



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de
la Institución Educativa Secundaria
Perú Birf, San Miguel - 2025.

Línea de investigación

Calidad de vida, resiliencia y bienestar psicológico.

Presentado por:

Arhuire Ccancapa, Kevin Arnold
Huahuacondori Coaquira, Karen Nikol

**TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN PSICOLOGÍA**

Docente:

Mg. Megally Fiorella Cuello García
<https://orcid.org/0009-0006-3704-042X>

Chincha, Perú, 2025

Constancia de aprobación

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Chincha, 07 de Enero del 2026

Mg. Jose Yomil Perez Gomez
Decano de la Facultad de salud
Universidad Autónoma de Ica.

Presente. -

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarla e informar que, **Bach. Arhuire Ccancapa, Kevin Arnold y Bach. Huahuacondori Coaquira, Karen Nikol**, de la Facultad de salud, del programa Académico de PSICOLOGIA, han cumplido con elaborar su:

PROYECTO DE TESIS

TESIS

TITULADO:

"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA PERÚ BIRF, SAN MIGUEL - 2025."

Por lo tanto, queda expedito para continuar con el procedimiento correspondiente para solicitar la emisión de la resolución para la designación de Jurado, fecha y hora de sustentación de la Tesis para la obtención del Título Profesional.

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



MG. Megally Fiorella Cuello Garcia
CODIGO ORCID: 0009-0006-3704-042X
DNI: 73039674

Declaratoria de autenticidad



DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN


Yo, Karen Nikol Huahuacondori Coaquira, identificado(a) con DNI N°.72087260 y Kevin Arnold Arhuire Ccancapa, identificado(a) con DNI N°.70258161 en nuestra condición de Bachiller del programa de estudios de psicología, de la Facultad de Ciencias de la Salud, en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: "Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.", declaro bajo juramento que:

- La investigación realizada es de mi autoría
- 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.
- 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.
- Así mismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- 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.
- La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad

9%

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.

Chincha Alta, 29 de Diciembre del 2025.


Arhuire ccancapa kevin Arnold,
DNI N.º 70258161


Huahuacondori Coaquira Karen Nikol,
DNI N.º 72087260

CERTIFICACIÓN A LA VUELTA →

*Las firmas y huellas dactilares corresponden al/los responsables(s) de la investigación.

Instruido el otorgante sobre el contenido, ratifica su voluntad de legalizar su firma, bajo su responsabilidad.



CERTIFICO: Que las firmas que anteceden corresponden a: KÉVIN ANDRÉS ARHUARÉ =
CCANCCAPA Y KAREN NINOL
HUAHUACONDORI COBQUECHA
Identificados con: DNI: 70258161
DNI: 72084260



Se legalizan las firmas más no el contenido
Jullaca, **29 DIC 2025**



[Handwritten signature]

GENE ROBERTO RODRIGUEZ ZEA
NOTARIO DE SAN ROMÁN - JULIACA
C.N.P. 31
C.A.P. 1378



Dedicatoria

A mis padres, que me inculcaron el esfuerzo como forma de lograr mis objetivos, a mis hermanos, que me brindaron su apoyo.

Kevin Arnold

A Dios, por ser la luz que ha guiado cada uno de mis pasos; en medio de la incertidumbre, las caídas y obstáculos, su presencia me sostuvo y me permitió avanzar, cuando todo parecía desfavorable.

A mis queridos padres, Julio y Verónica; gracias por todo su apoyo, por alentarme cuando todo parecía difícil, por su lucha diaria para que no me falte nada; los amo por ser el pilar de mi vida, por su amor incondicional, su sacrificio silencioso y constante, y por enseñarme con el ejemplo el valor del esfuerzo, la perseverancia y la fe en mí misma. Este logro es tan mío como suyo, gracias por nunca soltar mi mano.

A mi persona especial, Carlos por ser mi apoyo incondicional, mi compañero en este camino y fuente de inspiración constante; gracias por tu paciencia, tu amor y por creer en mí, incluso cuando yo dudaba.

A mi jefa de mi trabajo, señorita Rosa por su liderazgo ejemplar y la confianza depositada en mi trabajo durante este tiempo. Su dirección fue fundamental para el desarrollo de mi carrera profesional, y su apoyo fue un motor clave para la culminación exitosa de esta tesis.

A mí misma, por no renunciar a pesar de los desafíos y demostrar que cada etapa del ser humano es una oportunidad para crecer y superarse.

Karen Nikol

Agradecimiento

A las personas que participaron en este estudio, por brindarme su tiempo y sinceridad durante la evaluación. Agradecimientos a las personas que aportaron en el desarrollo de la tesis, mi asesora de tesis MG. MEGALLY FIORELLA CUELLO GARCIA, por su apoyo durante el proceso de esta investigación.

Al Dr. Efraín Santiago Quispe Sanca, por permitirme realizar la investigación en la I. E. S. Perú BIRF y por confiar en el proceso de la recopilación de datos.

A las estudiantes por su participación y colaboración en todo el proceso de recopilación de los datos y a sus padres por confiar en nosotros para mantener la confidencialidad de sus hijos. Y a todas las personas que nos apoyaron durante todo el camino recorrido, en especial a aquellos que confiaron en mí y me abrieron las puertas para guiarme y permitirme trabajar con ellos.

Resumen

El objetivo investigativo fue determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025; con enfoque cuantitativo, tipología básica, correlacional, no experimental, con corte transeccional; la población fue 277 y la muestra 162 estudiantes; se utilizaron el test TDM de dependencia a móviles y el cuestionario de Buss y Perry para agresividad. Los resultados, develan que; el 54,9% obtuvo nivel bajo, el 41,4% medio y el 3,7% alto; en agresividad, el 49,4% tenía un nivel bajo, el 35,2% medio, el 11,7% muy bajo y el 3,7% alto; a nivel inferencial, se encontró un p -valor= 0,000 y Rho = 0,343. La conclusión fue que, existe relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025, siendo una relación directa de baja intensidad.

Palabras clave: Dependencia a videojuegos, agresividad, adolescentes

Abstract

The research objective was to determine the relationship between video game addiction and aggression in students at the Peru Birf Secondary School, San Miguel – 2025. The study used a quantitative, basic typology, correlational, non-experimental, cross-sectional approach. The population was 277 and the sample was 162 students. The TDM test for mobile phone addiction and the Buss and Perry questionnaire for aggression were used. The results reveal that 54.9% scored low, 41.4% scored medium, and 3.7% scored high. in terms of aggression, 49.4% had a low level, 35.2% had a medium level, 11.7% had a very low level, and 3.7% had a high level; at the inferential level, a p-value = 0.000 and Rho = 0.343 were found. The conclusion was that there is a relationship between video game addiction and aggression in students at the Peru Birf Secondary School, San Miguel – 2025, which is a direct relationship of low intensity.

Keywords: Video game addiction, aggression, teenagers

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Constancia de aprobación	ii
Declaratoria de autenticidad	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vii
Abstract	viii
Índice general	ix
Índice de tablas	xi
Índice de figuras	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2.1. Descripción del Problema	15
2.2. Pregunta de Investigación General	18
2.3. Preguntas de Investigación Específicas	18
2.4. Objetivo general y específicos	19
2.5. Justificación e importancia	19
2.6. Alcance y limitaciones	21
III. MARCO TEÓRICO	22
3.1. Antecedentes	22
3.2. Bases teóricas	28
3.3. Marco conceptual	39
IV. METODOLOGÍA	41

4.1.	Tipo y nivel de Investigación	41
4.2.	Diseño de la Investigación	41
4.3.	Hipótesis general y específicas	42
4.4.	Identificación de las variables	43
4.5.	Matriz de operacionalización de variables	44
4.6.	Población – Muestra	46
4.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de información	47
4.8.	Técnica de análisis e interpretación de datos	48
V.	RESULTADOS	50
5.1	Presentación de resultados	50
5.2	Interpretación de resultados	62
VI.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	64
6.1.	Análisis inferencial	64
VII.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	70
7.1.	Discusión de resultados	70
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
	ANEXOS	89
	Anexo 1: Matriz de consistencia	90
	Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	92
	Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición	98
	Anexo 4: Documentos importantes	104
	Anexo 5: Consentimiento y asentimiento informado	107
	Anexo 6: Base de datos	109
	Anexo 7: Evidencias fotográficas	121
	Anexo 8: Informe de Turnitin % de similitud	122

ÍNDICE DE TABLAS ACADÉMICAS

	Pág.
Tabla 1 Datos sociodemográficos de estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú BIRF	50
Tabla 2 Niveles de dependencia a los videojuegos	52
Tabla 3 Niveles de abstinencia	53
Tabla 4 Niveles de abuso y tolerancia	54
Tabla 5 Niveles de problemas asociados al consumo de videojuegos.	55
Tabla 6 Niveles de dificultad de control.	56
Tabla 7 Niveles de agresividad.	57
Tabla 8 Niveles de agresividad física.	58
Tabla 9 Niveles de agresividad verbal.	59
Tabla 10 Niveles de ira.	60
Tabla 11 Niveles de hostilidad.	61
Tabla 12 Prueba de normalidad.	64
Tabla 13 Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad	65
Tabla 14 Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad física	66
Tabla 15 Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal	67
Tabla 16 Relación entre dependencia a los videojuegos e ira	68
Tabla 17 Relación entre dependencia a los videojuegos y hostilidad	69

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Resultados de datos sociodemográficos.	51
Figura 2 Resultados de dependencia a los videojuegos.	52
Figura 3 Resultados de abstinencia.	53
Figura 4 Resultados de abuso y tolerancia.	54
Figura 5 Resultados de problemas asociados al consumo de videojuegos.	55
Figura 6 Resultados de dificultad de control.	56
Figura 7 Resultados de agresividad.	57
Figura 8 Resultados de agresividad física.	58
Figura 9 Resultados de agresividad verbal.	59
Figura 10 Resultados de ira.	60
Figura 11 Resultados de hostilidad	61

I. INTRODUCCIÓN

Las nuevas generaciones son consideradas como nativas digitales, ya que poseen una naturalidad innata en el uso de las nuevas tecnologías; si bien es cierto, es muy importante el tiempo de ocio en la vida de cualquier individuo, se activan las alarmas cuando esto roza las conductas adictivas y dependencia; la industria de los videojuegos es la que mayores índices de crecimiento ha tenido en los últimos años, favorecida por la reducción de costos para adquirirlas y distintas situaciones de restricción social, como fue la pandemia; su preferencia ha crecido de forma desmesurada, sobre todo entre adolescentes que se inician en su consumo en edades cada vez menores, sin la supervisión de un adulto responsable que limite su uso, causando gran preocupación en familias con altos grados de disfuncionalidad y con padres ausentes, que no les ayudan a discernir entre lo real y lo ficticio, inclinándose a preferir juegos de gran intensidad emocional, reforzados por las altas tasas de violencia de la sociedad; esto origina problemas en el hogar y en los salones de clases, generando múltiples conflictos en el rendimiento estudiantil, casos de bullying y una vida sedentaria.

La dependencia a los videojuegos, ha crecido alarmantemente en la última década, producto del confinamiento provocado por la pandemia del Covid-19, la acción de llevar una vida sedentaria favoreció la aparición de problemas de salud mental en los adolescentes, que tuvieron la necesidad de usar computadoras y celulares para cumplir con sus clases, decantándose también en comportamiento adictivos y dependencia a los juegos de video y redes sociales, donde muchas veces se deja de lado, el cumplimiento de los deberes (Mendoza, 2023).

La agresividad o conductas agresivas, son resultado de la escasa comunicación y dominio de pocas herramientas emocionales para solucionar conflictos, en una persona que ha crecido en entornos violentos, remitiéndose a repetir costumbres aprendidas en el seno del hogar,

agravado por problemas de solvencia económica o malas prácticas de crianza, adoptando hábitos de hostilidad (Sánchez, 2024).

El objetivo del proyecto de investigación es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025; siendo un tema de gran significación, debido a las consecuencias que atañe, al derivar en problemas de comportamiento y bajo rendimiento escolar, con bullying y agresión entre compañeros.

Tomando en cuenta estas implicaciones, el trama investigativo se ha estructurado, rigiéndose a las siguientes prerrogativas:

Capítulo I, en la Introducción, los aspectos generales vinculados a las variables del estudio, la dependencia a videojuegos y agresividad dentro de una muestra de estudiantes de un colegio.

Capítulo II, el planteamiento del problema busca describir el estado actual en que se halla el asunto, planteando cuestionamientos, objetivos, exponiendo las justificaciones y cuán importante es su abordaje.

Capítulo III, en el marco teórico, se precisan los antecedentes siguiendo un riguroso criterio metodológico y antigüedad, se presentan los pormenores explicativos teóricos, culminando con el marco conceptual.

Capítulo IV, la metodología hace referencia al enfoque, nivel, tipo, diseño y corte empleados, determinando precisiones de las conjeturas investigativas, su operacionalización, la población, la muestra, los instrumentos y técnicas utilizadas.

Capítulo V, resultados descriptivos, muestran las tablas frecuenciales, sus gráficos y pertinentes interpretaciones.

Capítulo VI, resultados inferenciales, prueba de normalidad y contrastación de conjeturas.

Para finalizar, las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas con su correspondiente cita; culminando el informe final, con los anexos requeridos.

Los autores

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción de problema.

El espectro de la problemática relacionada con la etapa de adolescencia, se ha visto incrementada en los últimos años, el fácil acercamiento que tienen, hacia las nuevas tecnologías, además de sus beneficios, han degenerado en comportamientos adictivos y aumento de casos de violencia y agresividad entre pares; tanto es así que, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022), dentro de su clasificación internacional de enfermedades, ha incluido a la adicción al internet y los videojuegos como un trastorno que perjudica el desempeño escolar y deriva en episodios de ansiedad y depresión entre los menores; la práctica de juegos violentos, como Freefire, Fortnite, Call of duty, entre otros, al no tener la supervisión adulta, favorecen en la germinación de personalidades inestables, que conviven con acosadores cibernéticos y desconocidos con malas intenciones.

Dentro del organismo se origina el exceso de producción de neurotransmisores y hormonas, provocan cefaleas, insomnio, altos niveles de cortisol, trastornos alimenticios; se ha visto que los videojuegos con altos contenidos de violencia, desencadenan conductas de bullying entre compañeros, indisciplina en las aulas y en los hogares, con faltas de respeto a los padres (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2024).

En el ámbito internacional, en España, según el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA, 2023), en su informe anual, preciso que, en 2023, el 83,1% de estudiantes confirmó que jugaban videojuegos, el 39,3% juegos de prácticas deportivas y el 52,5% sólo eran espectadores; estas actividades encontraban mayor ligación con los varones que con las féminas, pero en los últimos años, se registró que, el 35,6% de mujeres, en modo pasivo;

referida al tiempo de juego, el 29,8% les dan una frecuencia semanal, siendo que, los varones las usan de 1 a 4 días; en mujeres sólo el 16% de ellas con la misma frecuencia de uso; por último, el 48,6% juegan dos horas al día y se detectó que el 6,5% las usa más de cinco horas diarias.

En relación a la agresividad, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2024), en una encuesta mundial, advierte que, las formas de violencia y agresividad son múltiples dentro de las escuelas, con peleas, tensión entre grupos, actos vandálicos, bullying; estas acciones causan desvaríos con la autoestima, en un 51%, el 43% pierde los deseos de ir a clases, el 61,2% prefiere hacer otras cosas, el 72,3% pobre rendimiento, el 73,5% malos hábitos para comer, el 73,6% dificultad para dormir, el 73,9% riñas entre pares y el 85,8% líos familiares; sobre la percepción personal, el 15,3% siente que le discriminan por su apariencia, el 10,9% por su origen y el 4,6% por la religión que profesa.

En el ámbito Latinoamericano, en Argentina, según el Observatorio de adicciones y consumos problemáticos de la Defensoría del pueblo (OADYC, 2025), informó que, en la ciudad de Buenos Aires, el 7% de estudiantes, se encontraba en la categoría de adictos al consumo videojuegos, siendo que el 37% de estos juega más de 6 horas en el día, estos números tuvieron un mayor crecimiento en época de pandemia, donde el incremento fue del 20%; a su vez, el 12,5% de adolescentes habían jugado videojuegos comprometidos con apuestas en línea, siendo los deportes los preferidos con el 41,2%; entre los 12 a 16 años, la dependencia a videojuegos se amplificó en un 16%, con respecto a años pasados.

Para la agresividad, según el Consejo Ciudadano para la Seguridad y Justicia de México (CCPSJC, 2025), en la ciudad de

México, el informe reveló que, en el 2024 los casos de agresiones y bullying, se acrecentaron en un 205% comparada con los años de pandemia, el 45% de reportes de agresiones fue en secundaria, el 27% en primaria, 17% en bachillerato, 6% en estudios pre escolares, 4% en institutos y universidades; en la edad, el 49% tenían entre 12 a 15 años, y de estos, las niñas fueron las más perjudicadas, con un 55%; sobre la tipificación, el 29% era físico, el 26% verbal, el 14% psicológico, el 12% sexual y el 6% discriminación por exclusiones raciales; por último, las agresiones cibernéticas también crecieron, en un 11%.

En el ámbito nacional, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2024), en el Perú, se registraron incidentes de adicciones y dependencia a los videojuegos, asociados a episodios ansiosos, TDAH, depresión, problemas visuales y lesiones; en gamers peruanos, el 3,6% jugaba más de 7 horas diarias, el 17,2% catorce horas semanales, el 41,3% veintiocho horas semanales, el 26% entre 30 y 43 horas y el 11,9% más de 43 horas; sobre la población adolescente con dependencia a estas actividades, era del 75%; hechos que evidenciaron dilemas relacionados al sedentarismo y enfermedades por no omitir la actividad física.

Sobre la agresividad, según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2024), en Lima, en informes de la plataforma Siseve, reveló que 1813 casos de agresiones y bullying fueron perpetrados, donde 254 adolescentes, no habían recibido atención; en sólo 84 casos se finalizó sus atenciones, 77 casos no se validaron las mismas, 1368 estaban en proceso y 30 casos fueron observados por las UGEL; en otras regiones del Perú, los casos reportados fueron 4404 casos en 2023 y más de 5 mil hasta finales del 2024; los casos de agresiones fueron similares en primaria y secundaria.

En el ámbito local, en la Institución Educativa Perú Birf de San Miguel, se ha observado que la totalidad de los estudiantes, hacen uso del internet, con diferentes fines, más allá del beneficio que trae, muchos se decantan por los videojuegos, pero no siempre cuentan con la supervisión de alguien en casa, para regular el contacto con personas extrañas y acceso a sitios que dañinos para su integridad; esto produce incomodidad y malestar en ellos, ya que se ha visto que el número de casos de problemas de comportamiento e incumplimiento de deberes se han multiplicado, muchos de ellos relacionados con la falta de control y ansiedad que se producen.

2.2. Pregunta de investigación general

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025?

2.3. Preguntas de investigación específicas

P.E.1: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025?

P.E.2: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025?

P.E.3: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025?

P.E.4: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025?

2.4. Objetivo general y específicos

2.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

2.4.2. Objetivos específicos

O.E.1: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

O.E.2: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

O.E.3: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

O.E.4: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

2.5. Justificación e importancia

Justificación.

El estudio se justificó, bajo los siguientes parámetros:

Justificación teórica: La aportación teórica del proyecto, se basa en los valores que fueron obtenidos, los cuales tuvieron el propósito de nutrir la información ya existente sobre la dependencia a juegos de video y la agresividad, esperando detenten provecho para indagaciones subsiguientes. Así mismo, las certidumbres empíricas obtenidas estuvieron amparadas en conocimiento científico, útil para tomar conciencia de los problemas de dependencia a estas pantallas

tecnológicas, las adicciones que producen y las prácticas agresivas que aparecen al no tener límites; todas estas posturas basadas en teorías erigidas a lo largo del tiempo.

Justificación práctica: En base a los resultados que se obtuvieron, las autoridades cualificadas, pueden implementar estrategias y planes, afrontando la dependencia a juegos de video a través de iniciativas donde se refuerce la autoestima y otros valores en los alumnos, a fin de que se reduzcan las conductas de agresividad; por medio del diálogo mancomunado entre los componentes de la comunidad educativa, siendo los estudiantes los primordiales beneficiarios del estudio.

