

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD EL CUSCO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



TESIS

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS
ANTISOCIALES DELICTIVAS EN ESTUDIANTES DE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE
ANDAHUAYLILLAS DEL CUSCO, 2024**

PRESENTADO POR:

Br. LILI ZANDRA PASTRANA CHAVEZ

Br. ANTHONY BRYAN QUILLO RUPA

**PARA OPTAR AL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN
PSICOLOGÍA**

ASESORA:

Mg. KAROLA ESPEJO ABARCA

CUSCO-PERU

2026



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el **Asesor** KAROLA ESPEJO ABARCA quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS ANTISOCIALES DELICTIVAS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ANDAHUAYLLAS DEL CUSCO, 2024

Presentado por: ULI ZANDRA PASTRANA CHAVEZ DNI N° 70458075 ;
presentado por: ANTHONY BRYAN QUILLO RUPA DNI N°: 70042860
Para optar el título Profesional/Grado Académico de LICENCIADO (A) EN PSICOLOGIA

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 3 veces, mediante el Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de Similitud en la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 5%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	☒
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	☐
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	☐

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 03 de AGOSTO de 2026

Firma

Post firma Karola Espejo Abarca

Nro. de DNI 45634597

ORCID del Asesor 0000-0002-3004-9919

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: **oid:** 27259:611562983

QUILLO PASTRANA

TESIS PASTRANA - QUILLO.pdf

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:611562983

Fecha de entrega

31 jul 2026, 9:23 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

31 jul 2026, 9:33 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS PASTRANA - QUILLO.pdf

Tamaño del archivo

2.0 MB

166 páginas

30.700 palabras

178.687 caracteres

5% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 3%  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.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, queremos agradecer a Dios quien nos ha guiado y dado fortaleza para seguir adelante.

A nuestra familia por su apoyo incondicional y constante en nuestros 6 años de formación universitaria.

A nuestra alma mater nuestra Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, nuestra querida escuela profesional de Psicología y cada uno de sus docentes quienes fueron parte fundamental en nuestra formación académica.

A nuestra asesora Mgt. Karola Espejo Abarca, quien con su paciencia y entusiasmo fue nuestra guía en este proceso tan importante.

A los directores de las instituciones educativas Mg. Henry R. Merma Barazorda y Mg. Claudio Valencia Ccori, por brindarnos el acceso a sus instituciones educativas,

A los psicólogos, docentes y auxiliares de las instituciones educativas participantes que gentilmente nos dieron acceso y nos apoyaron en la recolección de datos.

Finalmente agradecer a cada uno de los alumnos de las dos instituciones por colaborarnos en nuestro trabajo de investigación, gracias a ellos la ejecución de nuestro proyecto es un hecho.

DEDICATORIA

A mis queridos padres; a mi papá Juan Pastrana Meza que desde el cielo es quien intercede, guía mis pasos y siempre cuida de mí y a mi mamá Teodosia Chavez Gonzales quien siempre fue, es y seguirá siendo mi fortaleza, esperanza y motivación de seguir adelante a pesar de las adversidades.

A mis hermanos Lidia, Yoni, Julio, Juan, Dionicio e Iván y sobrinos Ruby, Jharet, Milagros y Dione por su apoyo constante y por encontrar siempre palabras de aliento en los momentos precisos y siempre estar junto a mí.

A mis familiares y amigos más cercanos por su apoyo incondicional alegrando mis días en este proceso, quienes nunca dudaron de mí y en especial a O.P.M.M. (Q.D.E.P)

Lili Zandra Pastrana Chávez

A mis queridos padres Sr. Miguel Quillo Quispe y Sra. Paulina Rupa Rojas, que gracias a su apoyo emocional, consejos fraternales, guía y motivación fueron un pilar importante en mi formación profesional.

A mis hermanos Miguel Angel, Julieta, Gabriela, Andre y Franco, por ser ese apoyo incondicional, por sus palabras de ánimo, por estar siempre pendiente de mí.

A mis familiares y amigos cercanos quienes nunca dudaron de mí.

