNA" CON R.D.N. 0581-2024-DREP, de la ciudad de Puno.

CONSTANCIA DE LA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

A la bachiller, **ANA LUZ MAMANI PARILLO**, identificada con el DNI N°75506295, para optar el título profesional en **PSICOLOGIA** en la **UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ICA**, quien ha realizado el trabajo de investigación con la **TESIS** denominada **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES 16 a 19 AÑOS DE UNA PREPARATORIA, PUNO CIUDAD – 2025"**, los cuales fueron aplicados a nuestros estudiantes de la preparatoria 2025.

Se expide la presente constancia para los fines que se crea convenientes.

Puno, 18 de marzo del 2025.

Atentamente:

WALTER MONROY PINTO
DNI: 40783145

Anexo 08: Análisis de confiabilidad Base de datos

BASE DE DATOS

	Adiccion a los videojuegos																								
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	P2 2	P2 3	P2 4	P2 5
E1	5	2	3	2	1	4	2	2	5	5	5	3	5	5	4	3	2	3	2	3	5	3	5	5	4
E2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	4
E3	2	1	5	1	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	5	4	5	3	5	3	3	1	4	1
E4	4	4	2	2	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4	4	2	1	4	5	5	2	2
E5	4	4	4	4	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	3
E6	1	1	1	1	5	1	1	5	5	5	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	5	4	2
E7	5	4	4	5	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3
E8	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5
E9	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	2	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4
E10	1	4	1	2	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	5	3	3	1	3	1	2	3
E11	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E12	2	2	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	5	3	4	2	3	3	3	3	2	3
E13	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E14	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E15	1	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	1	1	2	3	1	2	3	1	3	2	3	1	2
E16	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
E17	2	4	1	2	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	5	2	2	2
E18	2	2	4	2	5	2	2	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	2	5	5	4	5	4
E19	3	3	5	2	3	2	5	4	3	3	3	3	3	5	2	3	3	3	3	3	5	2	3	2	5
E20	4	1	1	1	4	1	4	4	1	4	4	1	4	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
E21	5	5	2	4	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3
E22	4	4	2	3	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3	3	4	4	5	3	4	4	3
E23	5	5	3	5	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	5	3	5	3	2	2	3	2	3
E24	4	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	5	1	4	1	1	1	1	1	2	1	4	5	1	4
E25	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E26	3	2	3	5	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	5	5	2	1	4	5	4	5	2	5	7
E27	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E28	4	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	4	4	4
E29	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E30	5	5	5	2	1	5	5	5	5	5	4	5	5	2	3	5	5	4	4	5	4	5	5	2	3
E31	4	5	4	5	5	5	2	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	7
E32	1	5	3	5	2	5	5	3	5	5	5	3	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	3	5	5
E33	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	7
E34	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E35	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
E36	4	2	2	2	5	3	3	3	4	5	4	2	4	2	3	3	3	3	3	5	4	2	4	2	3
E37	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E39	1	2	1	2	1	5	3	2	1	3	1	2	2	3	2	1	2	3	1	3	1	2	2	3	2
E40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E41	3	3	3	3	3	5	3	4	5	3	5	3	1	3	4	3	3	4	5	3	5	3	1	3	4
E42	4	1	1	1	4	1	4	4	1	4	4	1	4	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
E43	3	3	4	3	1	5	2	1	4	5	4	2	2	1	5	2	5	2	4	3	4	2	2	1	5
E44	2	4	5	4	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E45	1	4	1	4	1	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	1	3
E46	4	1	1	1	4	1	4	4	1	4	4	1	4	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
E47	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
E48	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5
E49	5	2	3	2	1	4	2	2	5	5	5	3	5	5	4	3	2	3	2	3	5	3	5	5	4
E50	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	4	4	3	4
E51	2	1	5	1	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	1	4	1	3	1	3	3	1	4	1
E52	4	2	2	2	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4	4	2	1	4	5	5	2	2
E53	4	4	4	4	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	3
E54	1	1	1	1	5	1	1	5	5	5	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	5	4	2
E55	5	4	4	5	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3
E56	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5
E57	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	4
E58	1	4	1	2	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	1	3	1	2	3
E59	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4