Justificación metodológica: El trabajo investigador se justificó en una metodología cuantitativa, tipo básico, nivel correlacional, diseño no experimental, donde los cuestionarios, test o escalas gozaban de estricta confiabilidad y fueron validados por profesionales con experticia.

Importancia

La trascendencia del proyecto, radica en la exigencia de averiguar sobre las características de la dependencia y adicción a los videojuegos y sus secuelas en la conducta de los estudiantes, los grados de violencia que pudieran tener y las disposiciones a tomar en cuenta, para acometer de forma pertinente y presurizada los casos de agresiones y bullying entre estudiantes; los porcentajes identificados son de interés, para tomar las medidas certeras para precaver la violencia y aislamiento de los alumnos.

Del mismo modo, se secunda en los objetivos de desarrollo sostenible de la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2015), en específico, al objetivo 3, que indica el inaplazable abordaje de la salud física y mental, procurando que se salvaguarde la salubridad de la población, con una cobertura total.

2.6. Alcances y limitaciones

Alcances

Fueron considerados, los siguientes alcances:

Alcance metodológico: Se buscó los niveles de correlación entre la dependencia a videojuegos y agresividad, de enfoque cuantitativo, no experimental, tipo básico prospectivo.

Alcance social: Adolescentes del 5to de secundaria.

Alcance geográfico: En la Institución Educativa Perú BIRF, de la ciudad de Juliaca, provincia de Sanromán, región Puno, en el Perú.

Alcance temporal: Se desarrollo en los meses de julio a diciembre del 2025, aplicando los cuestionarios, en setiembre del mismo año.

Limitaciones

Para la culminación del estudio, se superó distintas adversidades, dentro de las limitaciones confrontadas estuvieron:

- Se presentaron incidencias al momento de recoger los consentimientos informados, algunos padres tenían sus reservas, sobre los propósitos del estudio, y mediante comunicaciones vía teléfono fueron aclaradas sus dudas.
- Existieron dificultades para llegar al colegio, debido al alto tráfico, pues se trata de una zona muy concurrida dentro del funcionamiento de la ciudad.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

En la revisión de fuentes físicas o virtuales, se hallaron estudios con relación indirecta a las, estos valiosos aportes son aludidos en los siguientes párrafos:

Internacionales

Guidara (2025), en Argentina, tuvo por objetivo, establecer la relación presente entre dependencia de videojuegos y la agresividad en estudiantes de Buenos Aires; con enfoque cuantitativo, diseño no experimental y alcance correlacional; participaron 106 estudiantes; aplicando una ficha sociodemográfica, el test de dependencia en videojuegos TDV y un cuestionario que evalúa la agresividad AQ de Buss y Perry. Los resultados revelan que, en dependencia a videojuegos, el 87,7% juega online y el 12,3% juegos sin internet; el 70,8% juegos en pc, el 23,6% consola de juegos y el 5,7% portátiles; en agresividad, la media de varones que sufrían agresiones fue de 50,7 y en mujeres fue de 43,4. Se concluyó que, existe relación entre las variables, con $p\text{-valor} > 0,05$ y $Rho = 0,359$.

Ríos (2023), en Ecuador, tuvo como fin, establecer la relación entre dependencia a videojuegos y conductas agresivas en adolescentes; siguiendo un diseño no experimental, tipo exploratorio, con nivel correlacional; la población contemplada fue de 180 y la muestra 104 adolescentes; empleando el cuestionario CERV para videojuegos y el cuestionario de evaluación agresiva de Buss y Perry. De los resultados, se observó que, en dependencia a videojuegos, el 41,3% tenían problemas en su uso, el 36,5% conflictos potenciales y el 22,1% conflictos severos; para las conductas de agresión, el 19,2% sufrían de agresiones físicas, el 16,3% verbales, el 17,35% ira y el 47,1% hostilidad. Se concluyó

que, no existía relación entre el uso de los videojuegos y la agresión, con p-valor= 0,669.

Troesth (2022), en Panamá, el objetivo fue establecer la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en alumnos de Puerto Armelles; con enfoque cuantitativo, diseño no experimental, tipo básica, alcance correlacional, recolectando la información en un solo tiempo; la población fue 1272 y la muestra 433; se empleó el test TDV de dependencia a videojuegos y la lista de habilidades de Goldstein. Los resultados precisan que, en dependencia a videojuegos, el 33,26% no tienen dependencia, el 11,55% muy bajo, el 22,63% moderado y el 27,94% alto; en habilidades sociales, el 4,2% tenía deficiencia de habilidades contra la agresión, el 6,9% niveles normales y el 88,9% buenos. Concluyendo que, no existe relación entre las variables estudiadas, identificando un p-valor= 0,124.

Ayelén (2022), en Argentina, tuvo por fin determinar la relación entre la adicción a videojuegos y la agresión en adolescentes; con metodología cuantitativa, diseño no experimental y corte transversal; la población fue 80 personas y la muestra de 76; se utilizaron un cuestionario sociodemográfico, La escala GASA para adicción a juego electrónicos y el cuestionario de agresividad proactiva y reactiva RPQ. Los resultados indican que, en adicción a videojuegos, el 82,9% presentan ausencia de adicción y el 17,1% presencia en varios niveles; en agresividad, el 43,68% presentaba agresión proactiva y el 45,66% reactiva. Se concluyó que si existe relación entre las variables, en proactiva $Rho= 0,464$ y reactiva con $Rho= 0,391$, en ambos casos, un p-valor $>0,05$.

Millán (2022), en Ecuador, su propósito fue determinar la relación entre agresividad y adicción a videojuegos en un colegio de Ambato; con enfoque cuantitativo, nivel correlacional, diseño no

experimental y corte transversal; la población constó de 420 y la muestra de 222; se hizo uso del cuestionario de Buss y Perry para la agresividad y el cuestionario IGDS9-SF para la dependencia a videojuegos. De los resultados se puede inferir que, en agresividad, el 4,5% tenían muy bajo nivel, el 20,7% bajo, el 33,3% medio, el 27% alto y el 14,4% muy alto; en dependencia a videojuegos, el 95,5% tenía un nivel bajo, el 0,9% medio y el 3,6% alto. Concluyendo que, existe una relación entre las variables del estudio, identificando un $p\text{-valor} = 0,000$ y $Rho = 0,299$.

Nacionales

Cunias y Vásquez (2024), en Chiclayo, con el objetivo de establecer la relación entre adicción a videojuegos y conducta agresiva; con enfoque cuantitativo, alcance correlacional, diseño observacional y corte transeccional; la población muestral fue de 414; aplicando la escala GASA para adicción a videojuegos y el cuestionario AQ de Buss y Perry. Los resultados indicaron que, el 19,50% tenían un nivel alto, el 47% medio y el 33,5% bajo; en agresividad, el 24% tenían nivel alto, el 51,5% medio y el 24,5% nivel bajo. Concluyendo que, si existía relación entre las variables del estudio, con un $p\text{-valor} < 0,01$ y $Rho = 0,306$.

Mogollón y Pérez (2024), en Chiclayo, realizaron su estudio, con el fin de determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad; con enfoque cuantitativo, alcance correlacional, diseño no experimental con corte transversal; la población muestral fue de 134 estudiantes; se empleó el test de videojuegos de Salas y Merino y el cuestionario AQ de agresión. Los resultados infieren que, en dependencia a juegos de video, el 2,2% tenía un nivel bajo, el 35,1% medio y el 62,7% alto; en agresividad, el 28,4% tenía un nivel bajo, el 70,9% medio y el 0,7% alto. Se concluyó que, existe relación entre las variables, con un $p\text{-valor} = 0,001$ y $Rho = 0,820$.

Quiroz (2023), en Ancash, tuvo por finalidad, establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas agresivas en un colegio secundario; con metodología cuantitativa, tipo básico, corte transversal y diseño no experimental; la población constó de 259 y la muestra de 229; se empleó el test TDV para dependencia a videojuegos de Chóliz y el cuestionario AQ para agresividad. Los resultados advierten que, en dependencia a videojuegos, el 37,1% tenían nivel bajo, el 24,5% moderado y el 38,1% nivel alto; en conductas agresivas, el 50,7% tenía un nivel muy alto, el 11,8% alto, el 19,7% medio, el 13,1% bajo y el 4,8% muy bajo. Se concluyó que, existía relación entre los constructos investigados, con $p\text{-valor} = 0,000$ y $Rho = 0,583$.

Huamán (2023), en Piura, tuvo por objetivo, determinar cómo se relaciona la dependencia a los videojuegos y la agresividad; con alcance descriptivo correlacional, tipo básica, diseño no experimental; la población fue 290 y la muestra 248 adolescentes; usando la técnica de la encuesta y como instrumentos, el test TDV para videojuegos y el cuestionario Buss y Perry. Los resultados indican que, en dependencia a videojuegos, el 74% tenía un nivel bajo, el 25% medio y el 1% alto; en agresividad, el 15% tenían un nivel muy bajo, el 24% bajo, el 24% medio, el 23% alto y el 13% muy alto. Concluyendo que, existe relación significativa entre las variables, encontrando un $p\text{-valor} = 0,000$ y $Rho = 0,267$.

Huaripoma (2023), en Lima, tuvo por propósito, identificar como se relacionan la dependencia de videojuegos y agresividad en estudiantes varones y mujeres; con metodología cuantitativa, nivel correlacional, diseño no experimental y corte transeccional; se trabajó con una población de 1025 y muestra de 197; utilizando la encuesta como técnica, y como instrumentos, el test TDV para videojuegos y el cuestionario Buss y Perry. Los resultados, señalan que, en dependencia a videojuegos, el 53% tenían niveles bajos, el

36% medios, el 8% altos y 3% muy altos; en agresividad, el 22% tenía un nivel muy bajo, el 32% bajo, el 28% medio, el 12% alto y el 6% muy alto. La conclusión fue que, había relación entre las variables, con $p\text{-valor} = 0,000$ y $Rho = 0,318$.

Ñaupá (2021), en Huancayo, con la finalidad de determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad; el enfoque fue cuantitativo, tipología básica, nivel correlacional y diseño no experimental; la población fue 840 y muestra 264; empleando la técnica de la encuesta, utilizando, el test TDV de Chóliz y el cuestionario AQ de agresividad. Los resultados indicaron que, en dependencia de juegos de video, el 7,95% advertían un nivel muy bajo, el 15,81% bajo, el 36,74% medio, el 30,01% alto y el 9,46% muy alto; en agresividad, el 4,92% presentó un nivel muy bajo, el 8,83% bajo, el 26,43% medio, el 30,26% alto y el 29,54% muy alto. Concluyendo que, la relación entre las variables era significativa, hallando un $p\text{-valor} = 0,000$ y $Rho = 0,500$.

Locales o regionales

Mayta (2023), en Carabaya, tuvo como propósito determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad; con enfoque cuantitativo, alcance descriptivo correlacional, diseño no experimental; la población muestral de 234; utilizando el test de dependencia a juegos de video TDV y el cuestionario CAPI-A. Los resultados develan que, en dependencia a videojuegos, el 20,51% tenían un nivel bajo, el 48,72% moderado y el 30,77% alto; en agresividad, el 80,8% eran agresivos premeditadamente y el 11,5% impulsivos y el 7,7% no eran agresivos. Concluyendo que, existe una relación positiva entre las variables, hallando un $p\text{-valor} = 0,000$ y un $Rho = 0,513$.

Sucari (2022), en Puno, tuvo por finalidad establecer la relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad en

alumnos de 4° y 5° grado; con enfoque cuantitativo, de tipología básica, diseño no experimental, nivel correlacional y corte transeccional; la población fue 157 y la muestra 80; se utilizaron el test TDV dependencia a videojuegos y el cuestionario AQ. Los resultados señalan que, en cuanto a la dependencia a videojuegos, el 51% tenía un nivel bajo, el 24,8% moderado y el 24,3% alto; en agresividad, el 28,7% tenía un nivel muy bajo, el 26,1% bajo, el 15,9% medio, el 13,4% alto y el 15,9% muy alto. Sus conclusiones fueron que, existía relación entre las variables, encontrando un p-valor= 0,000 y Rho= 0,640.

Aguilar et al. (2023), en Juliaca, tuvo por objetivo determinar la influencia de la dependencia a videojuegos y habilidades sociales frente a las conductas agresivas en adolescentes de esta localidad; con enfoque cuantitativo, tipo explicativo, diseño no experimental y corte transversal; la población muestral fue 526; se emplearon, un test de dependencia a videojuegos, cuestionario de agresión AQ y lista de chequeo de destrezas sociales. Los resultados pueden inferir que, en dependencia a videojuegos, el 30,6% tenían un nivel bajo, el 39,4% moderado, el 30% alto; en las conductas agresivas, el 30,4% tuvieron un nivel bajo, el 40,7% moderado y el 28,9% alto; en habilidades sociales, el 31,7% tenían un nivel bajo, el 40,1% moderado y el 28,1% alto. Sus conclusiones fueron que, si existe una influencia de la dependencia a videojuegos y habilidades sociales frente a las conductas agresivas, hallando un p-valor<0,01 y Rho= 0,551.

Quispe (2022), en Puno, tuvo como finalidad, identificar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad; la metodología de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, corte transversal; se trabajó con una población de 725 y la muestra fue 110; se tomó en cuenta, el cuestionario de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco y AQ de Buss y Perry. Los resultados

indicaron que, en dependencia a videojuegos, el 5,45% tenía un nivel muy bajo, el 58,18% bajo y el 36,6% moderado; en agresividad, el 8,18% nunca era agresivo, el 59,09% casi nunca y el 32,73% a veces. Concluyendo que, existe relación entre dependencia a videojuegos y la agresión, con p -valor= 0,000 y $Rho= 0,551$.

Cruz et al. (2022), en Puno, tuvieron por propósito establecer la relación entre adicción a videojuegos y agresividad; tuvo un enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental, alcance correlacional; la población fue 2045 y la muestra fue 377; los instrumentos, la escala GAS de adicción a videojuegos y el cuestionario de Buss y Perry. Los resultados indican que, en adicción a videojuegos, el 61,5% tenía un nivel leve, el 37,4% moderado y el 1,1% grave; en agresividad, el 22,8% muy bajo, el 23,1% bajo, el 27,3% medio, el 25,7% alto y el 1,1% muy alto. La conclusión fue que, hay relación entre las variables, con p -valor= 0,000 y $Rho= 0,664$.

3.2. Bases Teóricas

3.2.1. Variable dependencia a los videojuegos

Definición de dependencia a los videojuegos

Según Moreno y Valencia (2024), es el comportamiento excesivo frente al uso de un aparato electrónico relacionado con juegos de video, en diferentes niveles y formas.

Tixi (2024), son los patrones de juego desbocado que degeneran en malestares patológicos en períodos largos de tiempo, siendo medido a través de las secuelas que producen en la rutina de una persona.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2025), afirma que, es un trastorno de naturaleza mental, que tiene síntomas repetitivos, compulsivos asociadas a videojuegos, de consola o con uso de internet.

Estrada et al. (2022), refieren que, son signos comportamentales que advierten una deficiente práctica del control en ciertas actividades, dándole mayor prioridad a los videojuegos; descuidando otras áreas sustanciales de la vida, con conciencia de los riesgos que conlleva.

Araujo y Santisteban (2022), afirman que, es el uso continuado de plataformas de juegos con pantalla, que con ayuda del internet, logran desarrollar un ocio grupal e interactivo, distinguido por la pérdida de dominio en los tiempos de uso.

Chóliz y Marco (2011), señalan que, es la compulsividad por querer usar juegos electrónicos, comprometiendo los problemas de tolerancia y síndrome de abstinencia que afligen a los afectados.

Teorías que explican la dependencia a videojuegos

La dependencia a los videojuegos, ha tratado de ser explicado mediante las subsecuentes teorías (Pedraza y Huayllas, 2025):

Teoría del refuerzo: Según Carbonell et al. (2009), las maneras de sucumbir ante la adicción, son múltiples; frente a iniciales refuerzos de la conducta que parecen positivos y brindan una breve recompensa, poco a poco, los efectos perjudiciales se van agravando, adquiriendo mayor negatividad, junto a la sobre estimulación de procesos fisiológicos, causan problemas de depresión o ansiedad, cambios en la respiración y circulación de la sangre; desencadenando síndromes de abstinencia severos.

Teoría de la prevención de recaídas: Según Marlatt & Donovan (2005), los patrones de comportamiento adictivos son progresivos, incorporan malestar a largo plazo, en las reacciones biológicas, psicológicas y relaciones sociales, sus particularidades, son la pérdida de control, actos compulsivos por continuar su uso, recaer en deseo excesivo por seguir jugando, a pesar de tener la certeza de las secuela perjudiciales a corto y largo plazo.

Teoría psicodinámica: Para Reick (1942), los conflictos personales y familiares, activan mecanismos de desfogue, los juegos son

lugares virtuales, en donde se busca refugio, incrementando los sentimientos de culpa e imponiendo autocastigos, para aplacar las malas relaciones del entorno más inmediato; con el tiempo, la dependencia se va coligando con el sentimiento de pérdida o ganancia, que provoca el hecho de jugar.

Teoría conductual: Según Skinner (1971), la resistencia que ofrece una adicción, frente a su posible extinción, se prolonga de forma intermitente, apoyando a los reforzamientos positivos y negativos con los que colisiona; la repetición de estas conductas, se vinculan estrechamente con respuestas del sistema nervioso autónomo, a causa de procesos fisiológicos y reforzadores, como el dinero o la competencia.

Teoría cognitiva conductual: Según Faulkner & Deakin (2014), la patología, se asocia al deseo de apostar, a pesar de los resultados finales, el sujeto deja a un lado, ganar o perder, lo importante para él, es seguir jugando, esto se refuerza con un arrepentimiento posterior, que empuja nuevamente a este círculo vicioso.

Dimensiones de la dependencia a los videojuegos

Para una mejor comprensión de la dependencia a juegos electrónicos, se han estudiado las dimensiones de este constructo (Chóliz y Marco, 2011):

Abstinencia: Al interrumpirse su consumo, se genera malestar en la rutina de una persona, la disforia se hace presente, haciendo latente el desarrollo de una etapa adictiva, caracterizada por deseos obsesivos de querer huir de la sensación de fastidio, pero sumergiéndose más en esta rutina, que puede llegar a convertirse en rituales (Soria et al., 2023).

Abuso y tolerancia: Los tiempos más prolongados de juego se convierten en un requerimiento compulsivo, estando muy relacionadas con el sentido de recompensa de seguir jugando, esto causa insatisfacción en el dependiente y exige de él, la sensación de querer más y más, impulsándolo a consumir de manera

desordenada, juegos que le produzcan sensaciones más arraigantes (Soria et al., 2023).

Problemas asociados a videojuegos: Las interacciones sociales y familiares, son las principales afectadas por el excesivo deseo jugar, sobre todo en púberes, a parte del sentido de pertenencia y satisfacción que interviene, empiezan a aislarse del mundo, mentir, esconder cosas, abandonar sus obligaciones, desobedecer a sus padres y entablar discusiones con compañeros; esto añadido a problemas de sueño, alimentación y mala conducta (Soria et al., 2023).

Dificultad de control: Las personas dependientes de los videojuegos se ven presionados por el deseo imperioso de seguir jugando, debido a la producción de hormonas y neurotransmisores que hacen que sea muy difícil dejar de usar las pantallas con juegos electrónicos, estas rutinas se convierten en adicción, siendo casi imposible de controlar (Soria et al., 2023).

Sintomatología de la dependencia a los videojuegos

Según la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2016), en el Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales (DSM V), se refieren a la dependencia a los juegos electrónicos como patológicos, realizando comparaciones con trastornos que no se vinculan con el consumo de otras sustancias, bajo los siguientes criterios para su diagnóstico:

- La duración de la dependencia, debe ser mayor o igual a doce meses o un año.
- El adolescente se disgusta con facilidad, cuando se le pide dejar de jugar.
- Se empieza a desaparecer dinero o cosas de valor, con el fin de gastarlo todo en videojuegos.
- Se intenta salir de la dependencia, reduciendo tiempos, pero esto resulta casi imposible.

- El pensamiento se ve invadido, por el deseo de continuar, planificando acciones descabelladas, para lograr este propósito.
- El sentimiento de culpa, aunque resulte contradictorio, empuja a respuestas compulsivas de seguir jugando.
- Mentir se va haciendo una rutina, fingiendo darle la razón a las personas que le piden abandonar el juego.
- Pérdida de amistades, aislamiento, deserción escolar, por la dependencia a videojuegos.