Anthony Bryan Quillo Rupa

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS ii

DEDICATORIA iii

ÍNDICE iv

ÍNDICE DE TABLAS vi

ÍNDICE DE FIGURAS viii

RESUMEN ix

ABSTRACT x

INTRODUCCIÓN xi

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN 1

1.1 Descripción del Problema de Investigación 1

1.2 Formulación del Problema 6

1.2.1 Problema general 6

1.2.2 Problemas específicos 6

1.3 Objetivos 7

1.3.1 General 7

1.3.2 Específicos 7

1.4 Justificación 8

1.4.1 Valor Social 8

1.4.2 Valor Teórico 8

1.4.3 Valor Metodológico 9

1.4.4 Valor Aplicativo 9

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO 11

2.1 Antecedentes 11

2.1.1 Antecedentes Internacionales 11

2.1.2 Antecedentes Nacionales 16

2.1.3 Antecedentes Locales	20
2.2 Bases Teóricas	22
2.2.1 Dependencia a los videojuegos	22
2.2.2 Conducta Antisocial – Delictiva	33
2.3. Definición de términos básicos no se puede subir a la otra pagina	46
CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES	47
3.1 Hipótesis	47
3.1.1 Hipótesis General	47
3.1.2 Hipótesis Especificas	47
3.2 Variables	49
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA	50
4.1 Tipo Investigación	50
4.1.1 Tipo	50
4.1.2 Alcance	50
4.3 Diseño de Investigación	50
4.4 Métodos y Técnicas de Recolección de Datos	51
4.5 Técnicas de Procesamiento de Datos	56
4.6 Población y Muestra	57
4.7 Matriz de Consistencia	59
4.8 Operacionalización de Variables	62
CAPÍTULO V RESULTADOS	65
5.1 Descripción Sociodemográfica de la Investigación	65
5.2 Estadística Descriptiva Aplicada al Estudio	73
5.3 Estadística Inferencial Aplicada al Estudio	87
CAPÍTULO VI DISCUSIÓN	93
CAPÍTULO VII CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	102
7.1 Conclusiones	102

7.2 Recomendaciones	105
REFERENCIAS	108
ANEXOS	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Validez y Confiabilidad del Test de Dependencia de Videojuegos.....	54
Tabla 2 Validez y Confiabilidad del Cuestionario de Conductas Antisociales – Delictivas ..	56
Tabla 3 Matriz de consistencia de la Investigación	59
Tabla 4 Operacionalización de la variable de dependencia a los videojuegos	62
Tabla 5 Operacionalización de la variable de conductas antisociales-delictivas.....	64
Tabla 6 Estadísticos descriptivos del sexo de los estudiantes.....	65
Tabla 7 Estadísticos descriptivos de la edad de los estudiantes.....	66
Tabla 8 Dispositivos utilizados para jugar videojuegos	67
Tabla 9 Frecuencia de juego de videojuegos según el acompañante.....	68
Tabla 10 Tiempo promedio diario dedicado a los videojuegos	69
Tabla 11 Preferencias de tipo de videojuegos entre los estudiantes	70
Tabla 12 Frecuencia con la que se omiten tareas escolares	71
Tabla 13 Niveles de dependencia de los videojuegos en los estudiantes.....	73
Tabla 14 Niveles de la dimensión de Abstinencia	74
Tabla 15 Niveles de la dimensión de Abuso y Tolerancia.....	75
Tabla 16 Niveles de la dimensión de Problemas ocasionados por los videojuegos	77
Tabla 17 Niveles de la dimensión de Dificultad en el control.....	78
Tabla 18 Niveles de Conductas Antisociales-delictivas en los estudiantes.....	79
Tabla 19 Niveles de Conductas Antisociales en los estudiantes.....	81
Tabla 20 Niveles de Conductas delictivas en los estudiantes	82
Tabla 21 Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes en las instituciones educativas.....	84
Tabla 22 Niveles de Conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas.....	85