E60	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E61	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E62	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E63	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E64	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	
E65	2	4	1	2	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	5	2	2	2	2	
E66	2	2	4	2	5	2	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	2	4	5	4	5	4	
E67	2	4	1	2	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	5	2	2	2	2	
E68	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E69	5	5	2	4	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	
E70	4	4	2	3	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3	3	4	4	5	3	4	4	3	
E71	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E72	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	5	4	5	4	4	1	1	1	1	2	5	4	5	4	4	
E73	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E74	3	2	3	5	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	5	5	2	1	4	5	4	5	2	5	7	
E75	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E76	4	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	4	4	
E77	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
E78	1	1	1	2	1	1	1	5	1	5	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	3	2	3	
E79	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E80	1	5	3	1	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	2	2	
E81	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	7	
E82	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4	
E83	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	
E84	4	2	2	2	5	3	3	3	4	5	4	2	4	2	3	3	3	3	3	5	4	2	4	2	3	
E85	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
E86	3	3	3	3	3	5	3	4	5	3	5	3	1	3	4	5	5	5	5	5	5	3	1	3	4	
E87	5	4	4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
E88	3	3	4	3	1	5	2	1	4	5	4	2	2	1	5	2	5	2	4	3	4	2	2	1	5	
E89	2	4	5	4	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
E90	1	4	4	4	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	5	3	3	3	1	3	
E91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	1	3	4	4	1	4	2
E92	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	
E93	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	
E94	5	2	3	2	1	4	2	2	5	5	5	3	5	5	4	3	2	3	2	3	5	3	5	5	4	
E95	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	4	
E96	2	1	5	1	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	5	4	5	3	5	3	3	1	4	1	
E97	4	2	2	2	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4	4	2	1	4	5	5	2	2	
E98	4	4	4	4	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	3	
E99	1	1	1	1	5	1	1	5	5	5	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	5	4	2	
E100	5	4	4	5	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	
E101	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	
E102	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	4	
E103	1	2	1	2	1	5	3	2	1	3	1	2	2	3	2	3	2	3	4	3	1	2	2	3	2	
E104	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
E105	3	3	3	3	3	5	3	4	5	3	5	3	1	3	4	3	3	4	1	3	5	3	1	3	4	
E106	5	4	4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
E107	3	3	4	3	1	5	2	1	4	5	4	2	2	1	5	2	5	2	4	3	4	2	2	1	5	
E108	2	4	5	4	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
E109	1	4	4	4	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	1	3	
E110	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	1	3	4	4	1	4	2	
E111	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	
E112	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	
E113	5	2	3	2	1	4	2	2	5	5	5	3	5	5	4	3	2	3	2	3	5	3	5	5	4	
E114	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	4	

E115	2	1	5	1	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	1	4	1	3	1	3	3	1	4	1
E116	4	2	2	2	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4	4	2	1	4	5	5	2	2
E117	4	4	4	4	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	3
E118	1	1	1	1	5	1	1	5	5	5	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	5	4	2
E119	5	4	4	5	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3
E120	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5
E121	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	4	2	2	4
E122	1	4	1	2	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	1	3	1	2	3
E123	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E124	2	2	2	2	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1
E125	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E126	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4
E127	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
E128	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
E129	2	4	1	2	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	5	2	2	2	2
E130	2	2	4	2	5	2	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	2	4	5	4	5	4
E131	2	4	1	2	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	5	2	2	2	2
E132	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	2	2	5	4	4