Tipo de jugadores de videojuegos

Según Huayta (2021), se puede ordenar a las personas consumidoras de videojuegos con dependencia, de la siguiente manera:

Jugadores sociales: La interacción se produce entre personas de confianza, como familiares, amistades o compañeros de escuela, teniendo una duración corta y la mayoría de veces, con ausencia de malestar por los resultados del juego.

Jugadores profesionales: Se va implicando dentro de un ambiente competitivo, donde hay dinero de por medio, con la aceptación desmedida de riesgos y posibles conflictos; se deben seguir reglas para conseguir un buen rendimiento, dependiendo de las reacciones que se toman, cuando se afrontan malas rachas.

Jugadores problemáticos: La frecuencia de juego es muy alta, se gasta demasiado dinero y se pierde el control en el momento de apostar, existe una necesidad por seguir, con el riesgo de convertirse en algo patológico.

Jugadores patológicos: La ludopatía, comprende la exteriorización de diversas sintomatologías clínicas, con múltiples comorbilidades para manejar los impulsos, al jugar con estos dispositivos electrónicos.

Consecuencias de la dependencia a videojuegos

Las consecuencias negativas que provienen del uso indiscriminado de los juegos electrónicos, son los siguientes (Huayta, 2021):

Aislamiento: El aumento en la frecuencia de videojuegos, influye en el grado de distanciamiento que toma un adolescente o niño dependiente a ellos, si bien en muchas ocasiones los adultos pueden acompañar y comparten estas actividades con menores de edad, estos desean experimentar juegos riesgosos que otros les han comentado, pero que contienen violencia u otras situaciones no propias para su edad, para los que requieren de cierta privacidad, sin la supervisión adecuada.

Conductas violentas: Hay videojuegos que llaman la atención de los adolescentes con mayor facilidad, estos tienen altos grados de fantasía, violencia e interacción, infringiendo en el usuario un nivel de participación más elevada, con la sensación de descontrol, esto le abre las puertas a una distorsión de apreciación, con respecto al resto y abre la puerta a reacciones agresivas de tipo verbal y física.

Mal rendimiento académico: Existen grandes indicios, que el excesivo uso de videojuegos afecta el rendimiento de un niño o adolescente en sus labores como estudiante, pues prefiere estar más entretenido que estudiando las lecciones, sin dejar de pensar en cuando por fin podrá seguir jugando, son consecuencias colaterales, los comportamientos procrastinatorios y el descuido de las tareas.

Trastornos médicos: La constante manipulación de los juegos electrónicos, pueden desencadenar alucinaciones visuales y auditivas, pensamientos distorsionados, desorientación del tiempo, espacio y persona, despersonalización, dificultades para conciliar el sueño, tics motores en manos y ojos, con un ritmo de vida en exceso sedentaria.

3.2.2. Variable agresividad

Definición de agresividad

Bushman y Anderson (2023), refieren que, es el conjunto de pautas comportamentales que se dan de forma intencionada, con el objetivo de dañar física o psicológicamente a otras personas de forma frecuente.

Por su parte, Cordero (2022), señala que, es el comportamiento negativo, manifestado por acciones espontáneas, que guardan vinculación con actos violentos que pretenden destruir la constitución moral de las víctimas, especialmente en el ámbito escolar.

Según Silva et al. (2021), es el comportamiento disruptivo que resulta de malas relaciones afectivas que se han degenerado en intimidación y expresiones de ira, transmitidos de padres a hijos, con manifestación física y verbal.

Asi también, Heizomi et al. (2021), indica que, es la manera en como una persona muestra actos violentos, poniendo en riesgo la integridad física y emocional de posibles víctimas, dejando en evidencia el aprovechamiento de sujetos con personalidades más débiles.

Para Guillen (2021), es la acción operada bajo la intención de causarle perjuicios a otras personas, provocando golpes o insultos, a partir de reacciones influenciadas por la frustración de no conseguir cosas, culminando en reacciones de ira contra otros.

Por último, Buss y Perry (1992), infieren que, es un rasgo de personalidad que se caracteriza por sus costumbres de agresión hacia otras personas, animales u objetos, pudiendo ser de origen física, verbal, hostilidad e irascibilidad.

Teorías que explican la agresividad

La agresividad ha sido tratada de explicar de manera teórica, a través de los siguientes postulados (Niño, 2024):

Teoría comportamental: Buss (1961), asevera que las conductas agresivas están vinculadas a la personalidad de los humanos, estas funcionan en base a reacciones habitadas, caracterizados por respuestas de índole física o verbal, aprendidas a través de la experiencia y consolidadas en el tiempo, como formas de asimilar las relaciones con el entorno.

Teoría Psicoanalítica: Freud (1926), encapsula la agresividad dentro de las reacciones instintivas, caracterizadas por la ira y hostilidad por no reconocer ciertas circunstancias desfavorables, ocurridas en las interacciones diarias, esta teoría indica que estas contestaciones se van acumulando, perturbando el comportamiento del implicado, hasta que se liberan en formas de violencia hacia otros o hacia sí mismos.

Teoría etológica: Según Lorenz (1966), el comportamiento de agresión es innato a la existencia y surge sin la necesidad imperante de hacerle frente a agentes agresores, ni provocaciones; las emociones se van acumulando, para después ser expulsadas en distintas formas, siendo dirigidas a otros individuos u objetos y también hacia uno mismo.

Teoría genética: Por su parte, Mackal (1983), no les otorga la exclusividad a las respuestas instintivas, si no más bien, a procesos orgánicos; los procesos hormonales y la producción en exceso de neurotransmisores, son un vector relevante en los desórdenes genéticos de los sujetos agresores.

Teoría instintiva: Gill (1986), establece que las conductas agresividad y violencia, son parte del instinto, resultando inevitables y difícilmente reprimibles; es decir, siempre que existan agresiones latentes en las relaciones, las respuestas también se emitirán en forma agresiva.

Dimensiones de la agresividad

La agresividad, se sujeta a una mejor comprensión, a través del estudio de las siguientes dimensiones (Buss & Perry, 1992):

Agresividad física: Consiste en causar daño físico a otras personas, haciendo uso de armas, golpes, mordidas, patadas, arañazos, pellizcos, usar cuchillos, ganchos y otras herramientas para violentar la integridad de la víctima; estas agresiones pueden ser leves o graves, cuando se pone en riesgo la integridad de otra persona.

Agresividad verbal: Se busca mellar la honra de la víctima, ofendiendo, insultando, con improperios, desacreditando sus logros, bajando su autoestima, menospreciando sus opiniones, con mensajes de odio y crueldad, generando malestar que, llegando a afectar sus conductas, hasta llegar a sentirse denigrados y perpetrar acciones contra su propia vida.

Ira: La canalización de la ira se da en contra de personas que no pueden defenderse, normalmente son niños, mujeres, adultos mayores, con mayor vulnerabilidad y que viven en contextos de violencia, reforzados por el consumo de medios de comunicación que reciclan noticias tendenciosas, haciéndose algo cotidiano en la vida de estas familias, al final las acciones tienden a ser imitadas por los niños y se reinicia un ciclo de violencia

Hostilidad: Las personas hostiles, tienden a evaluar de forma negativa a otros individuos, sintiéndose superiores a ellos, desarrollan conductas injustas que ya peculiares de su personalidad, practicando la agresividad desde un punto de vista cultural, sintiéndose superiores al resto por razones tergiversadas.

Clasificación de la agresividad

Para Mamani (2025), la agresividad se puede clasificar según contra quién vaya direccionada o cual sea el objetivo que esta persiga, pudiendo ser:

Agresión directa: Cuando la agresión se basa un fundamento distorsionado contra alguna persona.

Agresión desplazada: La agresividad va dirigida contra algún objeto, que tenga cercanía con la persona que causa disgusto,

donde se pretende de justificar estos ataques, con ideas tendenciosas.

Agresión instrumental: No se apoya en desequilibrios emocionales, sino que busca obtener algo a cambio de ejercer o no actos agresivos; por ejemplo, ser aceptado en grupos por la fuerza física o facilidad de palabra; siendo situaciones que elevan de una forma distorsionada su autoestima.

Agresión disimulada: Se intenta agredir a otras personas, haciendo comentarios irónicos o esparciendo chismes, para manchar su honor y causar fastidio en las posibles víctimas.

Agresión abierta: Es la materialización de la violencia hacia personas vulnerables, expresada en golpes, ataques con objetos contundentes, rechazo social, racismo, vejaciones en público.

Agresión hostil: Se fundamenta en el disgusto que se siente por la presencia de otras personas, acompañada de conductas de acoso hacia el aspecto o costumbres de la víctima.

Autoagresión: Se canaliza contra la propia integridad personal, por diversas causas, entre las que resaltan los sentimientos de culpa.

Factores que median la agresividad en adolescentes

Para Luna (2024), son múltiples los factores que favorecen a la exteriorización de agresividad en las conductas manifiestas de los adolescentes, siendo las principales:

Factores hereditarios: La agresividad tiene una posible carga genética, la cual afecta las conductas positivas y negativas, favoreciendo una predisposición a ser agresivos, dependiendo de si se es varón o mujer, a través de los neurotransmisores como la dopamina y otros genes importantes para el funcionamiento del sistema nervioso.

Factores familiares: Surge como factor relevante de la agresividad, pues se sustenta en las características disfuncionales de las familias, su jerarquía y estilos de crianza que se hayan ejecutado durante la

infancia y adolescencia; esto compromete los roles futuros de los miembros hacia sus propias familias.

Factores sociales: Referidos al ambiente en el que crece un infante, niño y adolescente; son factores destacados, el lugar de procedencia, los medios de comunicación, localización del lugar de estudios, oír expresiones soeces, redes sociales y juegos violentos.

Factores culturales: La exposición o inhibición de los comportamientos violentos que se fomentan dentro de la realidad cultural de un lugar; existen muchos factores vinculantes, como las creencias, religiones, normas de convivencia, noticias violentas, etc.

Consecuencias de la agresividad en la adolescencia

En la adolescencia se producen múltiples cambios, en las esferas psicológicas y fisiológicas de cada individuo, siendo de carácter más aversivo y traumático en personas provenientes de familias con disfuncionalidad severa y sociedades donde campea la violencia; esto desencadena un ciclo de violencia en niños y adolescentes, donde se advierten sobre sus consecuencias (Guerrero y More, 2022):

- El deseo de pertenencia, propio del inicio de la adolescencia, puede empujar a los púberes a buscar compañía perjudicial para su entorno.
- En estas edades, la validación es un vector muy importante y puede originar que se adquieran conductas impropias para lo que eran sus normas primarias, terminando en actos delincuenciales o consumo de sustancias dañinas.
- El sentimiento de ser recompensado, puede llevar al adolescente a una espiral de conductas agresivas, donde si no obtiene lo que desea, tiende a mostrar hostilidad, ira y agresividad verbal y física contra las personas que no les dan lo que ellos requieren.
- En el ámbito escolar, la agresividad conlleva a contradecir a toda aquella persona que critica su rendimiento académico, con faltas de respeto, insultos, amenazas, etc.

3.3. Marco conceptual

Adicción: Es una afección crónica, caracterizada por la búsqueda compulsiva de la sustancia o actividad que se va haciendo adictiva en el tiempo, a pesar del riesgo y las consecuencias que estas producen (Quimis et al., 2024).

Compulsividad: Es el deseo impulsivo y recurrente por realizar conductas irrefrenables, que se originan a través de episodios ansiosos o ideas intrusivas, se van presentando en forma de ritos repetitivos para aliviar obsesiones (Maraone et al., 2024).

Dependencia: Es el patrón conductual, donde existe una excesiva necesidad de ser aprobado y validado, generando una seria dificultad en el proceso de toma de decisiones, para desarrollar una vida sana, priorizando las necesidades que sigan manteniendo esta dependencia (Mendoza, 2023).

Disruptivo: Es la conducta que perturba el normal cumplimiento de una tarea o actividad, dentro del salón de clases, en familias o cualquier otro lugar, en donde se tienda a socializar (Escobar et al., 2025).

Sedentarismo: Es un estilo vital, en donde se prefiere el reposo o permanencia en un lugar, para no moverse hacia otros rumbos, esto resulta perjudicial y puede ser causante de enfermedades crónicas (Amagua, 2023).

Síndrome de abstinencia: Conjunto de sintomatología física y psicológica, resultante de reducir o dejar de consumir una sustancia o actividad, a la que el individuo era anteriormente dependiente (Moreno et al., 2024)

Sistema nervioso autónomo: Parte del sistema nervioso, encargado de coordinar el funcionamiento involuntario del organismo, los procesos digestivos, cardíacos y la respiración, con el fin de mantener la homeostasis (Bratt, 2020).

Videojuegos: Es un software electrónico interactivo, que se ejecuta usando una pantalla tecnológica, que simula experiencias de audio y video, con el propósito de ofrecer entretenimiento a sus usuarios (Sotomayor et al., 2020).

Violencia: Es el empleo intencionado de la fuerza, contra otros individuos o hacia uno mismo, con el objetivo de causar perjuicios leves o severos, prohibiendo cosas o incluso llegando a ser mortal (Pérez et al., 2023) .

Vulnerabilidad: Es la capacidad limitante de poder anticipar o hacerle frente a una amenaza exterior, estableciendo restricciones en su proceso de resiliencia o recuperación (Sangabriel et al., 2024).

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y nivel de investigación.

Enfoque

El estudio se enmarco dentro del enfoque cuantitativo, el cual se encausa en la medición y análisis de la fenomenología estudiada, utilizando valores numéricos, apoyándose en el uso de técnicas de la estadística que son capaces de identificar los patrones cuantificables de una relación o causalidad (Tarrillo et al., 2024).

Tipo

La investigación fue de tipo básica, llamada también fundamental, tiene por finalidad promover la creación de nuevos argumentos teóricos sobre la temática estudiada, sin la necesidad de inquirir sobre sus posibles aplicaciones prácticas; con las nuevas conjeturas establecidas, se busca lograr comprender con mayor precisión los fenómenos examinados (Gallardo, 2017). En la misma línea, es de corte transversal, lo cual significa que los procesos de medición y aplicación de instrumentos, se hicieron en una única ocasión, sin requerir hacer ciclos de seguimiento (Manterola et al., 2023).

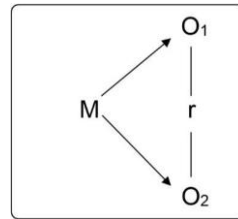
Nivel

Investigación con nivel correlacional, ya que buscó esclarecer de forma crítica, las relaciones existentes entre dos o más categorías, constructos o variables, estudiándolas en su contexto natural, indagando como los cambios suscitados en unas variables pueden afectar a otras (Sucari et al., 2024).

4.2. Diseño de Investigación

Estudio con diseño no experimental, porque no se adulteraron, falsificaron, ni manipularon las variables de forma deliberada, con la intención de provocar efectos o relaciones de

dudosa credibilidad; es decir, los fenómenos se estudian en su contexto original (Hernández, 2023).



M = Muestra (estudiantes)
O1 = Dependencia a los videojuegos
O2 = Agresividad
r = Relación

4.3. Hipótesis general y específicas

4.3.1. Hipótesis general.

Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025

4.3.2. Hipótesis específicas.

H.E.1: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

H.E.2: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

H.E.3: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.

H.E.4: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.

4.4. Identificación de las variables

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Dimensiones:

D1. Abstinencia

D2. Abuso y tolerancia

D3. Problemas asociados a videojuegos

D4. Dificultad en el control

Variable 2: Agresividad

Dimensiones:

D1. Agresividad física

D2. Agresividad verbal

D3. Ira

D4. Hostilidad

4.5. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
Dependencia a los videojuegos	D1. Abstinencia	-Desilusión -Disgusto -Irascibilidad -Angustia	3,4,6,7,10,11,13,14, 21,25	Escala de likert -Totalmente en desacuerdo (0) -En desacuerdo (1) -Neutral (2) -Un poco de acuerdo (3) -Totalmente de acuerdo (4)	-Baja (0-31) -Moderada (32-66) -Alta (67-100)	Ordinal cuantitativa
	D2. Abuso y tolerancia	-Desorden -Indolencia -Descontento -Desatender tareas -Imprudencia	1, 5, 8, 9, 12			
	D3. Problemas asociados a videojuegos	-Descuidar el sueño -No hacer ejercicio -Baja utilidad	16, 17, 19, 23			
	D4. Dificultad en el control	-Continuidad -Ansiedad	2, 15, 18, 20, 22, 24			

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
Agresividad	D1. Agresividad física	- Arremeter a golpes - Empujar y jalonear - Atacar a patadas	9, 10, 11, 12, 13, 14	Escala de Likert -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)	-Muy bajo (29-52) -Bajo (53 a 76) -Medio (77 a 100) -Alto (101 a 124) -Muy alto (125 a 145)	Ordinal Cuantitativa
	D2. Agresividad verbal	- Lanzar insultos - Vociferar - Provocar - Mofarse de otros	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7			
	D3. Ira	- Encolerizarse - Exasperarse	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21			
	D4. Hostilidad	- Pesadumbre - Discordancias cognitivas	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29			

4.6. Población – Muestra

Población

La población que se consideró para el proyecto fue de 267 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.

Es el conjunto o entidad, cuyas singularidades pueden ser estructuradas de forma precisa, para poder ser identificadas y descritas, según se requiera en la investigación (Cerdeña, 2021).

Muestra

La muestra estuvo compuesta por 162 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025. Para la elección de la muestra, se hizo uso de la fórmula para el respectivo cálculo en una población finita, para trabajar con una muestra que sea representativa, con una confianza del 95% y error del 5%.

Para Arias y Covinos (2021), es un subgrupo de elementos de un universo poblacional, que son seleccionados con la finalidad de obtener conjeturas a partir de las particularidades que estos presentan.

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

Donde:

N = Población	N = 267
Z = Nivel de confianza	Z = 1.96
p = posibilidad de éxito	p = 0.5
q = posibilidad de error	q = 0.5
e = error muestral	e = 0.05
n = tamaño de la muestra	n = 162

Muestreo

Se trabajó con un muestro probabilístico aleatorio simple, se trata de un tipo de muestreo, en donde, el universo poblacional en

pleno, goza de las mismas oportunidades de ser escogidos, para ello, deben de cumplir con ciertas propiedades, que les otorguen homogeneidad y carencia de sesgos (Vizcaíno et al., 2023).

4.7. Técnicas e Instrumentos de recolección de información

Técnica

Encuesta:

Se empleó la encuesta, pues se trata de una técnica muy eficaz para la recopilación de información en grupos donde los participantes son numerosos; del mismo modo, es muy versátil para el estudio de conductas, opiniones y obtención de datos sociodemográficos de un grupo objetivo (Medina et al., 2021).

Instrumentos

Se emplearon dos instrumentos de medición psicométrica, que es una rama de la psicología, que se ocupa de cuantificar y hacer mediciones en los sujetos muestrales, con el fin de cotejar con objetividad las singularidades psicológicas de los elementos que intervienen en un estudio (Meneses et al., 2013).

Test de dependencia a los videojuegos

Este instrumento, tuvo como finalidad, realizar medidas cuantificables de la dependencia a videojuegos en estudiantes, se compone de 25 interrogantes, que se agrupan en cuatro dimensiones, 10 items para la abstinencia, 5 items para el abuso y tolerancia, 4 items para problemas asociados a videojuegos y 6 items para dificultad en el control; las opciones de respuesta son de tipo Likert.

Validez:

Se aplicó un análisis de factores exploratorios, identificando un índice de adecuación, de Kaiser, Meyer y Olkin igual a 0,941, dicho valor fue óptimo, por ser mayor a 0,7; a su vez, la prueba de

esfericidad de Bartlett también alcanzó valores significativos, ya que $X^2 = 5033.845$; $p\text{-valor} < 0.05$. (Salas et al., 2016).

Confiabilidad:

La confiabilidad del instrumento, se verificó con un índice de 0,94 de Alfa de Cronbach. (Salas et al., 2016).

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

Este instrumento, tuvo como finalidad, realizar medidas cuantificables de la agresividad en estudiantes, se compone de 29 interrogantes, estos se agrupan en cuatro dimensiones, 6 ítems para agresividad física, 7 ítems para agresividad verbal, 8 ítems para la ira y 8 ítems para la hostilidad; las opciones de respuesta son de tipo Likert.