Tabla 23 Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov	87
Tabla 24 Relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas	88
Tabla 25 Relación entre la dimensión abstinencia y conductas antisociales-delictivas	89
Tabla 26 Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con las conductas antisociales-delictivas	90
Tabla 27 Relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y conductas antisociales-delictivas	91
Tabla 28 Relación entre la dimensión dificultad en el control y conductas antisociales-delictivas	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estadísticos descriptivos del sexo de los estudiantes	65
Figura 2 Estadísticos descriptivos de la edad de los estudiantes	66
Figura 3 Dispositivos utilizados para jugar videojuegos	67
Figura 4 Frecuencia de juego de videojuegos según el acompañante.....	68
Figura 5 Tiempo promedio diario dedicado a los videojuegos	69
Figura 6 Preferencias de tipo de videojuegos entre los estudiantes	70
Figura 7 Frecuencia con la que se omiten tareas escolares.....	72
Figura 8 Niveles de dependencia de los videojuegos en los estudiantes	73
Figura 9 Niveles de la dimensión de Abstinencia.....	74
Figura 10 Niveles de la dimensión de Abuso y Tolerancia	76
Figura 11 Niveles de la dimensión de Problemas ocasionados por los videojuegos	77
Figura 12 Niveles de la dimensión de Dificultad en el control.....	78
Figura 13 Niveles de Conductas Antisociales-delictivas en los estudiantes.....	80
Figura 14 Niveles de Conductas Antisociales en los estudiantes	81
Figura 15 Niveles de Conductas delictivas en los estudiantes.....	83
Figura 16 Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes en las instituciones educativas.....	84
Figura 17 Niveles de Conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas.....	86

RESUMEN

El objetivo principal de este estudio fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024. Se empleó un enfoque cuantitativo, transversal y diseño no experimental, con un alcance correlacional. La población del estudio estuvo conformada por 220 estudiantes. Se aplicó un muestreo estratificado de 3ro, 4to y 5to de secundaria por institución educativa, obteniéndose una muestra de 141 estudiantes: 64 de la primera I.E y 77 de la segunda I.E. Para la recolección de datos, se empleó Cuestionario de Conductas Antisociales – Delictivas (A-D) y Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel regular de dependencia a los videojuegos (56.7%) y un nivel moderado de conductas antisociales-delictivas (50.4%). Asimismo, se evidenció una correlación positiva moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas ($\rho = 0.483$, $p = 0.000$). Se concluye que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, mayor es la tendencia a presentar conductas antisociales o delictivas en los estudiantes.

Palabras clave: *Dependencia a los videojuegos, Conductas antisociales, Estudiantes, Andahuaylillas.*

ABSTRACT

The main objective of this study was to determine the relationship between video game dependence and antisocial–delinquent behaviors among students from educational institutions in the district of Andahuaylillas, Cusco, in 2024. A quantitative, cross-sectional, non-experimental design with a correlational scope was employed. The study population consisted of 220 students. Stratified sampling of 3rd, 4th, and 5th-year secondary students was applied at each educational institution, resulting in a sample of 141 students: 64 from the first institution and 77 from the second. For data collection, the Antisocial–Delinquent Behavior Questionnaire (A–D) and the Video Game Dependence Test (TDV) were used. The results indicate that the majority of students show a moderate level of video game dependence (56.7%) and a moderate level of antisocial–delinquent behaviors (50.4%). Likewise, a moderate and statistically significant positive correlation was found between video game dependence and antisocial–delinquent behaviors ($\rho = 0.483$, $p = 0.000$). It is concluded that higher levels of video game dependence are associated with a greater tendency to exhibit antisocial or delinquent behaviors among students.

Keywords: *Video game addiction, Antisocial behaviors, Students, Andahuaylillas.*

INTRODUCCIÓN

Este estudio aborda la relación entre el uso excesivo de videojuegos y la aparición de conductas antisociales o delictivas en estudiantes. Se analiza cómo la dependencia a los videojuegos puede afectar el comportamiento social, promoviendo aislamiento, agresividad y dificultades en la adaptación escolar.

En el primer capítulo se expone la descripción del problema y se definen los objetivos que guiaron la investigación, resaltando su relevancia desde las dimensiones teórica, social, metodológica y práctica.

En el segundo capítulo se realizó una revisión de los antecedentes, analizando sus enfoques y resultados en relación con las variables del estudio. Asimismo, se establecieron las bases teóricas sobre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales y delictivas, citando los conceptos más actuales y las teorías relevantes relacionadas con la temática.