	Agresividad																												
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	P2 2	P2 3	P2 4	P2 5	P2 6	P2 7	P2 8	P2 9
E1	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	5	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1
E2	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E3	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	4	4	4	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1
E4	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E6	3	2	4	3	1	2	2	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	2	4	3	1	2	2	3	4	3	4	2	3
E7	3	1	1	3	3	3	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	3	3	1	3	1	1	1	3	1
E8	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2
E9	1	2	2	4	2	4	4	5	4	2	4	2	2	4	1	2	1	2	2	4	2	4	4	4	5	4	2	4	2
E10	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E11	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3
E12	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2
E13	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3
E14	1	3	4	3	2	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	1	3	4	3	2	1	3	3	3	3	1	3	1
E15	1	1	1	4	4	4	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	4	4	4	2	2	2	2	2	1	1
E16	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E17	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	1	5	2	1	4	1	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	1	5	2
E18	4	4	5	4	5	5	2	2	5	5	4	5	3	4	5	5	4	4	5	4	5	5	2	2	5	5	4	5	3
E19	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3
E20	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	5	2	2
E21	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	3	2	3
E22	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E23	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	3	3
E24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E25	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4

E26	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3		
E27	5	3	3	3	4	5	4	2	4	2	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	4	5	4	2	4	2	3	3	3		
E28	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
E29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
E30	1	5	3	2	1	3	1	2	2	3	2	3	2	3	4	3	1	5	3	2	1	3	1	2	2	3	2	3	2		
E31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
E32	3	5	3	4	5	3	5	3	1	3	4	3	3	4	1	3	3	5	3	4	5	3	5	3	1	3	4	3	3		
E33	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	2	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4		
E34	1	1	2	1	4	1	4	2	2	1	5	2	5	2	4	3	1	1	2	1	4	1	4	2	2	1	5	2	5		
E35	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
E36	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3		
E37	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	1	3	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4		
E38	5	5	5	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3		
E39	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1		
E40	1	4	2	2	5	5	1	3	5	5	4	3	2	3	2	3	1	4	2	2	5	5	1	3	5	5	4	3	2		
E41	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3		
E42	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	1	4	1	3	1	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	1	4		
E43	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4	4	2	1	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4		
E44	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3		
E45	2	1	1	1	1	1	1	4	1	4	2	1	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	2	1	1	
E46	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	
E47	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4		
E48	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2		
E49	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	3		
E50	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E51	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1		
E52	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E53	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4	
E54	5	5	5	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3		
E55	3	1	3	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	3	1	3	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4		
E56	1	4	2	2	5	5	1	3	5	5	4	3	2	3	2	3	1	4	2	2	5	5	1	3	5	5	4	3	2		
E57	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	
E58	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	5	4	5	3	5	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	5	4		
E59	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4	4	2	1	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4		
E60	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3		
E61	5	1	1	5	2	2	4	4	3	3	2	3	3	4	1	3	5	1	1	5	2	2	4	4	3	3	2	3	3		
E62	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1		
E63	3	2	1	1	4	1	2	1	4	4	1	1	1	2	4	2	3	2	1	1	4	1	2	1	4	4	1	1	1		
E64	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	4	2	
E65	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1	5	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	1	1		
E66	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E67	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	4	4	4	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1		
E68	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E69	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E70	4	4	4	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	1	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3		
E71	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	
E72	1	1	2	1	4	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	2	1	2	2	2	
E73	1	2	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	2	1	2	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4		
E74	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2		
E75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
E76	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2		
E77	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3		
E78	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1		
E79	1	1	1	4	4	4	5	4	5	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	4	4	4	5	4	5	4	4	1	1		
E80	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E81	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	1	5	2	1	4	1	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	1	5	2		
E82	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E83	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3		
E84	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
E85	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	3	2	3		
E86	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E87	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	3	3		
E88	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
E89	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4		
E90	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3		
E91	5	3	3	3	4	5	4	2	4	2	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	4	5	4	2	4	2	3	3	3		
E92	1	1	4	4	4	4	4</																								