Validez:

Se aplicó un análisis factorial, donde cada una de las cuatro dimensiones, alcanzó un índice de adecuación muestral igual a, Agr. Física (0,85), Agr. Verbal (0,72), Ira (0,83) y Hostilidad (0,77) (Pomahuacre et al, 2024).

Confiabilidad:

La confiabilidad del cuestionario, se constató con un índice de 0,76 en Alfa de Cronbach (Pomahuacre et al., 2024).

4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos

Para organizar el proceso de recopilación, sumatoria de puntajes, establecer escalas valorativas y análisis de la data, se procedió a seguir un camino estructurado por los siguientes pasos:

1º Codificar la información brindada por cada participante.

2º Se calificó los instrumentos, en estricto seguimiento de lo que indican sus fichas técnicas.

3º Los datos se tabularon, agrupándolos en una base de datos, categorizando las puntuaciones, para poder obtener inferencias útiles para la investigación, usando el programa Microsoft Excel y el software estadístico IBM SPSS versión 25.0.

4º Análisis descriptivo: Es el proceso estadístico que, sirve para realizar una descripción de las propiedades más relevantes del objeto estudiado, estableciendo así una información resumida que podrá ser analizada, a posteriori (Sucasaire, 2021). Se utilizaron tablas de frecuencias y gráficos de barras para su presentación.

5º Interpretar las tablas y figuras, que se presentaron en el apartado de resultados.

6º Análisis inferencial: Es el proceso estadístico que, mediante el seguimiento de un conjunto de métodos inferenciales, facultan el establecimiento de conclusiones sobre una muestra estudiada (Sucasaire, 2021).

7º Se trabajó con pruebas estadísticas para determinar la normalidad de los datos; donde sus niveles de significancia, fueron de utilidad para confirmar que se estuvo trabajando con datos paramétricos o no paramétricos, para elegir así, la prueba estadística correspondiente (r de Pearson o Rho de Spearman), la cual ayudó a verificar la existencia de relación entre las variables.

VI. RESULTADOS

5.1. Presentación de Resultados

Tabla 1.

Datos sociodemográficos de estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú BIRF.

		Frecuencia	Porcentaje
Edad	15 años	29	17,9%
	16 años	69	42,6%
	17 años	64	39,5%
		162	100,0%
Sexo	Masculino	84	51,9%
	Femenino	78	48,1%
		162	100,0%
Que dispositivo usas para jugar	Computadora	25	15,4%
	Celular	135	83,3%
	Cabinas de juego	2	1,2%
		162	100,0%
Con quién vive	Ambos padres	102	63,0%
	Con el padre	9	5,6%
	Con la madre	41	25,3%
	Otros familiares	10	6,2%
		162	100,0%
Tiene hermanos	Si	147	90,7%
	No	15	9,3%
		162	100,0%

Figura 1.

Resultados de datos sociodemográficos

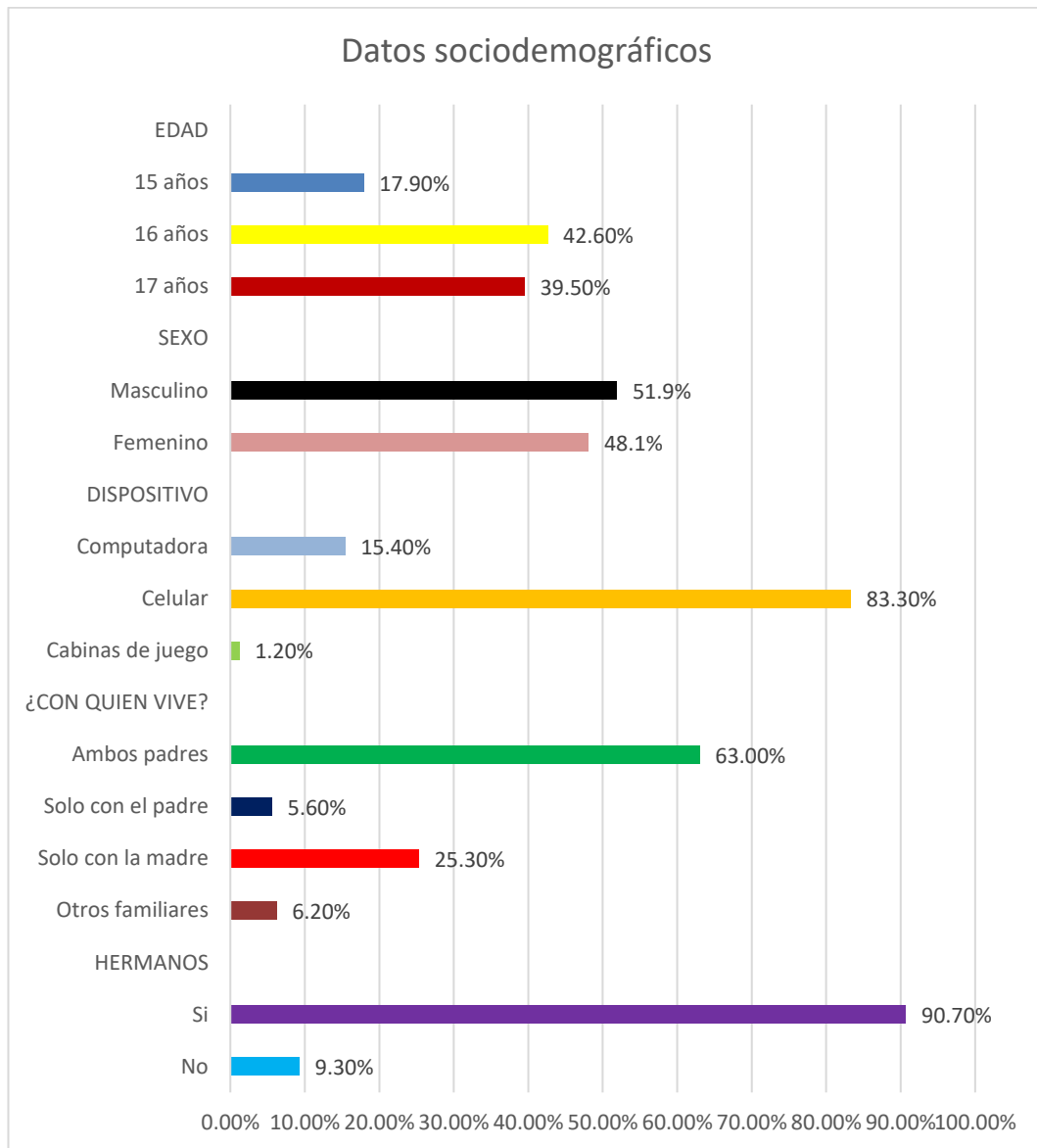


Tabla 2.

Niveles de dependencia a los videojuegos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	89	54,9%
Media	67	41,4%
Alta	6	3,7%
Total	162	100,0%

Figura 2.

Resultados de dependencia a los videojuegos

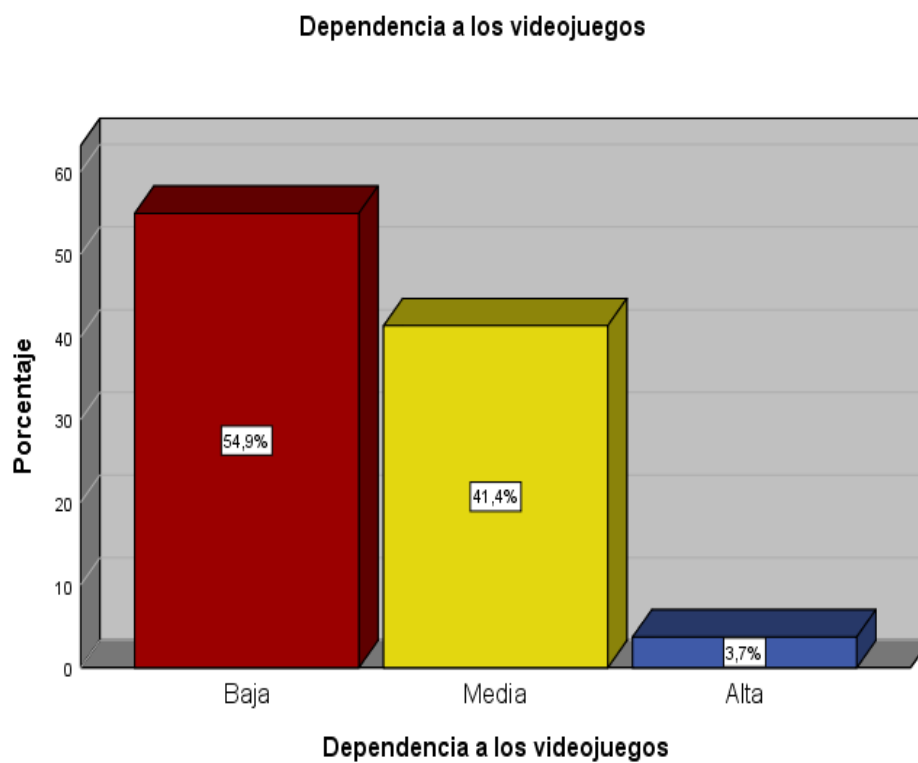


Tabla 3.

Niveles de abstinencia

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	53	32,7%
Media	55	34,0%
Alta	54	33,3%
Total	162	100,0%

Figura 3.

Resultados de abstinencia

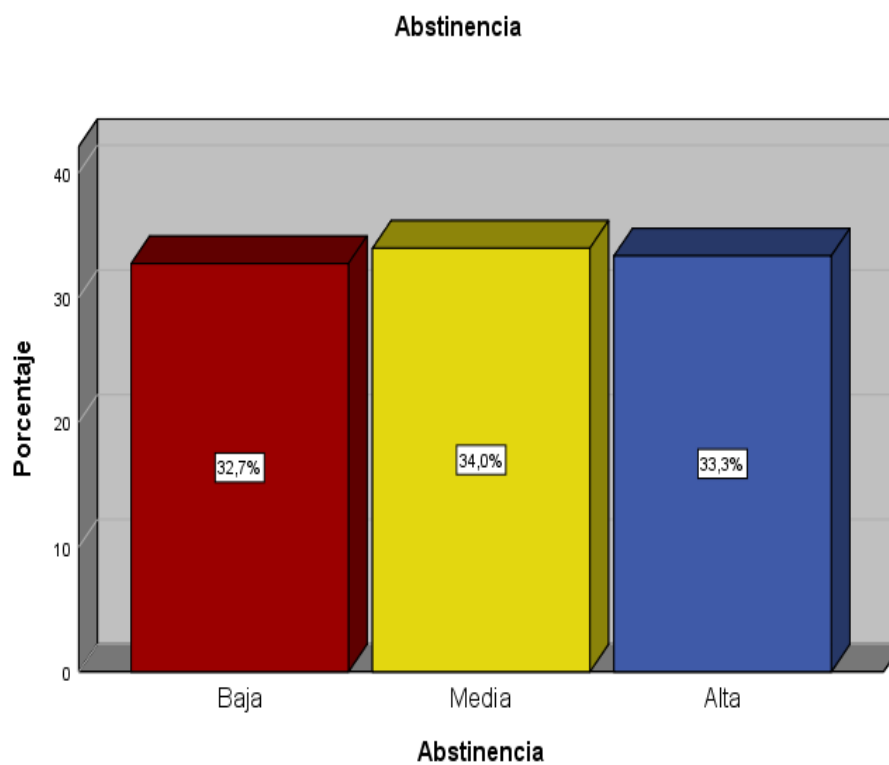


Tabla 4.

Niveles de abuso y tolerancia

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	146	90,1%
Media	16	9,9%
Total	162	100,0%

Figura 4.

Resultados de abuso y tolerancia

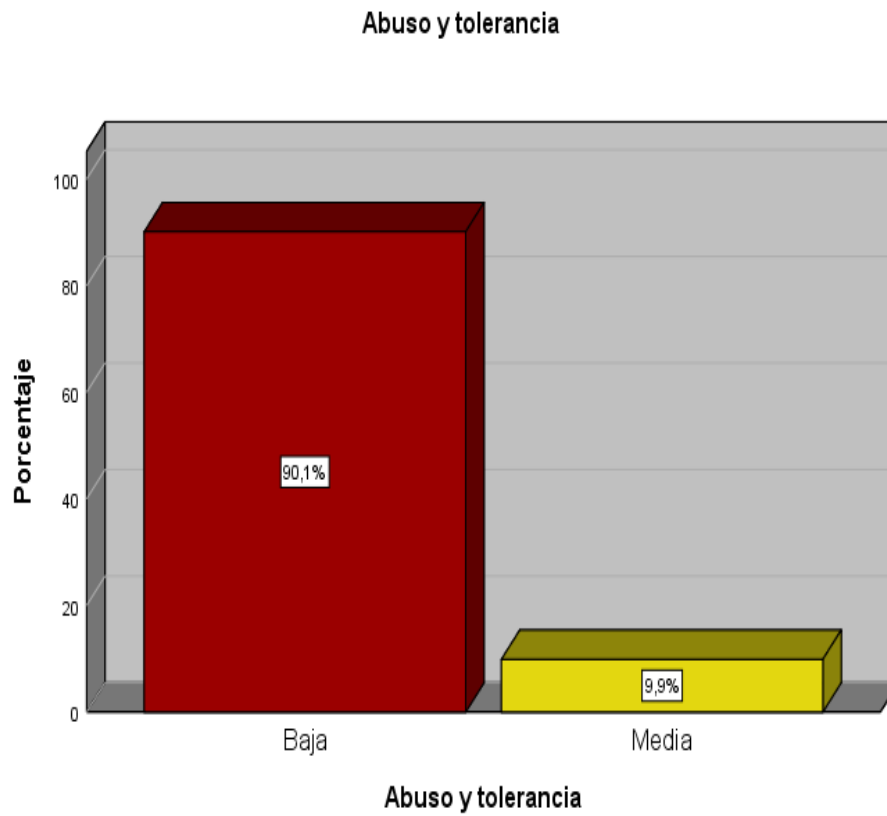


Tabla 5.

Niveles de problemas asociados a videojuegos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	107	66,0%
Media	47	29,0%
Alta	8	4,9%
Total	162	100,0%

Figura 5.

Resultados de problemas asociados a videojuegos

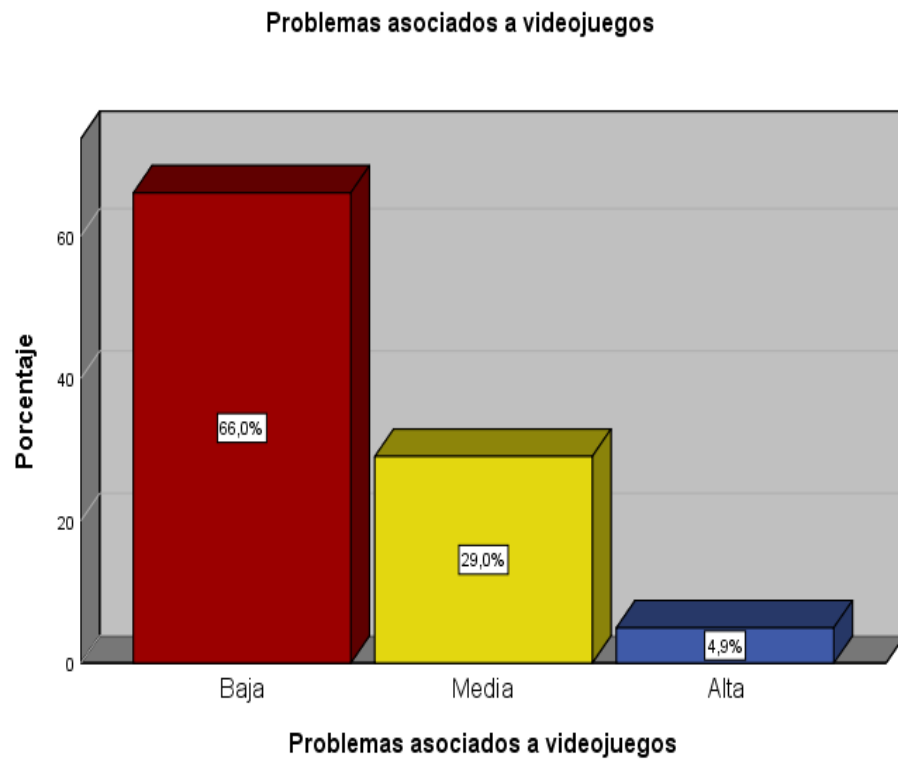


Tabla 6.

Niveles de dificultad de control

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	76	46,9%
Media	62	38,3%
Alta	24	14,8%
Total	162	100,0%

Figura 6.

Resultados de dificultad de control

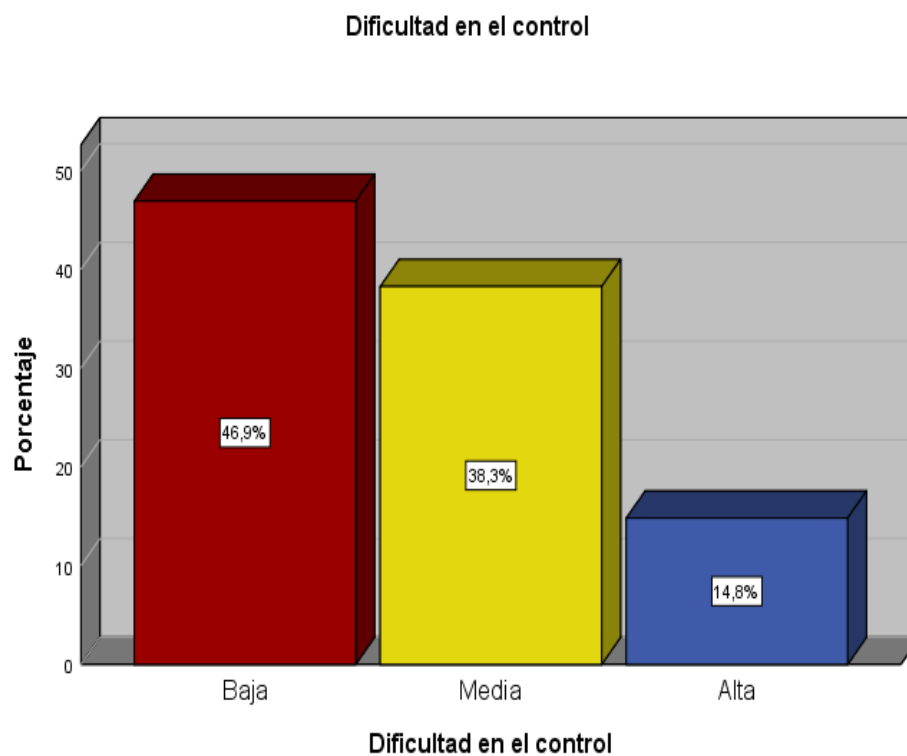


Tabla 7.

Niveles de agresividad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	19	11,7%
Baja	80	49,4%
Media	57	35,2%
Alta	6	3,7%
Total	162	100,0%

Figura 7.

Resultados de agresividad

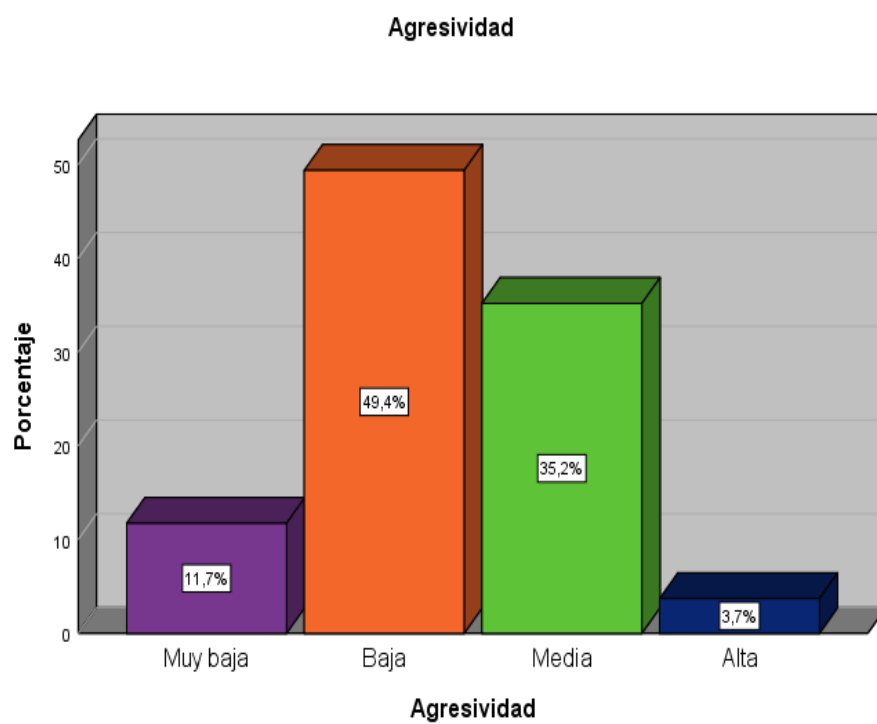


Tabla 8.