En el tercer capítulo del estudio se presentan las hipótesis, tanto la general como las específicas, y se identifican las variables de investigación.

En el cuarto capítulo se describe la metodología empleada, la cual se basó en un enfoque cuantitativo, con un alcance correlacional y un diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 141 estudiantes de 3ro 4to y 5to de secundaria, resultado de la suma de las dos I.E.

En el quinto capítulo se presentaron los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la prueba de hipótesis. Estos fueron comparados con los antecedentes citados en la discusión, lo que permitió evaluar si coincidían o discrepaban con investigaciones previas. Finalmente, se expusieron las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del Problema de Investigación

Durante la adolescencia, etapa caracterizada por la búsqueda de identidad, autonomía y reconocimiento social, los jóvenes suelen sentirse especialmente atraídos por actividades que les ofrecen estimulación constante y validación personal. En este contexto, los videojuegos resultan altamente atractivos para los adolescentes, ya que pueden satisfacer diversas necesidades psicológicas individuales, como la posibilidad de asumir identidades virtuales, la emoción, la competitividad, la inmersión y la interactividad dentro de universos digitales. Asimismo, brindan sensaciones de pertenencia, progreso y recompensa, elementos que refuerzan su uso continuado. Al incorporar sistemas de gratificación y premios, los videojuegos presentan una semejanza estructural con los juegos de azar; en consecuencia, se plantea que, en determinados adolescentes, podrían conllevar un riesgo similar de dependencia psicotrópica (López-Fernández et al., 2021).

De acuerdo con el estudio de Estrada-Araoz et al. (2023) el uso de videojuegos constituye uno de los pasatiempos más frecuentes entre los adolescentes, y el tiempo de ocio dedicado a esta actividad continúa en aumento. En su revisión, los autores identificaron tasas de uso de videojuegos de hasta el 92,1 % entre estudiantes de secundaria y preparatoria. Asimismo, el estudio señala que el 87 % de los niños de 11 a 13 años y el 80 % de los adolescentes de 15 a 17 años juegan videojuegos al menos una vez al día.

Gallimberti et al. (2016) descubrieron que la propiedad de computadoras y consolas de juegos entre adolescentes de 12 a 19 años se duplicó en una década (del 35% en 1998 al 71% en 2008) para computadoras, y del 23% al 45% para consolas de juegos. Junto a esta proliferación, la prevalencia del uso problemático de videojuegos ha ido en aumento, como lo

muestran estudios realizados en Europa y Estados Unidos: el porcentaje más alto reportado hasta la fecha fue del 17.7% entre alumnos franceses de 11 a 17 años. Los adolescentes son más vulnerables al uso problemático y a la adicción a estos juegos que los adultos. Un uso excesivo de videojuegos es preocupante debido a sus posibles efectos adversos en la vida académica y profesional, la vida social y el consumo de sustancias.

El uso intensivo de los videojuegos se ha asociado con problemas psicosociales de mayor gravedad, menor nivel de actividad física y mayores grados de infelicidad. Asimismo, se ha identificado una correlación entre el uso problemático de los videojuegos y las tendencias agresivas, ya que los videojuegos de contenido violento pueden reducir el autocontrol y estimular conductas de engaño y agresividad. La menor competencia social y la mayor impulsividad se han señalado como factores de riesgo para el juego patológico con videojuegos; en contraste, la depresión, la ansiedad, la fobia social y un bajo rendimiento escolar parecen manifestarse como consecuencias de dicho uso problemático. En este sentido, es posible que los usuarios que presentan estos factores de riesgo se involucren en patrones de juego problemático o incluso en el consumo de sustancias. No obstante, es probable que esta vulnerabilidad genere una superposición de conductas adictivas, considerando que la literatura evidencia que la coexistencia entre distintas adicciones es relativamente frecuente (Gómez et al., 2020).

Consecuentemente, diversos estudios evidencian una asociación positiva entre el uso problemático de los videojuegos y el consumo de sustancias como alcohol, nicotina y cannabis en adolescentes, así como una iniciación más temprana en el uso de dichas sustancias, especialmente en contextos de alta exposición a pantallas. No obstante, aunque las consecuencias negativas del uso excesivo de videojuegos están ampliamente documentadas, aún son limitadas las investigaciones que analizan esta relación controlando de manera integral otros factores de riesgo personales, familiares y sociales (Smirni et al., 2021).