E94	1	5	3	2	1	3	1	2	2	3	2	3	2	3	4	3	1	5	3	2	1	3	1	2	2	3	2	3	2
E95	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E96	3	5	3	4	5	3	5	3	1	3	4	3	3	4	1	3	3	5	3	4	5	3	5	3	1	3	4	3	3
E97	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E98	1	1	2	1	4	1	4	2	2	1	5	2	5	2	4	3	1	1	2	1	4	1	4	2	2	1	5	2	5
E99	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E100	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3
E101	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	1	3	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	2	4	4
E102	5	5	5	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3
E103	3	3	3	2	4	2	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	3	3	3	2	4	2	1	1	1	4	1	1	4
E104	1	4	2	2	5	5	1	3	5	5	4	3	2	3	2	3	1	4	2	2	5	5	1	3	5	5	4	3	2
E105	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3
E106	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	1	4	1	3	1	2	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	1	4
E107	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4	4	2	1	4	4	3	5	2	2	4	5	5	2	2	4	4
E108	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3
E109	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	4	2
E110	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	5	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1
E111	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4
E112	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2
E113	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	3
E114	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E115	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1
E116	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E117	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E118	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E119	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
E120	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
E121	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2
E122	1	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2
E123	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2	2	4	4	1	1	2	1	4	5	5	2	2	2	2	2	2
E124	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E125	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	4	1	5	2	2	4	2	2	2	2	3	1	2
E126	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	2	3
E127	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1
E128	1	1	1	4	4	4	5	4	5	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	4	4	4	5	4	5	4	4	1	1
E129	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E130	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	1	5	2	1	4	1	3	5	3	2	2	2	4	5	2	5	1	5	2
E131	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	2	4	2	1	2	2	5	4	4	5	4
E132	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3

Anexo 09: Informe de y Turnitin al 20% de similitud



Página 1 of 132 - Portada

Identificador de la entrega trrcoid::3117-442612894

1742942376_9-TESIS_ANA LUZ MAMANI PARILLO.docx

2025

2025

Universidad Autónoma de Ica

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trrcoid::3117-442612894

Fecha de entrega

25 mar 2025, 6:39 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 mar 2025, 6:48 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

1742942376_9-TESIS_ANA LUZ MAMANI PARILLO.docx

Tamaño de archivo

11.0 MB

128 Páginas

31.130 Palabras

140.232 Caracteres



Página 1 of 132 - Portada

Identificador de la entrega trrcoid::3117-442612894

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 15 words)

Top Sources

- 11%  Internet sources
- 1%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

11%  Internet sources
1%  Publications
6%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repositorio.autonomadelca.edu.pe	6%
2	Internet	hdl.handle.net	3%
3	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%
4	Internet	repositorio.ucsm.edu.pe	<1%
5	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
6	Submitted works	Universidad Privada San Juan Bautista on 2024-12-20	<1%
7	Publication	Escobar Candia, Yesenia. "Caracterización de la cadena de servicios de la montafl..."	<1%
8	Submitted works	Universidad de San Martín de Porres on 2024-06-20	<1%
9	Submitted works	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-11	<1%
10	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
11	Submitted works	Universidad Autónoma del Perú on 2022-07-24	<1%

12	Submitted works	Universidad Privada San Juan Bautista on 2024-10-17	<1%
13	Submitted works	Universidad Católica San Pablo on 2022-06-28	<1%
14	Submitted works	ucss on 2024-11-05	<1%
15	Submitted works	Pontificia Universidad Catolica Madre y Maestra PUCMM on 2021-11-16	<1%
16	Submitted works	Universidad Privada del Norte on 2024-06-13	<1%
17	Submitted works	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-06-11	<1%
18	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
19	Publication	Ana María Rodas Carbonell. "Dispositivos electrónicos impresos sobre sustratos t...	<1%
20	Publication	Edwin Gustavo Estrada-Araoz, Guido Ayay-Arista, Yannina Mitza Arias-Huaco, José...	<1%
21	Submitted works	Universidad Peruana Los Andes on 2020-11-11	<1%
22	Internet	repositorio.upn.edu.pe	<1%
23	Submitted works	Universidad de San Martin de Porres on 2024-06-21	<1%