Niveles de agresividad física

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	39	24,1%
Baja	75	46,3%
Media	40	24,7%
Alta	8	4,9%
Total	162	100,0%

Figura 8.

Resultados de agresividad física

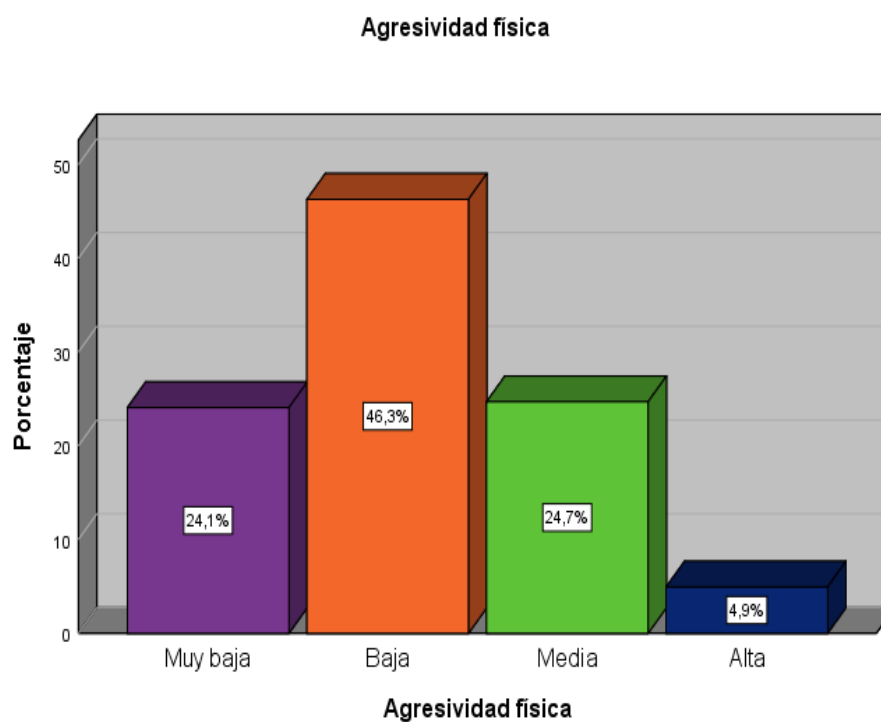


Tabla 9.

Niveles de agresividad verbal

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	29	17,9%
Baja	74	45,7%
Media	49	30,2%
Alta	10	6,2%
Total	162	100,0%

Figura 9.

Resultados de agresividad verbal

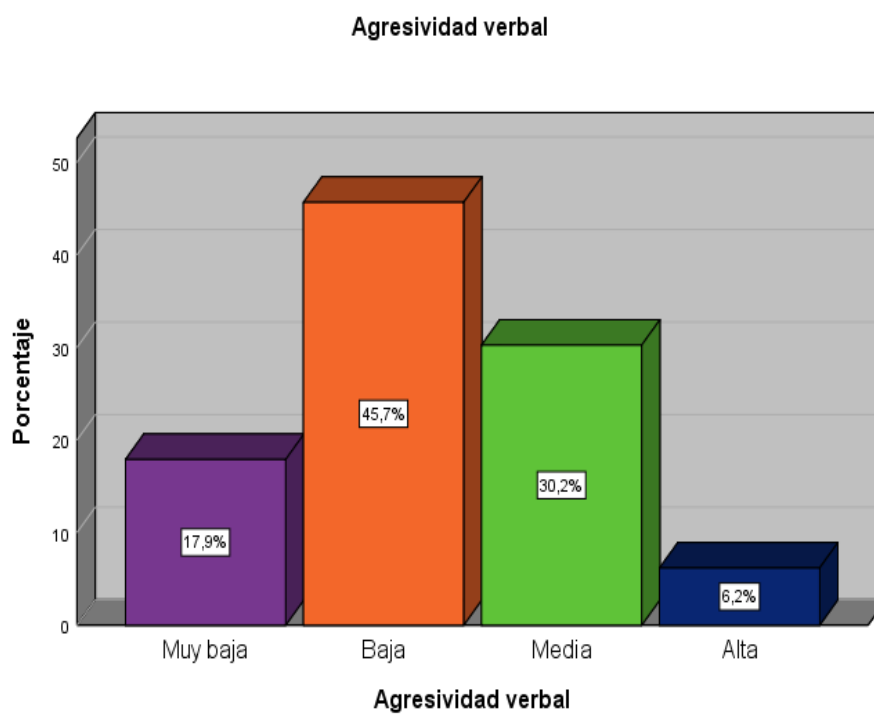


Tabla 10.

Niveles de ira

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	29	17,9%
Baja	64	39,5%
Media	58	35,8%
Alta	10	6,2%
Muy alta	1	0,6%
Total	162	100,0%

Figura 10.

Resultados de ira

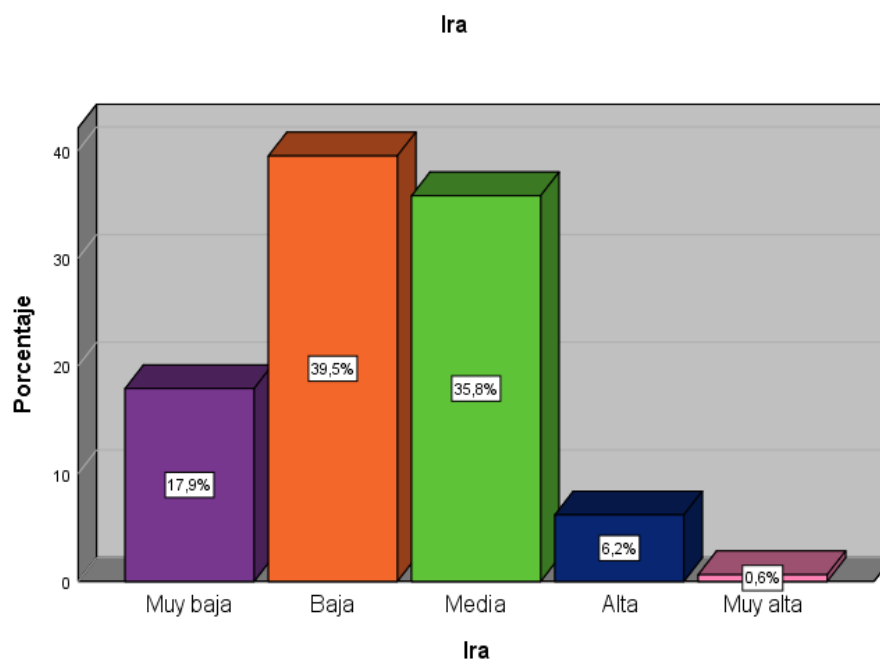


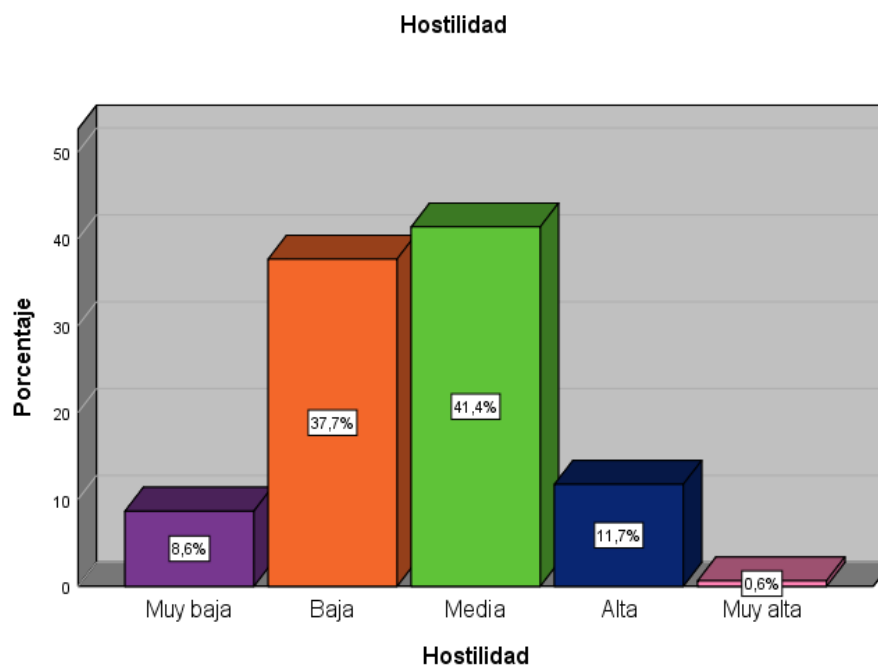
Tabla 11.

Niveles de hostilidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	14	8,6%
Baja	61	37,7%
Media	67	41,4%
Alta	19	11,7%
Muy alta	1	0,6%
Total	162	100,0%

Figura 11.

Resultados de hostilidad



5.2. Interpretación de Resultados

En la tabla 1 y figura 1, en los datos sociodemográficos, referida a la edad, el 17,9% contaba con 15 años, el 42,6% tenía 16 años y el 39,5% tenía 17 años; referido al sexo, el 51,9% eran varones y el 48,1% mujeres; sobre que dispositivo usaban para jugar, el 15,4% juegan en computadora, el 83,3% celular y el 1,2% cabinas; para la pregunta, ¿con quién vivía?, el 63% mencionó que con ambos padres, el 5,6% sólo con su papá, el 25,3% con la mamá y el 6,2% con otros parientes; por último, sobre si ¿tiene hermanos?, el 90,7% si los tiene y el 9,3% no.

En la tabla 2 y figura 2, en los niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes del colegio, el 54,9% (89) tenía nivel bajo, el 41,4% (67) medio y el 3,7% (6) alto.

En la tabla 3 y figura 3, en niveles de la dimensión abstinencia en estudiantes, el 34% (55) tenía nivel medio, el 33,3% (54) alto y el 32,7% (53) bajo.

En la tabla 4 y figura 4, en niveles de la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes, el 90,1% (146) tenía nivel bajo y el 9,9% (16) medio.

En la tabla 5 y figura 5, en niveles de la dimensión problemas asociados al uso de videojuegos en estudiantes, el 66% tenía nivel bajo (107), el 29% (47) y el 4,9% alto.

En la tabla 6 y figura 6, en niveles de la dimensión dificultad de control en estudiantes, el 46,9% (76) tenía nivel bajo, el 38,3% (62) medio y el 14,8% (24) alto.

En la tabla 7 y figura 7, en niveles de la agresividad, el 49,4% (80) tenía nivel bajo, el 35,2% (57) medio, el 11,7% (19) muy bajo y el 3,7% (6) alto.

En la tabla 8 y figura 8, en niveles de la dimensión agresividad física en estudiantes, el 46,3% (75) tenía nivel bajo, el 24,7% (40) medio, el 24,1% (39) muy bajo y el 4,9% (8) alto.

En la tabla 9 y figura 9, en niveles de la dimensión agresividad verbal en estudiantes, el 45,7% (74) tenía nivel bajo, el 30,2% (49) medio, el 17,9% (29) muy bajo y el 6,2% (10) alto.

En la tabla 10 y figura 10, en niveles de la dimensión ira en estudiantes, el 39,5% (64) tenía nivel bajo, el 35,8% (58) medio, el 17,9% (29) muy bajo, el 6,2% (10) alto y el 0,6% (1) muy alto.

En la tabla 11 y figura 11, en niveles de la dimensión hostilidad en estudiantes, el 41,4% (67) tenía nivel medio, el 37,7% (61) bajo, el 11,7% (19) alto, el 8,6% (14) muy bajo y el 0,6% (1) muy alto.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis inferencial

Prueba de normalidad

H0: Los datos poseen distribución paramétrica

H1: Los datos no poseen distribución paramétrica

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Tabla 12.

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Abstinencia	,086	162	,005
Abuso y tolerancia	,111	162	,000
Problemas ocasionados	,130	162	,000
Dificultad en el control	,106	162	,000
Dependencia a los videojuegos	,075	162	,028
Agresividad física	,066	162	,086
Agresividad verbal	,101	162	,000
Ira	,067	162	,072
Hostilidad	,068	162	,068
Agresividad	,039	162	,200*

La tabla de prueba de normalidad, se administró la prueba de Kolmogorov-Smirnov, al tratarse de más de 50 sujetos muestrales, siendo 162 los partícipes del estudio; por su lado, gracias a los valores de significancia, se confirma que se está trabajando con datos no paramétricos; aceptando la hipótesis alterna y refutando la hipótesis nula, constatando que se trabaja con la prueba de Rho de Spearman, para el análisis inferencial de las hipótesis.

Prueba de hipótesis general

Tabla 13.

Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad

		Dependencia a los videojuegos		Agresividad
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,301**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	162	162
	Agresividad	Coeficiente de correlación	,301**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	162	162

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 13, se encontró un p-valor= 0,000, siendo menor a 0,05, por lo que, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; constatando que, existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025; obteniendo un Rho= 0,301, lo cual revela asociación directa de baja intensidad.

Prueba de hipótesis 1

Tabla 14.

Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad física

			Dependencia a los videojuegos	Agresividad física
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,326**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	162	162
	Agresividad física	Coefficiente de correlación	,326**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	162	162

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 14, se encontró un p-valor= 0,000, siendo menor a 0,05, por lo que, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; constatando que, existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025; obteniendo un Rho= 0,326, lo cual revela asociación directa de baja intensidad.

Prueba de hipótesis 2

Tabla 15.

Relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal

			Dependencia a los videojuegos	Agresividad verbal
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,232**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	162	162
	Agresividad verbal	Coefficiente de correlación	,232**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	162	162

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 15, se encontró un p-valor= 0,003, siendo menor a 0,05, por lo que, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; constatando que, existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025; obteniendo un Rho= 0,232, lo cual revela asociación directa de baja intensidad.

Prueba de hipótesis 3

Tabla 16.

Relación entre dependencia a los videojuegos e ira

		Dependencia a los videojuegos		
			Dependencia a los videojuegos	Ira
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,239**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	162	162
	Ira	Coeficiente de correlación	,239**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	162	162

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 16, se encontró un p-valor= 0,002, siendo menor a 0,05, por lo que, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; constatando que, existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos e ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025; obteniendo un Rho= 0,239, lo cual revela asociación directa de baja intensidad.

Prueba de hipótesis 4

Tabla 17.

Relación entre dependencia a los videojuegos y hostilidad

		Dependencia a los videojuegos		Hostilidad
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,237**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	162	162
	Hostilidad	Coeficiente de correlación	,237**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	162	162

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 17, se encontró un p-valor= 0,002, siendo menor a 0,05, por lo que, es posible rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna; constatando que, existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos y hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025; obteniendo un Rho= 0,237, lo cual revela asociación directa de baja intensidad.

VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

7.1. Discusión de resultados

La investigación se planteó con el objetivo de determinar la relación que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025. Los valores hallados, gracias al análisis descriptivo e inferencial, reflejan un panorama de incertidumbre sobre la dependencia a videojuegos, si bien es cierto que, no interfiere significativamente en su desempeño escolar, así mismo, ocurre con los índices de agresividad, que en promedio son moderados a bajos.

Las limitaciones observadas fueron, los problemas de transporte, llegar al colegio es un tanto dificultoso debido al alto tráfico de la zona, de igual manera, la entrega y recojo de los documentos, como el consentimiento informado, que tras una reunión breve con padres de familia que no comprendían los propósitos de evaluación a sus hijos, sus dudas fueron aclaradas, posteriormente; para finalizar, la disposición de tiempo de los alumnos fue limitada, debido a que se encontraban en actividades y algunos rendían exámenes.

Los resultados descriptivos, sobre la dependencia a videojuegos de los estudiantes, advirtieron que, el 54,9% percibía un nivel bajo de dependencia, el 41,4% valores medios y el 3,7% altos; constatando que los alumnos, tienen dificultades para dejar de jugar, tras largos períodos de tiempo, con problemas de abstinencia y conducta confrontativa.

Los resultados descriptivos, sobre la agresividad de los estudiantes, advirtieron que, el 49,4% percibía un nivel bajo de

agresividad, el 35,2% valores medios, el 11,7% muy bajos y sólo el 3,7% eran altos; demostrando resistencia a las exigencias externas, conducta disruptiva y resentimiento, lo cual perjudica su desempeño estudiantil y relaciones familiares.

Para la hipótesis general, se determinó que existe relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad, con $p\text{-valor}=0,000$ y $Rho=0,301$. Estos hallazgos, guardan convergencia con las investigaciones de Guidara (2025), en Lima, donde se encontró relación, con $Rho=0,359$; de igual forma con Ayelén (2022), en Argentina, donde se halló relación, con $Rho=0,464$; así mismo, con Millán (2022), en Ecuador, quien halló relación, con $Rho=0,299$; también se asemeja a Cunias y Vásquez (2024), en Chiclayo, quienes encontraron relación, con $Rho=0,306$; al igual que, con Mogollón y Pérez (2024), en Chiclayo, donde se identificó relación, con $Rho=0,820$; del mismo modo, con Quiroz (2023), en Ancash, donde se halló relación, con $Rho=0,583$; también, con Huamán (2023), en Piura, donde se halló relación, con $Rho=0,267$; así mismo, con Huaripoma (2023), en Lima, quien confirmó relación, con $Rho=0,318$; igual que, con Ñaupá (2021), en Huancayo, quien halló relación, con $Rho=0,500$; por último, se asemeja a Mayta (2023), donde se identificó relación, con $Rho=0,513$. Por otro lado, tienen divergencias con Ríos (2023), en Ecuador, donde no se halló relación, con $p\text{-valor}=0,669$.

A su vez, tienen sustento teórico en Estrada et al. (2022), quien indica que la dependencia forma parte de comportamientos, donde se advierte déficit del control y agresividad, hacia personas que no le dejan jugar, descuidando muchas áreas de su vida.

Para la hipótesis 1, se determinó que existe relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad física, con $p\text{-valor}=0,000$ y $Rho=0,326$. Estos hallazgos, guardan convergencia con las

investigaciones de Cunias y Vásquez (2024), en Chiclayo, quienes encontraron relación, con $Rho= 0,267$; a su vez, se asemejan a Mogollón y Pérez (2024), en Chiclayo, quienes hallaron relación, con $Rho= 0,844$; al igual que, con Quiroz (2023), en Ancash, quién identificó relación, con $Rho= 0,627$; asimismo, es similar a Huaripoma (2023), en Lima, quién halló relación, con $Rho= 0,251$; de igual manera, es semejante a Ñaupá (2021), en Huancayo, quién halló relación, con $Rho= 0,408$; por último, converge con Sucari (2022), en Puno, quién evidenció relación, con $Rho= 0,615$. Por otro lado, tienen divergencias con Ríos (2023), en Ecuador, quién no halló relación, con $p\text{-valor}= 0,669$.

A su vez, tienen sustento teórico en Buss & Perry (1992), quienes refieren que, las agresiones se tornan graves, cuando la persona se siente atacada, reaccionando con la misma violencia, con golpes y patadas, si es que se le prohíbe usar los videojuegos, cuando se presentan altos grados de abstinencia.

Para la hipótesis 2, se determinó que existe relación entre la dependencia a videojuegos y agresividad verbal, con $p\text{-valor}= 0,003$ y $Rho= 0,232$. Estos hallazgos, guardan convergencia con las investigaciones de Cunias y Vásquez (2024), en Chiclayo, quienes encontraron relación, con $Rho= 0,209$; a su vez, se asemejan a Mogollón y Pérez (2024), en Chiclayo, quienes hallaron relación, con $Rho= 0,844$; al igual que, con Quiroz (2023), en Ancash, quién identificó relación, con $Rho= 0,637$; asimismo, es similar a Huaripoma (2023), en Lima, quién halló relación, con $Rho= 0,330$; de igual manera, es semejante a Ñaupá (2021), en Huancayo, quién halló relación, con $Rho= 0,407$; por último, converge con Sucari (2022), en Puno, quién evidenció relación, con $Rho= 0,554$. Por otro lado, tienen divergencias con Ríos (2023), en Ecuador, quién no halló relación, con $p\text{-valor}= 0,689$.