Por otro lado, investigaciones previas en América Latina han encontrado que el aumento en la adicción a los videojuegos se correlaciona con un incremento en comportamientos agresivos entre niños, adolescentes y jóvenes universitarios, que pueden manifestarse en agresiones verbales y físicas en contextos familiares y sociales (Navarro, 2016; Solano, 2015; Valverde, 2014). Sin embargo, también existen estudios previos que no han encontrado diferencias significativas en los niveles de agresividad entre personas que juegan videojuegos y aquellas que no (Amador, 2018; Batallas, 2014).

A nivel nacional, la prevalencia de comportamientos antisociales y delictivos continúa representando una problemática social relevante en el Perú, evidenciada en los indicadores de seguridad ciudadana y victimización. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2024), el 27.7 % de la población urbana de 15 años a más fue víctima de algún hecho delictivo en los últimos seis meses, cifra que refleja la persistencia de situaciones vinculadas al robo, hurto y otros actos que vulneran la convivencia social y el orden público. Asimismo, en Lima, en un estudio aplicado a 207 adolescentes evidenció que el 83.1 % presentó conductas antisociales en niveles moderados y altos, manifestándose principalmente en desobediencia, agresividad y transgresión de normas sociales (Manrique y Moran, 2023). Por otro lado, por Rímac, encontraron una presencia significativa de conductas antisociales-delictivas, observándose que el 31 % de los adolescentes presentó niveles altos de este tipo de comportamientos (Estrada, 2023).

Cabe destacar que la pandemia del Covid-19 en la región del Cusco, ha exacerbado esta situación al generar un aumento en el uso de las redes sociales y los juegos en línea entre los estudiantes. El confinamiento y las medidas de distanciamiento social han llevado a un mayor aislamiento de los jóvenes, quienes han recurrido a las redes sociales y plataformas de juego en línea como una forma de escapar de la realidad y mantenerse conectados con sus pares. Sin embargo, esta dependencia ha evolucionado en algunos casos hacia una verdadera adicción,

con los estudiantes mostrando dificultades para controlar su uso de internet y teléfonos celulares. Los padres, por su parte, se enfrentan a la difícil tarea de lidiar con esta adicción entre sus hijos, y muchos se encuentran desconcertados y frustrados por la situación. A menudo, los jóvenes son regañados por pasar demasiado tiempo en línea y descuidar otras responsabilidades. Esta transformación ha impactado profundamente en la dinámica social de los estudiantes, quienes ahora pasan más tiempo interactuando jugando en línea.

En la actualidad, la Ciudad del Cusco enfrenta un aumento preocupante en los índices de delincuencia, particularmente involucrando a adolescentes en actos vandálicos. Este fenómeno se refleja en las estadísticas proporcionadas por la Gerencia de Centros Juveniles del Poder Judicial (2017), que destacan al Centro Juvenil de Diagnóstico y Rehabilitación del Cusco (Marcavalle) como el segundo más poblado a nivel nacional por infractores menores. Según estos datos, el grupo más representado son los adolescentes de 17 años, con un 31%, seguidos por los de 18 años, con un 23%, quienes han alcanzado la mayoría de edad mientras cumplen sus sanciones de privación de libertad. Los adolescentes de 16 años constituyen un 20% del total. Asimismo, cabe destacar que la mayoría de los participantes implicados en actos vandálicos, que incluyen daño a la propiedad, infracciones jurídicas y agresiones a personas, se concentran en edades cercanas a los 16 y 17 años.