A su vez, tienen sustento teórico en Buss (1961), que menciona que, las agresiones son reacciones propias de los humanos, de naturaleza verbal, que se fueron aprendiendo del entorno en las que los agresores han crecido.

Para la hipótesis 3, se determinó que existe relación entre la dependencia a videojuegos e ira, con p -valor= 0,002 y Rho = 0,239. Estos hallazgos, guardan convergencia con las investigaciones de Cunias y Vásquez (2024), en Chiclayo, quienes hallaron relación, con Rho = 0,260; a su vez, se asemejan a Mogollón y Pérez (2024), en Chiclayo, quienes hallaron relación, con Rho = 0,820; al igual que, con Quiroz (2023), en Ancash, quién identificó relación, con Rho = 0,505; asimismo, es similar a Huaripoma (2023), en Lima, quién halló relación, con Rho = 0,254; de igual manera, es semejante a Ñaupá (2021), en Huancayo, quién halló relación, con Rho = 0,440; por último, converge con Sucari (2022), en Puno, quién evidenció relación, con Rho = 0,644. Por otro lado, tienen divergencias con Ríos (2023), en Ecuador, quién no halló relación, con p -valor= 0,950.

A su vez, tienen sustento teórico en Marlatt & Donovan (2005), pre precisan que, la ira resulta de la adicción progresiva, que afecta las reacciones de los afectados, perdiendo el control, con ansias por querer seguir jugando, estallando contra las reprimendas de los demás.

Para la hipótesis 4, se determinó que existe relación entre la dependencia a videojuegos y hostilidad, con p -valor= 0,002 y Rho = 0,237. Estos hallazgos, guardan convergencia con los estudios de Cunias y Vásquez (2024), en Chiclayo, quienes hallaron relación, con Rho = 0,199; a su vez, se asemejan a Mogollón y Pérez (2024), en Chiclayo, quienes hallaron relación, con Rho = 0,674; al igual que, con Quiroz (2023), en Ancash, quién identificó relación, con Rho = 0,582; asimismo, es similar a Huaripoma (2023), en Lima, quién halló

relación, con $Rho= 0,235$; de igual manera, es semejante a Ñaupá (2021), en Huancayo, quién halló relación, con $Rho= 0,439$; por último, converge con Sucari (2022), en Puno, quién evidenció relación, con $Rho= 0,426$. Por otro lado, tienen divergencias con Ríos (2023), en Ecuador, quién no halló relación, con $p\text{-valor}= 0,485$.

A su vez, tienen sustento teórico en Soria et al. (2023), que indica que la hostilidad y la disforia son latentes en personas que se obsesionan por responder ataques de personas que les hostigan, siendo parte de su rutina diaria, hasta llegar a conductas adictivas por el excesivo deseo de jugar videojuegos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Primera:** Se determino que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025, con p-valor= 0,000 y Rho= 0,301.
- Segunda:** Se determino que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025, con p-valor= 0,000 y Rho= 0,326.
- Tercera:** Se determino que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025, con p-valor= 0,003 y Rho= 0,232.
- Cuarta:** Se determino que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025, con p-valor= 0,0002 y Rho= 0,239.
- Quinta:** Se determino que existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025, con p-valor= 0,002 y Rho= 0,237.

RECOMENDACIONES:

- Primera:** A los directivos de la Institución Educativa, implementar actividades extracurriculares, de índole deportiva, artística y competitiva, para hacerle ver a los estudiantes, otras formas de utilizar el tiempo libre, fuera de los videojuegos; donde se aliente su sentido de pertenencia, creatividad, motivación y colaboración para alejar comportamientos agresivos.
- Segunda:** Al psicólogo de la Institución, diseñar programas de intervención, con talleres sobre la responsabilidad del manejo de la tecnología, organización del tiempo, para regular emociones y así evitar reacciones con agresiones y físicas.
- Tercera:** Al coordinador de profesores, trabajar en equipo con la plana docente, para reconocer oportunamente a los estudiantes de tuvieron problemas de dependencia a videojuegos, de aislamiento, tardanza, bajo rendimiento; para derivarlos al departamento de psicología, recibiendo una orientación individual efectiva, para casos de agresiones verbales.
- Cuarta:** Al representante de APAFA, organizar reuniones y escuela de padres, relacionadas con la dependencia a los videojuegos, como afecta a los alumnos, en su vida, estudios y relaciones con su padres y profesores, centrándose en la comunicación estrecha con ellos, para prevenir comportamientos confrontativos e iracundos de los adolescentes.
- Quinta:** A los estudiantes, estrechar la comunicación con sus profesores, tutores y padres, para que exista un clima de respeto y buena convivencia; reconociendo los problemas que trae el excesivo uso de videojuegos, comprendiendo las reacciones de personas que buscan corregirlos, evitando comportamientos hostiles.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R., Inofuente, E., y Cáceres, M. (2023). Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional UPEU. <https://repositorio.upeu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/87fb2241-a8e3-4dff-ae45-c0580d74aa1b/content>
- Amagua, I. (2023). Sedentarismo y beneficios de la actividad física en los adolescentes. Una revisión sistemática. *Revista de Investigación Educativa y deportiva*, 2(5), 315-330. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/5725/4827>
- Araujo, L. y Santisteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 51-59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL. <https://eesppnsrmdrededios.edu.pe/libros/3.pdf>
- Asociación Americana de Psiquiatría [APA]. (2016). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales y del comportamiento*. Editorial Médica Panamericana.
- Ayelén, W. (2022). Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses. [Tesis de licenciatura, Universidad Abierta Interamericana]. Repositorio Institucional UAI. <https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/41251cf2-c3f0-449a-bdaa-f52a3b9a133c/content>
- Bratt, C. (2020). Sistema nervioso autónomo desde la perspectiva inmunológica y del estrés. *Revista Pakamuros*, 8(4), 65-77. <https://revistas.unj.edu.pe/index.php/pakamuros/article/view/120/120>

- Bushman, B. y Anderson, C. (2023). Resolver el enigma de los efectos nulos de los medios violentos. *Psychology of popular media*, 12(1), 1-9. <https://dx.doi.org/10.1037/ppm0000361>
- Buss, A. (1961). *La psicología de la agresión*. John Wiley & Sons.
- Buss, A. y Perry, M. (1992). Cuestionario de agresividad. *Revista de Psicología de la personalidad y social*, 63(3), 452-459. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U. y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25(1), 201-220. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/144643/196463>
- Cerda, H. (2021). *Los elementos de la investigación*. Magisterio.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051/138311>
- Consejo Ciudadano para la Seguridad y Justicia de México [CCPSJC]. (2025). Aumentan 205% reportes de Bullying, llama al consejo a fortalecer redes de apoyo. Consultado el 20 de junio de 2025, de Los gustos no definen tu valor como persona: <https://consejociudadanomx.org/contenido/aumentan-205-reportes-de-bullying-llama-consejo-a-fortalecer-redes-de-apoyo>
- Cordero, P. (2022). La agresividad en los escolares adolescentes: una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. *Conrado*, 18(84), 202-206. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100202
- Cruz, M., Flores, K. y Vargas, M. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Pedro Vilcapaza San Miguel, Puno - 2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Telesup]. Repositorio Institucional Utelesup. <https://repositorio.utelesup.edu.pe/bitstream/UTELESUP/2501/3/CRUZ%20CHOQUE%20MARITZA%20LUCY->

FLORES%20CASTRO%20KATHY%20ZARA-
VARGAS%20VILLA%20MARY%20LAURA.pdf

- Cunias, Y. y Vasquez, K. (2024). Adicción a los videojuegos y conductas agresivas de los estudiantes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023. [Tesis de Licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional USS. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/12427/Cunias%20Reyes,%20Yeny%20Fiorela%20-%20Vasquez%20Carhuatanta,%20Karina.pdf?sequence=12>
- Escobar, P., Galarza, J., Masabanda, P. y Galarza, L. (2025). Conductas disruptivas en estudiantes de secundaria con vulneración de derechos. *Ciencia y reflexión*, 4(1), 1164-1183. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i1.160>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M. y Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Revista AVFT*, 41(4), 242-250. https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/5_dependencia_videojuegos.pdf
- Faulkner, P. y Deakin, J. (2014). El papel de la serotonina en la recompensa, el castigo y la inhibición conductual en humanos: ideas de estudio con reducción aguda de triptófano. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 46(1), 352-365. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.neubiorev.2014.07.024>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2024). Causas y consecuencias del bullying o acoso escolar. Consultado el 18 de junio de 2025, de Reforzadores de la agresión: <https://www.unicef.es/blog/educacion/acoso-escolar>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2024). Los videojuegos en la infancia y la adolescencia. Consultado el 26 de junio de 2025, de Guía para progenitores: <https://www.unicef.org/parenting/es/cuidado-infantil/video-juegos-en-infancia-y-adolescencia>

- Freud, S. (1926). Inhibiciones, síntomas y ansiedad (5 ed.). Hogarth Pre.
- Gallardo, E. (2017). Metodología de la investigación. Universidad Continental.
- Gill, D. (1986). Psicología dinámica del deporte. Human kinetics publishers.
- Guerrero, S. y More, J. (2022). Autoestima y conductas agresivas en estudiantes de secundaria del distrito de Villa María del Triunfo. [Tesis de licenciatura, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio Institucional URP. <https://repositorio.urp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0d44f543-5108-4b87-a182-e94535e5bcdd/content>
- Guidara, E. (2025). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de Buenos Aires - Argentina. [Tesis de licenciatura, Universidad Abierta Interamericana]. Repositorio Institucional UAI. <https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/e110f048-5480-44bf-8133-4ac5b27f6cab/content>
- Guillen, J. (2021). Agresión e inteligencia emocional en escolares adolescentes de un Centro Educativo público de la ciudad de Cusco. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Institucional Autónoma. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1451/Guillen%20Acharte%2c%20Johans%20Jaime.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Heizomi, H., Jafarabadi, M., Kouzekanani, K., Matlabi, H., Bayrami, M., Chattu, V. y Allahverdipour, H. (2021). Factores que afectan a la agresividad de las adolescentes: Un enfoque basado en modelos de ecuaciones estructurales. *Eur J Invest Health Psychol Educ.*, 11(4), 1350-1361. <https://doi.org/10.3390/ejihpe11040098>
- Hernández, R. (2023). Metodología de la investigación (2 ed.). McGraw-Hill.
- Huamán, J. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa particular de Piura, 2023. *Journal of neuroscience and public health*, 3(4), 1-12. <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>

- Huaripoma, C. (2023). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un Colegio Nacional de distrito de Lince, 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional UPN. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/33792/Huaripoma%20Pizarro%2c%20Catheryn%20Ninoska.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huayta, I. (2021). Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio Institucional UPT. <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1633/Huayta-Ramos-Ivonne.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2024). Adicciones tecnológicas en Perú: 37% de los peruanos padece de uso problemático de estas tecnologías. Consultado el 24 de junio de 2025, de La adicción a los videojuegos: <https://www.infobae.com/peru/2024/10/25/adicciones-tecnologicas-en-peru-37-de-los-peruanos-padece-de-uso-problematico-del-celular/>
- Lorenz, K. (1966). Sobre la agresión. Harcourt Brace and World.
- Luna, K. (2024). Agresividad y bienestar psicológico en estudiantes adolescentes de un colegio de Lima. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio Institucional UPCH. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/16517/Agresividad_LunaRugel_Katherine.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mackal, K. (1983). Teorías psicológicas de la agresión. Pirámide.
- Mamani, A. (2025). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de 16 a 19 años de una preparatoria, Puno ciudad - 2025. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio Institucional Autónoma de Ica.

- https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/3248/1/8-TEISIS_ANA%20LUZ%20MAMANI%20PARILLO.pdf
- Manterola, C., Hernández, M., Otzen, T., Espinosa, M. y Grande, L. (2023). Estudios de corte transversal. Un diseño de investigación a considerar en ciencias morfológicas. *Revista Int. J. Morphol.*, 41(1), 146-155. http://www.intjmorphol.com/wp-content/uploads/2023/02/Art_21_411_2023.pdf
- Maraone, A., Panfili, M., Jones, G., Pinucci, I., Biondi, M. y Pasquini, M. (2024). El trastorno obsesivo compulsivo: muchas pistas, todavía poca evidencia. *Journal of Psychopathology*, 30(1), 8-19. <https://doi.org/10.36148/2284-0249-N452>
- Marlatt, G. y Donovan, D. (2005). Prevención de recaídas: Estrategias de mantenimiento en el tratamiento de conductas adictivas. The Guilford Press.
- Mayta, Y. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Jornada escolar completa San Gabán Carabaya Puno 2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio Institucional Autonomadeica. <https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/2638/1/MAYTA%20MOLINA%20YENIFER%20ESMERALDA.pdf>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C. y Castillos, R. (2021). Metodología de la investigación. Técnicas e instrumentos de investigación. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>
- Mendoza, B. (2023). Dependencia de los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *Eduser*, 10(1), 7-17. <https://doi.org/10.18050/eduser.v10n1a1>
- Meneses, J., Barrios, M., Bonillo, A., Cosculluela, A., Lozano, L., Turbany, J. y Valero, S. (2013). *Psicometría*. <https://www.researchgate.net/profile/Julio-Meneses->

2/publication/293121344_Psicometria/links/584a694408ae5038263d9532/Psicometria.pdf

Millán, M. (2022). La agresividad y su relación con la adicción a los videojuegos en adolescentes. [Trabajo de investigación, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b675e879-55d6-4edc-aec2-f64726389d8b/content>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2024). Acoso escolar en Lima: 14% de los casos reportados en Siseve durante 2024 no han sido atendidos por los colegios de las víctimas. Consultado el 18 de junio de 2025, de El acoso escolar es considerado una problemática debido a las consecuencias que ocasiona: <https://puntoseguido.upc.edu.pe/acoso-escolar-en-lima-14-de-los-casos-reportados-en-siseve-durante-2024-no-han-sido-atendidos-por-los-colegios-de-las-victimas/#:~:text=Entre%20enero%20y%20mayo%20de,UGEL%2004%20Comas:%2022>

Mogollón, D. y Pérez, J. (2024). Dependencia de videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Pública del distrito de Cayaltí, 2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional USS. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/12405/Mogollon%20Colchao%2c%20Daniel%20Alberto%20-%20Perez%20Figuroa%2c%20Johan%20Franco.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Monje, C. (2011). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Universidad Surcolombiana.

Moreno, J. y Valencia, M. (2024). Ansiedad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector rural. *Religación*, 9(41), 1-19. <https://revista.religacion.com/index.php/religacion/article/download/1236/1565/>

- Moreno, J., Gómez, G., Rodríguez, E., León, M. y Gómez, J. (2024). Factores de riesgo asociados al síndrome de abstinencia. *Revista mexicana de anestesiología*, 47(2), 86-90. <https://doi.org/10.35366/115314>
- Moya, R. (2005). Estadística descriptiva: conceptos y aplicaciones. San Marcos.
- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. Centro de investigación biométrica.
- Niño, Y. (2024). Agresividad en adolescentes de educación secundaria de una Institución Educativa Nacional del distrito de Pomalca, 2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/8071/1/TL_Ni%C3%b1oCorreaYessenia.pdf
- Ñaupá, D. (2021). Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenario San Isabel, Huancayo, 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional UC. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14440/1/IV_FHU_501_TE_%C3%91aupá%20Huacachi_2023.pdf
- Observatorio de adicciones y consumos problemáticos de la Defensoría del pueblo [OADYC]. (2025). *Adicción al juego en ascenso*. Consultado el 17 de junio de 2025, de La situación en Argentina: estadísticas y factores de riesgo: <https://www.forbesargentina.com/negocios/adiccion-juego-ascenso-estadisticas-regulacion-impacto-apuestas-online-argentina-n67699>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA]. (2023). Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023. Consultado el 7 de julio de 2025, de Indicador de admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales: <https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sist>

emaInformacion/pdf/2023_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf

Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2015). Objetivos del Desarrollo Sostenible. Consultado el 20 de setiembre de 2024, de La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2022). La CIE-11 ya está oficialmente en vigor para el registro y notificación nacional e internacional de las causas de enfermedad, muerte y otras más. Consultado el 25 de junio de 2025, de Publicación de la CIE-11:

<https://www.who.int/es/news/item/11-02-2022-icd-11-2022-release>

Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2025). Trastorno por uso de videojuegos. Consultado el 8 de julio de 2025, de CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad:

<https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/es#1448597234>

Pedraza, E. y Huayllas, A. (2025). Adicción a los videojuegos y agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercero de secundaria de una Institución educativa estatal de Cusco, 2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional Continental.

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/17360/4/IV_FHU_501_TE_Pedraza_Huayllas_2025.pdf

Pérez, C., Galiano, G., Vera, S. y Rodríguez, M. (2023). Cultura de la violencia: un análisis de las conexiones sociales y sus implicaciones en la delincuencia. *Episteme*, 10(4), 523-542. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i4.3268>

Pomahuacre, J., Alva, J., Flores, M., Sanchez, L. y Pomahuacre, L. (2024). Cuestionario de agresión de Buss y Perry: evidencias psicométricas en adolescentes peruanos. *Revista de Investigación en Psicología*, 27(2), 1-26. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v27i2.27560>

- Quimis, Y., Aguayo, N., Ponce, J., García, D. y Mendoza, J. (2024). Adicción en adolescentes: causas, consecuencias y medidas de prevención. *Revista Latinoamericana de difusión científica*, 6(11), 126-141. <https://doi.org/10.38186/difcie.611.08>
- Quiroz, M. (2023). Dependencia a videojuegos y conducta agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Yungay - 2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Institucional Autónoma. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2989/Quiroz%20Caceres%2c%20Maria%20Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quispe, U. (2022). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes del cuarto grado en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Secundaria María Auxiliadora de la Ciudad de Puno - 2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP. https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/22816/Quispe_Quispe_Uriel_Hulcen.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reick, T. (1942). El estudio sobre agresividad de Dostoievsky: en treinta años con Freud. Hogarth press.
- Ríos, M. (2023). Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, período 202-2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b8048664-dcfb-4fbc-b07c-a143664c2797/content>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2016). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos TDV en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 3-13. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/15609/16137>

- Sánchez, V. (2024). Agresividad premeditada e impulsiva en relación con el bienestar psicológico en alumnos de secundaria, Perú. *Cienciamatria*, 10(9), 6-20. <https://doi.org/10.35381/cm.v10i19.1331>
- Sangabriel, B., Simbrón, J. y Cruz, M. (2024). La vulnerabilidad escolar de los adolescentes por la adicción a las redes sociales. *Políticas sociales sectoriales*, 2(3), 140-161. <https://politicassociales.uanl.mx/index.php/pss/article/view/112/94>
- Silva, C., Barchelot, L. y Galván, G. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana. *Psicogente*, 24(46), 36-57. <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/4498/5308>
- Skinner, B. (1971). Más allá de la libertad la dignidad. Fontanella.
- Soria, V., Vilchez, V. y Quispe, Y. (2023). Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022. [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV_FHU_501_TE_Soria_Vilchez_Quispe_2023.pdf
- Sotomayor, A., Gertrudix, F. y Rivas, B. (2020). Videojuegos como medio de transmisión de aprendizajes en la educación formal. *Revista Colombiana de educación*, 85(1), 123-146. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12744>
- Sucari, D. (2022). Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria de Colegio Estatal, del departamento de Puno, 2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional UPEU. <https://repositorio.upeu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/06313131-6f79-47c8-aa72-efdc394bd814/content>
- Sucari, W., Mamani, W., Gil, I. y Trigos, C. (2024). Manual de tesis correlacional. Inudi.

https://editorial.inudi.edu.pe/plus/public/main_teaching/main/public/pdfuniversitario/67d2fa11ab640_LIB.IP-015-Manual%20de%20tesis%20correlacional.pdf

- Sucasaire, J. (2021). Estadística descriptiva para trabajos de investigación. Presentación e interpretación de resultados. <https://repositorio.concytec.gob.pe/server/api/core/bitstreams/b2017a33-d545-e076-55ec-76bf553b9cbf/content>
- Tarrillo, O., Mejía, J., Dávila, J., Pintado, C., Tapia, C., Chilón, W. y Vélez, S. (2024). Metodología de la investigación. Una mirada global. Centro de Investigación y Desarrollo. <https://biblioteca.ciencialatina.org/wp-content/uploads/2024/07/Metodologia-de-la-investigacion-una-mirada-global.pdf>
- Tixi, N. (2024). Hostilidad y dependencia a videojuegos en adolescentes. *Pentaciencias*, 6(4), 210-220. <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1130/1569>
- Troesth, Y. (2022). Uso de videojuegos asociado a las habilidades sociales en estudiantes del colegio secundario de Puerto Armeltes. [Tesis de licenciatura, Universidad Especializada de las Américas]. Repositorio Udelas. <https://repositorio2.udelas.ac.pa/server/api/core/bitstreams/bd3e3598-8ce0-471a-a6bc-50b28b0318cd/content>
- Vizcaíno, P., Cedeño, R. y Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 7(4), 9723-9762. [https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11620#:~:text=En%20el%20campo%20de%20la,la%20investigaci%C3%B3n.%2C%202021\).](https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11620#:~:text=En%20el%20campo%20de%20la,la%20investigaci%C3%B3n.%2C%202021).)

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

Autores: Kevin Arnold Arhuire Ccancapa y Karen Nikol Huahuacondori Coaquira

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025?</p> <p>Problemas específicos P.E.1: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025?</p> <p>P.E.2: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p> <p>Objetivos específicos O.E.1: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p> <p>O.E.2: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p> <p>Hipótesis específicas H.E.1: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad física en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p> <p>H.E.2: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad verbal en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p>	<p>Variable 1: Dependencia a los videojuegos</p> <p>Dimensiones: D1. Abstinencia D2. Abuso y tolerancia D3. Problemas ocasionados D4. Dificultad en el control</p> <p>Variable 2: Agresividad</p> <p>Dimensiones: D1. Agresividad física D2. Agresividad verbal D3. Ira D4. Hostilidad</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básico</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Población: 326 estudiantes</p> <p>Muestra: 178 estudiantes</p> <p>Muestreo: Probabilístico aleatorio simple</p> <p>Técnica e instrumentos Técnica: -Psicometría -Encuesta</p>

<p>P.E.3: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025?</p> <p>P.E.4: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025?</p>	<p>O.E.3: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p> <p>O.E.4: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p>	<p>H.E.3: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la ira en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p> <p>H.E.4: Existe relación entre la dependencia a los videojuegos y la hostilidad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.</p>	<p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Test de dependencia de Videojuegos, de Chóliz y Marco - Cuestionario de agresividad de Buss y Perry <p>Análisis estadístico</p> <p>Descriptivo e inferencial; se utilizó una prueba de normalidad, para elegir la prueba de correlación pertinente.</p>
--	--	--	---

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

FECHA:

CÓDIGO:

Instrucciones: Marca con un círculo la alternativa que consideres que se adapte a tu criterio de pensamiento, sobre el uso de los videojuegos.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
0	1	2	3	4

Nro.	Enunciados	0	1	2	3	4
1	Ahora juego más tiempo con videojuegos, que cuando empecé a hacerlo					
2	Si no funciona la consola, computadora o celular, se la pido prestada a otras personas.					
3	Me frustra mucho no tener donde jugar videojuegos					
4	Cada vez que pienso en los videojuegos, surge la necesidad de jugar con ellos.					
5	Le dedico demasiado tiempo a los videojuegos, aunque tenga otras cosas para hacer.					
6	Si me quedo sin jugar, no halló que hacer.					
7	Me enoja que no funciones el videojuego por culpa de equipos electrónicos malogrados.					
8	No me es suficiente jugar poco tiempo videojuegos, ahora quiero hacerlo durante más horas.					
9	Le dedico menos tiempo a otras tareas, porque los videojuegos me ocupan más horas.					
10	Tengo una obsesión por conseguir premios, comprar cosas del videojuego.					
11	Si no funciona un juego, inmediatamente busco otro					

12	Pienso que le dedico demasiado tiempos a los videojuegos					
13	Me es difícil parar, cuando empiezo a jugar con videojuegos, aunque tenga otras cosas que hacer.					
14	Cuando me pasa algo malo, los videojuegos son mi refugio.					
15	Lo primero que se me ocurre, los fines de semana es jugar con videojuegos.					
16	Hubo días en que he jugado más de tres horas continuas.					
17	Discuto mucho con mi familia y amigos, por culpa de los videojuegos.					
18	Si no estoy jugando, me aburro rápidamente.					
19	Duerme tarde por jugar videojuegos.					
20	Si tengo horas libres, me dedico a jugar videojuegos					
21	Cuando estoy jugando, me olvido del tiempo.					
22	Lo primero que pienso hacer cuando termina el colegio, es jugar videojuegos.					
23	Le miento a mi familia, sobre el tiempo que dedico a los videojuegos.					
24	Pienso en los videojuegos en todo momento.					
25	Cuando me invaden los problemas, busco jugar videojuegos.					

Ficha técnica del test de dependencia a los videojuegos TDT

Nombre original del instrumento	Test de dependencia a los videojuegos TDT
Autor (a)	Chóliz y Marco (2011)
Objetivo	Evaluar los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes
Procedencia	España
Administración	Personal o grupal
Duración	20 minutos aprox.
Dimensiones	-Abstinencia -Abuso y tolerancia -Problemas ocasionados -Dificultad en el control
Escala valorativa	-Totalmente en desacuerdo(0) -En desacuerdo (1) -Neutral (2) -Un poco de acuerdo (3) -Totalmente de acuerdo (4)

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

FECHA:

CÓDIGO:

Instrucciones: Marca la opción adecuada, según tu criterio de pensamiento, sobre las conductas agresivas que puede presentar un adolescente:

Completamente falso para mí	Bastante falso para mí	Ni verdadero, ni falso para mí	Bastante verdadero para mí	Completamente verdadero para mí
1	2	3	4	5

Nro.	Items	1	2	3	4	5
1	De vez en cuando, no logro controlar el impulso de querer golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amistades, discuto fuertemente con ellos.					
3	Me enojo rápido, pero se me olvida en seguida.					
4	Creo que a veces soy muy envidioso.					
5	Si me provocan demasiado, soy capaz de golpear a otros.					
6	Casi siempre, no le doy la razón a otras personas.					
7	Cuando frustrado, muestro mi enojo a los demás.					
8	Hay veces que siento que la vida es injusta conmigo					
9	Si alguien me golpea, yo también le golpeo.					
10	Si alguien me molesta, discuto con esa persona.					
11	Algunas veces me enojo tanto, que parece que estuviera a punto de estallar.					
12	Me parece que siempre les dan más oportunidades a los demás.					
13	Me involucro en peleas, más allá de lo normal.					
14	Cuando los demás no están de acuerdo con mis opiniones, discuto con ellos.					
15	Soy una persona pacífica					

16	A veces me pregunto porque algunas cosas me resienten más que otras.					
17	Si debo recurrir a la violencia para defenderme, no dudo en hacerlo					
18	Mis amigos dicen que discuto demasiado.					
19	Mis amigos piensan que soy alguien muy impulsivo					
20	Sé que mis amistades me critican a mis espaldas					
21	Hay gente que me provoca tanto, que llegamos a golpearnos.					
22	Algunas veces, no sé porque pierdo el control.					
23	Desconfío de la amabilidad de personas desconocidas.					
24	No encuentro ninguna justificación, para golpear a alguien.					
25	Tengo problemas para controlar mis impulsos.					
26	A veces siento que la gente se ríe de mí.					
27	He llegado a amenazar a personas conocidas.					
28	Cuando alguien es demasiado amable, me pregunta que querrá.					
29	He estado tan furioso, que he roto cosas.					

Ficha técnica del cuestionario de agresividad

Nombre original del instrumento	Cuestionario de agresividad AQ de Buss y Perry
Autor (a)	Buss & Perry (1992)
Objetivo	Evaluar los niveles de agresividad en estudiantes
Procedencia	Estados Unidos
Administración	Personal o grupal
Duración	15 minutos aprox.
Dimensiones	-Agresividad física -Agresividad verbal -Ira -Hostilidad
Escala valorativa	-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)

Anexo 3: Ficha de validación por juicio de expertos



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.

Nombre del Experto: Rudy Mijael Jara Cueto

Nombre del instrumento: Test de dependencia a los videojuegos

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observable	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

El instrumento cumple con los requisitos y viabilidad para la investigación, por lo tanto es aceptable.

Apellidos y Nombres del validador: Rudy Mijael Jara Cueto

Grado académico: Magister en Psicología Jurídico Forense
N°. DNI: 73107363

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
CSMC. SAN MIGUEL / ICA
RUDY MIJUEL JARA CUETO
PSICÓLOGO



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025

Nombre del Experto: Psic. Jhossely Lucero Condori Ilaíta

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO : Test de dependencia a los videojuegos.

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observable	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

El Test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco, cumple con los criterios de Validez y confiabilidad, por lo tanto es aplicable.

Apellidos y Nombres del validador:
Grado académico:
Nº. DNI: 72 96 0382






INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.

Nombre del Experto: Jorge Jofratt Rodríguez Rodríguez

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO: Test de dependencia a los videojuegos

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	CUMPLE	(12) y (14) por "cumplir" y (14) "sustituir" por "cumplir"
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observable	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	No es eliminar

III. OBSERVACIONES GENERALES

El instrumento cumple con los requisitos y viabilidad para la investigación en cuestión. Solo corregir las leves observaciones realizadas respecto proceder con su aplicación.

Apellidos y Nombres del validador: Jorge Jofratt Rodríguez Rodríguez
Grado académico: Magister en Salud Ocupacional
N°. DNI: 42313325


MS. JORGE J. JOFRATT RODRIGUEZ
PSICÓLOGO- PSICOTERAPEUTA
ESPECIALIDAD LABORAL Y CLÍNICA
C. P. P. 14211



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.

Nombre del Experto: Rudy Mijael Jara Cueto

Nombre del Instrumento: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observable	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

El instrumento cumple con los requisitos y viabilidad para la investigación, por lo tanto es adaptable.

Apellidos y Nombres del validador: Rudy Mijael Jara Cueto

Grado académico: Magister en Psicología Jurídico Forense
N°. DNI: 73107363

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA NACIONAL DE
CSMC. SALVADOR CAJALANZA
RUDY MIJUEL JARA CUETO
PSICÓLOGO



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025

Nombre del Experto: Psic. Jhossely Lucero Condori Iaita

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry.

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observable	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

El cuestionario de agresividad de Buss y Perry, cumple con los criterios de validez y confiabilidad, por lo tanto es aplicable.

Apellidos y Nombres del validador:
Grado académico:
Nº. DNI: 72960382


Jhossely Lucero Condori Iaita
PSICÓLOGA CLÍNICA Y DE LA SALUD
C.P.S.P. 51614 - RNE N°883



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel - 2025.

Nombre del Experto: Jorge Jofratt Rodríguez Rodríguez

II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO: Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

Aspectos Para Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	CUMPLE	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observable	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

El cuestionario de agresividad tiene la claridad y validez adecuadas para su aplicación en estudiantes de secundaria. No necesita hacer correcciones.

Apellidos y Nombres del validador: Jorge Jofratt Rodríguez Rodríguez
Grado académico: Magister en Salud Ocupacional
Nº. DNI: 42313325


Mg. JORGE J. RODRIGUEZ RODRIGUEZ
PSICOLOGO - PSICOTERAPEUTA
ESPECIALIDAD LABORAL Y CLINICA
C.P. P. 14711

Anexo 4: Documentos importantes



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

CARTA DE PRESENTACIÓN

El Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica, que suscribe

Hace Constar:

Que, HUAHUACONDORI COAQUIRA, Karen Nikol identificada con código de estudiante 0072087260 y ARHUIRE CCANCCAPA, Kevin Arnold identificado con código de estudiante 0070258161 del Programa Académico de PSICOLOGÍA, quienes vienen desarrollando la tesis denominada: "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA PERÚ BIRF, SAN MIGUEL – 2025"

Se expide el presente documento, a fin de que el encargado, tenga a bien autorizar a los en mención, a recoger los datos y aplicar su instrumento para su investigación, comprometiéndose a actuar con respeto y transparencia dentro de ella, así como a entregar una copia de la investigación cuando esté finalmente sustentada y aprobada, para los fines que se estimen necesarios.

Chincha Alta, 26 de Setiembre del 2025



Mag. Jose Yomil Perez Gomez
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN RO
Institución Educativa Secundaria Perú Birf - San N
Fecha 26-10-25 Hora
Expediente N° 2053 Folia
MESA DE PARTES



Chincha Alta, 26 de Setiembre del 2025

OFICIO N°2039-2025-UAI-FCS

Mag. Efraín Santiago Quispe Sanca
Director
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA PERÚ BIRF
Presente. -

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN RAFAEL
Institución Educativa Secundaria Perú Birf - San N
Fecha 06.10.25 Hora
Expediente N° 2053 Folio
MESA DE PARTES

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente.

La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica tiene como principal objetivo formar profesionales con un perfil científico y humanístico, sensibles con los problemas de la sociedad y con vocación de servicio, este compromiso lo interiorizamos a través de nuestros programas académicos, bajo la excelencia en la formación académica, y trabajando transversalmente con nuestros pilares como son la investigación, responsabilidad social y bienestar universitario en inserción laboral.

En tal sentido, nuestros estudiantes se encuentran en el desarrollo de tesis para la obtención del título profesional, para los programas académicos de Enfermería, Psicología y Obstetricia. Los estudiantes han tenido a bien seleccionar temas de estudio de interés con la realidad local y regional, tomando en cuenta a la institución que usted dirige.

Como parte de la exigencia del proceso de investigación, se debe contar con la autorización de la Institución elegida, para que los estudiantes puedan proceder a realizar el estudio, recabar información y aplicar su instrumento de investigación, misma que a través del presente documento solicitamos.

Adjuntamos la carta de presentación de los estudiantes con el tema de investigación propuesto y quedamos a la espera de su aprobación.

Sin otro particular y con la seguridad de merecer su atención, me suscribo, no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración.



Mag. Jose Yomil Perez Gomez
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
PERÚ BIRF JULIACA
"AÑO DE LA RECUPERACIÓN
Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"



CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA PERÚ BIRF:

Mg. EFRAÍN SANTIAGO QUISPE SANCA

HACE CONSTAR. - Que los Bachilleres de Psicología, Kevin Arnold Arhuire Ccanccapa, con DNI N° 70258161 y Karen Nikol Huahuacondori Coaquira, con DNI N° 72087260, han concluido con la aplicación de los instrumentos, para la recolección de la información correspondiente a la investigación titulada "DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA PERÚ BIRF, SAN MIGUEL - 2025", a fin de obtener el Título de Licenciado en Psicología.

Se le expide la presente constancia, a petición de los interesados, para fines de trámites administrativos de la Universidad Autónoma de Ica.

San Miguel, 10 de noviembre del 2025.




Prof. Efraín S. Quispe Sanca
DIRECTOR

Anexo 5: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025.

Institución : Universidad Autónoma de Ica.

Responsables : Kevin Arnold Arhuire Ccanccapa
Karen Nikol Huahuacondori Coaquira
Estudiantes del programa académico de Psicología

Objetivo: Por la presente estamos invitando a su menor hijo(a) a participar de la investigación que tiene como objetivo, determinar la relación que existe entre dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025. Al participar del estudio, su hijo(a) deberá resolver dos cuestionarios, uno de 25 ítems y el otro de 29 ítems, los cuales serán respondidos de forma anónima.

Procedimiento: Si autoriza que su menor hijo(a) participe de este estudio, su hijo(a) deberá llenar un instrumento denominado "Test de dependencia a los videojuegos" y la "Cuestionario de agresividad", los cuales deberán ser resueltos en un tiempo de 30 minutos, dichos instrumentos serán entregados en forma física por los investigadores.

Confidencialidad de la información: El manejo de la información es a través de códigos asignados a cada participante, por ello, los responsables de la investigación garantizan que se respetará el derecho de confidencialidad e identidad de cada uno de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la muestra de estudio.

Consentimiento: Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por los investigadores, y autorizo voluntariamente que mi menor hijo(a), participe del estudio indicado, habiéndome informado sobre el propósito de la investigación, así mismo, autorizo la toma de fotos (evidencia fotográfica), durante la resolución de los instrumentos.

..... de, de 2025

Firma:

Apellidos y nombres:

DNI:

Asentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a:

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: "Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf, San Miguel – 2025"; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de instrumentos que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 30 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de esta investigación.

De aceptar participar en el estudio, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los instrumentos, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación: Si No

Lugar: Fecha: / /

FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN
NOMBRE:

Anexo 6: Base de datos

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS																									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	2	0	2	1	1	1	2	1	1	2	0	1	1	2	1	1	0	2	1	0	1	0	0	1	1
2	3	0	2	3	1	0	0	2	0	3	1	2	1	4	0	0	0	1	1	0	3	2	2	0	3
3	1	2	0	1	1	0	3	0	1	3	0	2	0	0	1	2	0	1	0	3	2	0	0	3	1
4	2	0	0	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1
5	2	1	0	0	1	2	2	2	2	1	3	2	1	3	3	1	0	3	2	3	3	2	1	2	3
6	2	0	0	0	0	0	0	2	3	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0
7	2	1	1	2	2	1	3	2	1	3	1	2	2	1	1	3	3	3	4	3	3	2	2	1	2
8	3	0	0	2	3	0	4	0	3	3	0	2	0	0	3	4	1	3	3	2	2	2	3	0	1
9	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1
10	2	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	3	0	0	0	0	3	1	1	3	3	0	1	0	3
11	3	0	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	3	1	1	2
12	3	0	1	2	2	2	0	0	1	2	0	1	2	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2
13	2	0	2	2	0	1	0	2	1	1	0	0	2	1	0	4	0	0	4	3	3	0	2	2	1
14	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	1	1	0	1	2	1	1	2	0	2	0	2
15	2	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	3	0	0	0	0	3	1	1	3	3	0	1	0	3
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0
21	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	1	1	0	0	1
22	2	1	3	3	1	1	2	1	0	2	0	0	2	1	0	0	0	3	2	4	1	1	0	0	1
23	0	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	2	1	2	1	1	1	3
24	2	0	0	0	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1

25	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1
26	1	0	2	3	0	0	0	1	0	3	1	1	0	0	1	0	0	3	0	0	0	1	0	0	0	0
27	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	3	2	2	3	3	3	3	1	2	1	3
28	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2
29	2	1	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	
30	1	2	0	1	1	0	3	0	1	3	0	2	0	0	1	2	0	1	0	3	2	0	0	3	1	
31	1	0	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	3	3	3	3	1	1	1	1	3
32	2	1	1	1	2	0	0	1	1	2	1	2	0	2	1	1	1	3	1	3	3	1	1	0	0	
33	3	0	0	2	0	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	
34	0	0	0	3	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	
35	3	0	3	1	1	1	2	2	1	3	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	1	2	1	2	0	
36	3	0	1	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	
37	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
38	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
39	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	4	1	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	
40	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	
41	3	0	1	2	3	1	1	1	3	4	2	3	2	3	2	4	3	4	4	3	3	2	1	2	2	
42	3	1	0	0	3	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	
43	3	0	0	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	4	0	2	0	2	1	2	0	2	0	0	4	
44	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	
45	3	0	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	4	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	4	
46	3	0	3	0	0	0	3	0	3	1	3	3	0	3	4	3	0	3	2	2	3	3	0	2	3	
47	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
48	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	
49	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	2	1	0	2	0	0	0	0	
50	3	0	0	3	1	0	1	3	1	0	0	1	0	1	0	3	0	0	3	4	3	3	2	2	3	
51	2	0	0	0	0	1	1	0	0	2	2	1	0	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	
52	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	
53	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	0	