Tras la pandemia por COVID-19, muchos padres y docentes del distrito de Andahuaylillas, en la región Cusco, empezaron a notar un cambio preocupante en los comportamientos de los estudiantes de las instituciones educativas locales. En particular, en las I.E. 1 y la I.E. 2, se evidenció un incremento significativo en el tiempo que los escolares dedicaban a los videojuegos en línea, siendo Free Fire uno de los más populares. Esta situación generó una marcada dependencia al juego en línea, especialmente al uso del teléfono celular, como por ejemplo meter el celular de manera prohibida a la IE para poder jugar en línea durante las sesiones de clase interrumpiendo la atención de la misma, así también en los horarios que

tienen libre se observó que el tema de conversación más común es sobre este tema, manifestando “que se necesita jugar mucho para subir de nivel” o como “yo diario juego de 2 a 3 horas diarias” lo que a su vez ha estado acompañado de diversas conductas problemáticas en la cuales se pudo evidenciar a estudiantes faltando el respeto a los docentes que decomisan los celulares ya que la utilización de estos están prohibidos en las IE.

Padres de familia han expresado su preocupación en reuniones escolares, relatando que sus hijos ya no hacen caso con facilidad, que se alteran si se les pide dejar el teléfono, y que pasan horas jugando en línea con sus amigos. Durante estas sesiones de juego, es común escuchar gritos, discusiones y el uso de palabras fuertes e inapropiadas. Algunos padres incluso han manifestado que, cuando intentan intervenir o establecer límites, los menores reaccionan con enojo o agresividad, hasta algunos mienten que necesitan dinero para alguna actividad escolar, pero lo utilizan para poder jugar en línea, también refieren que sus hijos (as) no salen de sus cuartos, a veces no quieren ni comer y se quedan hasta altas horas de noche jugando y por ello al día siguiente llegan tarde o no quieren asistir a la IE.

A sí mismo, en calidad de practicantes y voluntarios pudimos observar este tipo de conductas, irritabilidad, un inadecuado manejo de emociones, conductas disruptivas (no seguir normas, faltas de respeto, agresiones verbales hacia sus compañeros y docentes, actitud desafiante hacia el personal docente y administrativo) en consecuencia de establecer límites frente a la prohibición del uso inadecuado de los dispositivos electrónicos que son utilizados en su gran mayoría por ellos para realizar o jugar “videojuegos”, también cuando se tiene el acercamiento con los estudiantes ya sea en diferentes talleres, ellos manifiestan “quisiera jugar más tiempo para poder subir de nivel” y “quisiera ser el pro” indicándonos que existe cierta tendencia a realizar esta actividad con mucha frecuencia, afectando la calidad en su desempeño académico.

Consecuentemente, se han reportado un aumento de casos por el uso excesivo de los videojuegos los cuales son referidos por los docentes y trabajadores de dichas I.E, expresando su preocupación por el desinterés académico, por el cansancio de los estudiantes en aula (están de sueño o se duermen en clases) y por el comportamiento agresivo entre estos, donde algunos adolescentes han trasladado al espacio escolar las actitudes hostiles que adoptan durante los juegos en línea. Cabe recalcar que se observó dichas conductas en una minoría de los estudiantes, pero no desmerece que existen estas conductas y que se pueden generalizar en los demás estudiantes porque están pasando por una etapa crítica del desarrollo; esta preocupación es de forma preventiva para los estudiantes, padres de familia, docentes “la comunidad educativa”. Esta realidad problemática plantea la urgente necesidad de analizar los factores que están alimentando estas conductas entre los estudiantes.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?
- ¿Cuáles son los niveles de conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión de abstinencia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024?

- ¿Qué relación existe entre la dimensión de abuso y tolerancia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión de dificultad en el control de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

OG: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.

1.3.2 Específicos

OE1: Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.

OE2: Describir los niveles conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.

OE3: Identificar la relación entre la dimensión de abstinencia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

OE4: Identificar la relación entre la dimensión de abuso y tolerancia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

OE5: Identificar la relación entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

OE6: Identificar la relación entre la dimensión de dificultad en el control de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

1.4 Justificación

1.4.1 Valor Social

Este estudio tiene un alto valor social, ya que aborda una problemática relevante en la sociedad actual. La creciente popularidad de los videojuegos ha llevado a preocupaciones sobre sus posibles efectos negativos en el comportamiento de los jóvenes. Al identificar y analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial, este estudio proporcionará información crucial para padres, educadores y responsables de políticas públicas. Esto permitirá desarrollar estrategias de intervención y prevención más efectivas, fomentando un entorno educativo más saludable y seguro.