54	3	1	2	1	1	1	0	2	1	1	1	1	0	2	0	0	1	3	3	3	1	0	0	0	3
55	2	0	1	2	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	2	3	0	2	1	2	3	0	0	0	1
56	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	3	1	3	1	3	3	1	3	1	2	1	3
57	1	0	0	1	2	0	1	0	1	2	2	2	1	2	2	3	1	3	3	1	3	3	1	1	1
58	1	0	1	1	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	3	2	3	1	2
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1
60	1	0	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	1	0	0	0	2
61	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2
62	1	0	3	3	4	2	2	2	3	1	2	4	2	1	3	1	3	2	4	1	3	4	2	3	0
63	1	0	0	2	1	1	0	2	1	2	0	0	3	0	1	4	3	0	4	1	3	0	1	0	0
64	1	0	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
65	1	1	1	1	2	1	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
66	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
67	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	0	2	1	0	0	1	1
68	2	1	2	3	1	3	4	2	1	4	2	4	3	3	3	3	1	4	4	3	4	3	3	3	4
69	2	0	0	2	1	1	1	0	0	2	0	1	0	0	0	2	0	2	1	2	0	0	0	0	2
70	1	0	0	2	1	3	1	2	1	0	2	1	0	2	1	1	2	3	2	3	1	0	0	0	2
71	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1
72	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	2	0	0	0	0
73	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
74	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
75	2	0	1	1	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0
76	2	1	1	2	3	0	1	2	1	3	2	2	0	1	1	0	1	2	0	1	1	2	0	1	0
77	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
78	2	0	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	3	0	1	0	0	0	0
79	4	1	3	3	3	3	3	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
80	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
81	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	3	1	0	2	0	0	0	1
82	3	0	3	1	0	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	0	3	1	2	3	1	0	3	3

83	1	2	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	2	1	1	2	1	3	2	2	1	1	2
84	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	1	1	1	3
85	1	1	1	4	2	4	0	1	0	0	4	4	4	0	0	0	0	3	1	4	0	0	0	0	4
86	2	0	1	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0
87	2	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	3	0	1	2	2	0	0	0
88	3	0	2	0	3	0	4	1	3	4	0	2	0	3	4	4	3	3	0	0	1	0	2	0	1
89	2	0	0	1	1	3	0	2	0	2	1	0	0	0	0	1	0	3	3	1	1	0	0	0	2
90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
91	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0
92	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	3	0	3	3	0	0	0	2
93	3	1	4	3	3	3	4	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	2	0	4	2	4	1	3	3
94	1	0	0	0	0	1	1	0	2	1	1	1	1	2	0	2	1	1	1	0	2	1	0	1	1
95	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
96	2	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	3	1	3	1	2	2	2	2	1	2	1	2
97	1	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	1	2	0	0	1	0	2	2	1	0	0	0	0	0
98	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	3	0	0	0	0	3
100	3	0	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	0	2	0	1	2	3	3	3	3	0	2	0	4
101	2	0	0	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	0	2	1	2	2	2	0	1	2
102	2	0	0	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2
103	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
104	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3
105	4	0	0	3	3	3	0	0	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	3	3	2	2	2	2	3
106	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
107	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
108	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
109	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
110	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
111	1	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	1	2	0	0	1	0	2	2	1	0	0	0	0	0

112	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	
113	2	4	3	2	4	2	2	2	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	1
114	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
115	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
116	1	0	0	0	0	0	0	2	1	2	1	0	0	1	0	0	1	2	1	1	2	1	2	1	
117	3	0	1	2	3	1	2	2	3	2	1	4	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3	
118	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	
119	2	0	0	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	1	1	1	
120	2	2	1	1	2	4	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	
121	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
122	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
123	3	1	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	
124	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	0	2	0	2	2	2	2	0	0	2	
125	1	0	1	0	0	1	1	1	0	2	1	1	1	0	1	2	1	2	1	0	1	0	1	1	
126	2	0	0	1	2	2	1	1	2	0	0	1	0	0	2	4	0	2	2	0	0	0	0	3	
127	2	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	0	0	3	1	0	0	0	0	0	
128	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	2	0	1	
129	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	1	0	
130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
131	2	0	1	2	2	1	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	0	2	2	2	1	2	1	2	
132	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
133	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
134	1	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
135	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
136	3	1	4	3	3	3	4	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	2	0	4	2	4	1	3	
137	2	1	2	1	2	1	1	1	3	2	1	1	1	3	1	3	1	3	2	3	2	2	1	3	
138	1	0	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	2	2	1	1	3	2	3	3	1	2	1	
139	1	0	0	1	1	2	0	1	2	1	0	2	0	1	0	1	0	2	1	3	2	1	0	3	
140	1	0	0	2	1	0	1	1	1	1	0	2	1	0	0	3	2	2	3	3	2	1	1	0	

141	4	4	0	4	0	0	1	2	0	4	4	2	0	4	0	4	0	4	4	0	0	0	0	0	4
142	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
143	1	3	4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	1	2	3	4	3	2	1	0	1	2	3	4	3
144	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4	1	4	1	4	4	1	4	2	1	2
145	1	0	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3
146	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
147	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
148	3	4	2	2	3	2	2	2	0	2	0	1	2	1	2	2	0	2	2	2	2	1	1	2	2
149	1	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1
150	3	0	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	0	2	0	1	2	3	3	3	3	0	2	0	4
151	3	0	0	0	0	0	2	0	0	4	0	0	0	3	2	4	0	2	0	1	2	2	0	0	0
152	1	0	2	1	1	0	2	1	0	2	0	2	1	2	1	0	0	3	2	1	2	0	1	0	2
153	1	0	2	1	1	0	2	1	0	2	0	2	1	2	0	1	0	3	2	1	2	1	1	0	2
154	2	0	0	3	4	2	3	1	3	1	1	3	3	2	1	2	1	4	2	3	4	2	2	4	4
155	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	1
156	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0
157	1	1	1	1	1	2	1	0	0	0	1	1	2	2	1	1	3	2	2	3	1	1	3	1	3
158	3	0	0	2	3	2	0	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	1	1	2
159	3	1	4	2	1	0	1	2	1	3	3	1	0	0	4	4	2	4	4	2	4	4	2	1	4
160	3	1	2	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3	3	1	2	3	2	2	3	1	1	1
161	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	3	1	3	1	1	1	2	2	3	3
162	1	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2

AGRESIVIDAD																														
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	P 22	P 23	P 24	P 25	P 26	P 27	P 28	P 29	
1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	
2	1	3	4	2	4	1	3	3	1	3	4	2	1	1	3	2	4	2	1	1	3	3	4	3	1	4	3	5	1	
3	3	2	4	1	5	2	1	3	5	4	2	1	2	1	3	1	4	4	2	3	3	1	1	1	1	1	1	4	1	
4	1	2	3	2	3	2	2	3	4	2	3	2	1	2	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1
5	1	2	4	2	1	2	2	3	3	2	1	1	3	1	2	3	3	2	1	3	1	1	2	3	2	4	3	4	2	
6	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
7	3	3	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	5	3	3	4	
8	3	1	3	1	5	2	4	4	5	5	5	2	1	1	5	4	5	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	4	3
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1
10	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	4	1	2	1	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	1	3	1	1	
11	2	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	1	
12	1	2	2	2	1	2	1	3	4	1	2	3	2	1	2	3	5	1	1	3	2	1	4	4	2	3	1	4	1	
13	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	1	1	3	1	1	4	4	2	3	3	4	1	
14	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	4	2	3	3	1	3	3	
15	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	4	1	2	1	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	1	3	1	1	
16	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	1	1	1	4	1	
17	1	1	2	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	2	1	1	3	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1
19	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	1
20	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	5	5	3	4	3	4	5	1	4	3	
21	2	2	4	1	1	2	3	3	2	3	3	2	1	2	4	3	3	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	4	2	
22	2	1	3	2	1	2	2	2	3	3	4	3	2	1	4	4	4	1	3	2	3	1	5	5	2	4	1	4	2	
23	1	2	3	3	1	4	3	4	2	2	4	4	2	2	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3	3	3	1	4	3	
24	1	1	3	3	1	1	1	3	3	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1
25	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	
26	3	2	4	1	1	3	2	2	1	1	2	3	1	2	3	5	2	1	1	5	1	1	5	3	2	5	2	5	2	

27	2	2	4	3	2	4	2	5	3	3	3	4	2	2	3	4	2	2	2	3	2	4	3	2	3	4	2	4	3	
28	1	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	1	
29	3	2	5	1	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	2	1	5	2	3	4	4	5	5	5	5	3	
30	3	2	4	1	5	2	1	3	5	4	2	1	2	1	3	1	4	4	2	3	3	1	1	1	1	1	1	4	1	
31	2	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	4	2	2	3	3	1	1	2	4	2	1	2	4	1	5	2	3	3	
32	3	2	4	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	1	1	3	3	1	4	5	
33	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	5	2	3	2	2	2	
34	2	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	4	3	2	2	2	1	
35	1	1	3	4	3	3	3	4	1	2	1	3	1	1	3	1	2	1	2	3	1	2	4	1	3	1	2	1	2	
36	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	
37	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	4	1	1	1	3	1	3	3	1	3	4	1	4	1
38	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	2	2	4	4	2	4	2	4	3	
39	2	3	3	4	1	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	5	2	4	4	5	3	5	3	4	4	
40	2	3	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	
41	1	3	5	1	1	2	3	5	1	2	1	2	2	2	3	4	3	2	3	5	3	2	5	1	2	5	2	4	3	
42	3	5	5	2	2	5	5	5	2	5	2	5	5	2	4	5	5	1	5	1	1	5	1	1	5	5	1	1	5	
43	3	3	5	1	1	2	2	5	5	5	5	4	2	1	3	5	3	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	5	1	
44	1	1	5	1	1	1	1	5	5	1	4	4	4	1	5	5	4	1	1	3	1	1	3	1	1	3	5	4	5	
45	3	3	5	1	1	1	3	3	5	5	5	4	3	2	3	3	3	2	1	3	1	3	5	5	1	3	1	5	1	
46	1	4	5	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	1	4	1	5	1	1	1	1	3	1	3	4	1	3	1	1	
47	2	3	2	2	1	3	4	2	3	3	2	3	1	5	5	4	3	2	4	4	1	1	4	3	3	5	1	3	1	
48	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	3	3	2	1	2	1	2	3	5	2	3	1	3	3	
49	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	
50	1	3	2	1	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	
51	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	3	1	1	5	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
52	1	3	5	1	1	4	1	2	1	2	4	4	1	1	1	4	4	1	2	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1	
53	2	3	4	1	2	3	1	5	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	3	5	
54	3	2	3	2	2	2	1	4	1	1	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	2	1	1	2	1	4	1	4	1	
55	1	3	1	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	1	3	2	2	4	3	1	2	2	1	1	5	3	4	3	5	

56	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2
57	2	2	4	4	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	4	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	4	
58	1	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	3	1	2	3	4	4	2	2	3	1	3	4	2	3	2	2	4	4	
59	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	4	2	
60	1	3	2	1	1	3	3	4	3	2	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	2	1	4	2	2	2	1	4	1	
61	2	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	
62	1	3	4	4	3	3	2	4	3	2	3	3	3	1	4	3	4	2	4	2	4	4	2	3	4	4	3	3	3	
63	3	2	2	1	4	2	1	2	2	4	3	2	3	2	1	3	4	2	2	2	3	2	1	2	3	3	1	2	1	
64	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	
65	1	1	4	4	1	3	1	1	4	3	3	3	1	4	2	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	4	1
66	2	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	4	2	2	3	1	1	3	2	3	2	
67	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	1	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	
68	1	4	3	4	3	3	4	5	5	4	4	5	3	4	3	3	4	3	2	4	5	3	4	2	3	4	3	5	4	
69	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	5	3	
70	5	3	4	4	4	2	3	5	4	3	4	5	1	3	4	4	5	3	3	3	4	2	5	4	3	5	5	3	4	
71	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	2	3	2	
72	3	1	5	1	2	1	1	5	3	2	5	3	2	2	4	4	3	2	2	4	2	2	4	4	3	4	4	4	2	
73	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	4	1	1	1	3	1	3	3	1	3	4	1	4	1	
74	1	4	4	1	1	4	4	4	2	2	4	4	4	5	1	5	5	1	1	5	1	1	1	5	1	5	1	1	1	
75	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	
76	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	1	3	1	2	4	2	1	2	3	1	2	3	1	1	2	1	2	1	3	
77	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	4	1	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	4	3	
78	1	1	4	3	4	2	1	3	4	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	1	2	3	2	1	3	1	3	4	
79	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	5	4
80	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
81	2	3	4	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	1	4	2	
82	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	
83	3	2	3	1	4	2	2	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	2	5	3	3	3	4	5	
84	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	4	2	1	4	4	4	3	3	4	5	2	2	5	2	2	5	2	5	2	

85	2	2	4	1	1	1	1	2	2	2	2	4	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1
86	2	1	3	2	3	1	3	5	1	1	4	3	1	1	3	3	1	3	3	5	1	1	1	1	3	3	1	3	3	
87	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	2	2	2	3	5	3	2	4	3	5	5	3	3	3	3	5	1	3	2	
88	1	2	1	3	1	5	1	5	3	4	1	2	1	1	3	3	4	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	5	5	
89	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	3	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	4	1	4	1	
90	1	3	5	1	1	3	1	3	1	2	1	1	1	3	5	3	1	4	2	5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
91	5	3	3	1	3	3	3	4	4	5	5	2	3	3	4	3	5	3	5	1	5	5	5	1	4	1	4	5	5	
92	4	3	5	1	3	1	1	1	5	2	3	1	1	1	3	3	5	1	3	1	3	5	4	3	2	3	3	5	3	
93	1	2	4	2	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	5	4	2	3	3	3	5	2	3	5	5	5	
94	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	4	5	
95	3	4	2	1	4	2	1	1	1	1	2	1	3	1	5	3	1	1	4	1	2	2	4	1	1	2	1	1	1	
96	1	1	2	1	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	4	2	2	1	3	2	1	2	3	4	2	2	1	3	1	
97	2	2	3	1	3	5	3	3	4	4	5	4	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	4	3	
98	1	1	3	1	1	2	2	3	1	3	3	2	1	1	5	5	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	1	2	2	
99	1	3	4	1	1	3	1	4	1	1	5	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	3	3	4	4	1	1	3	5	
100	1	3	5	2	2	3	3	4	3	4	4	3	2	2	2	3	3	1	2	4	4	2	3	2	4	4	1	4	4	
101	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	3	3	1	1	3	1	1	4	1	1	1	1	3	2	
102	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	5	3	3	3	2	5	5	2	5	2	1	5	2	5	2	
103	1	3	3	3	1	3	3	5	1	2	3	5	1	2	3	4	2	1	1	5	1	1	5	1	3	5	1	5	4	
104	3	2	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	2	2	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	
105	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
106	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	
107	2	3	4	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	
108	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	3	2	2	1	3	3	3	2	3	2	4	4	1	5	3	
109	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
110	1	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	3	2	1	3	4	2	2	1	2	3	3	2	3	2	
111	2	2	3	1	3	5	3	3	4	4	5	4	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	4	3	
112	4	1	5	1	1	1	3	5	1	3	5	1	1	1	5	3	5	5	5	5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	
113	1	3	4	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	

114	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	5	4	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	4	1	5	1	3	1	5	1
115	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2
116	3	2	3	1	1	3	1	2	3	1	2	2	1	1	3	2	3	2	1	3	3	1	3	4	3	3	2	3	2	2
117	2	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	1	4	4	2	4	4	
118	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	
119	3	4	2	3	2	4	2	4	3	2	2	2	1	3	3	2	3	2	3	3	1	3	4	4	4	4	2	4	4	
120	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
121	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
122	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	
123	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1
124	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	5	3	3	1	2	5	1	3	5	4	1	5	3	5	1	1
125	2	3	4	1	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	5	3	3	5	2	4	5	5	3	4	2	2	4	5	
126	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	3	1	2	3	3	3	1	1	3	1	1	3	4	2	3	2	3	1	
127	3	2	1	1	1	3	2	1	3	2	1	2	3	2	3	3	4	1	1	2	1	1	5	4	1	2	1	4	1	
128	1	1	2	1	3	3	1	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	1	3	2	
129	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	1	3	3	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	1	
130	1	2	2	1	1	3	3	3	1	2	3	1	1	1	2	3	1	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	
131	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	
132	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	
133	1	2	3	2	3	4	2	3	3	2	1	3	1	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	1	3	3	1	4	1	
134	3	3	3	2	1	2	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	
135	1	3	4	2	1	3	1	4	3	2	1	4	1	1	3	5	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	1	4	3	
136	1	2	4	2	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	5	4	2	3	3	3	5	2	3	5	5	5	
137	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	3	
138	1	3	4	1	2	3	4	1	2	4	4	3	1	3	3	2	3	1	2	2	1	4	2	4	4	1	3	4	2	
139	1	2	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	4	2	2	2	2	1	5	2	1	2	2	5	3	
140	4	3	2	2	4	5	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	1	3	4	3	2	3	1	4	5	
141	1	5	1	1	1	5	1	1	1	3	1	3	1	3	4	3	1	3	1	1	1	1	3	3	1	3	1	1	1	
142	1	3	3	1	1	2	1	3	3	2	1	3	1	1	3	3	1	2	1	3	3	1	1	1	1	3	3	3	1	

143	2	3	4	5	4	3	2	1	2	3	4	5	4	1	2	3	4	5	4	3	2	1	2	2	3	4	5	4	3	
144	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	
145	1	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	1	3	2	
146	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	
147	4	4	5	2	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	3	4	3	5	4	3	4	4	3	3	5	
148	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	
149	4	3	4	4	3	3	5	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	4	2	4	4	2	2	
150	1	3	5	2	2	3	3	4	3	4	4	4	3	2	2	2	3	3	1	2	4	4	2	3	2	4	4	1	4	4
151	1	1	1	2	1	1	1	5	1	5	1	1	1	1	3	1	3	5	1	1	1	5	1	5	1	2	5	1	5	5
152	1	2	4	2	1	2	2	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	1	1	1	2	1	3	4	2	4	3	4	1	
153	1	2	4	2	1	2	2	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	1	1	1	3	2	3	4	2	4	3	4	2	
154	2	3	4	4	5	2	2	4	2	2	4	3	3	2	3	4	3	1	2	4	5	4	3	3	2	5	2	5	3	
155	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	4	4	3	1	1	1	1	2	4	2	1	3	1	3	1	
156	3	2	2	2	3	4	1	2	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1	2	3	1	1	4	2	3	3	1	4	2	
157	1	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	4	2	2	3	3	1	3	3	4	3	3	1	3	3	
158	3	4	2	2	2	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	3	3	
159	3	3	1	1	4	1	3	4	5	3	2	3	4	4	3	1	5	2	1	3	5	1	1	5	1	5	5	1	1	
160	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	4	3	2	2	2	1	1	2	4	4	3	3	2	3	3	
161	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	4	2	2	3	2	4	3	
162	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1	3	1	3	5	2	1	1	1	3	1	3	4	3	3	2	1	3	1	

Anexo 8: Informe de Turnitin al 28% de similitud

1767623733_TESIS ARHUIRE Y NICOL.docx

- 📅 2025
- 📅 2025
- 🎓 Universidad Autónoma de Ica

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:544232883

Fecha de entrega

5 ene 2026, 10:38 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 ene 2026, 10:54 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

1767623733_TESIS ARHUIRE Y NICOL.docx

Tamaño del archivo

4.5 MB

122 páginas

26.101 palabras

108.407 caracteres



Página 2 de 126 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::3117:544232883

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 8% 🌐 Fuentes de Internet
- 1% 📖 Publicaciones
- 7% 👤 Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad




N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 8%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 7%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	3%
2	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-12-29	<1%
3	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-11-19	<1%
4	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%
5	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-11	<1%
6	Internet	hdl.handle.net	<1%
7	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
8	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
9	Trabajos entregados	Universidad Tecnológica del Peru on 2025-08-28	<1%
10	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-12-22	<1%
11	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Ica on 2023-01-11	<1%

12	Trabajos entregados	Universidad Autónoma de Ica on 2023-02-04	<1%
13	Trabajos entregados	Universidad Católica de Santa María on 2023-07-25	<1%
14	Internet	repositorio.upsjb.edu.pe	<1%
15	Trabajos entregados	POSGRADO on 2025-09-15	<1%
16	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
17	Trabajos entregados	POSGRADO on 2025-08-28	<1%
18	Publicación	Aránzazu Basterra-González, Juan Manuel Machimbarrena, Jessica Ortega-Barón, ...	<1%
19	Internet	repositorio.uwiener.edu.pe	<1%
20	Trabajos entregados	Universidad Peruana Cayetano Heredia on 2024-11-17	<1%
21	Trabajos entregados	Universidad Privada San Juan Bautista on 2024-10-17	<1%
22	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%