1.4.2 Valor Teórico

Desde una perspectiva teórica, la investigación se orienta a profundizar en la comprensión de la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco. Estos fenómenos han cobrado creciente interés en la psicología educativa, especialmente en poblaciones escolares adolescentes. La evidencia empírica previa indica que el uso

problemático de los videojuegos en estudiantes puede asociarse con dificultades en la autorregulación conductual, incremento de la impulsividad y deterioro de las habilidades sociales; sin embargo, los resultados son heterogéneos y dependen del contexto sociocultural. En este sentido, el estudio busca aportar un marco teórico actualizado y contextualizado en el Cusco, que permita comprender los mecanismos psicológicos y sociales implicados en esta población específica, contrastando modelos explicativos existentes con evidencia empírica obtenida en Andahuaylillas, y contribuyendo así al fortalecimiento de bases conceptuales más pertinentes y al diseño de estrategias preventivas en el ámbito educativo.

1.4.3 Valor Metodológico

Desde el enfoque metodológico, el estudio se caracteriza por la aplicación de procedimientos rigurosos para la evaluación de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales. La recolección de datos se realizará mediante el uso de instrumentos válidos y confiables, los cuales serán aplicados respetando el manual de cada prueba, garantizando así la adecuada administración, puntuación e interpretación de los resultados. Asimismo, el diseño correlacional permitirá analizar el grado de asociación existente entre las variables de estudio, sin establecer relaciones de causalidad directa, aspecto fundamental para la comprensión de las dinámicas conductuales en población estudiantil. Este enfoque metodológico asegura la consistencia de los resultados y posibilita la replicabilidad del estudio en futuras investigaciones desarrolladas en contextos educativos similares.

1.4.4 Valor Aplicativo

El valor aplicativo de este estudio reside en su potencial para influir en la práctica educativa y en las políticas de salud mental. Los hallazgos del estudio podrán ser utilizados para diseñar programas de intervención y prevención dirigidos a reducir la dependencia a los videojuegos y promover comportamientos prosociales entre los estudiantes. Además, la investigación proporcionará una base sólida para la elaboración de políticas escolares y

comunitarias que aborden de manera efectiva los riesgos asociados con el uso excesivo de videojuegos. Esto contribuirá a la creación de entornos educativos más seguros y al bienestar general de los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 *Antecedentes Internacionales*

Palavan y Gultekin (2025) realizaron un estudio en la República Turca del Norte de Chipre con una muestra de 372 estudiantes de secundaria, cuyo objetivo fue determinar la relación entre las conductas indeseables y la adicción a los juegos digitales, considerando además las diferencias por sexo y grado escolar. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, transversal y correlacional. Se emplearon la Escala de Conductas Indeseables en Estudiantes y la Escala de Adicción a los Videojuegos Digitales. Los resultados evidenciaron que las estudiantes mujeres presentaron mayores niveles de conductas indeseables, destacando las dimensiones de hacer daño a otros ($t(370) = 2.897$; $p < .05$), insultar ($t(370) = 2.166$; $p < .05$) y autolesionarse ($t(370) = 2.166$; $p < .05$), en comparación con los varones, mientras que no se encontraron diferencias significativas en el incumplimiento de normas. En cuanto a la adicción a los videojuegos, no se hallaron diferencias significativas según sexo o grado escolar, salvo en la subescala “Postergación de tareas individuales y sociales”, donde las mujeres obtuvieron puntajes más altos ($t(370) = 2.053$; $p < .05$). Finalmente, se estableció una correlación positiva moderada entre la adicción a los juegos digitales y las conductas indeseables ($r = .348$; $p < .01$), lo que indica que a mayor adicción, se incrementan los comportamientos problemáticos en los estudiantes. Se concluye que la adicción a los videojuegos incide de manera negativa en la conducta estudiantil y sugirió que la prevención y el abordaje de esta problemática debe realizarse de manera conjunta entre familias, docentes y autoridades educativas.

Pan et al. (2024) desarrollaron una investigación en adolescentes de Malasia con el propósito de analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, considerando además el papel mediador del narcisismo y el autocontrol. El estudio fue de tipo cuantitativo, transversal y correlacional, realizado en 2023 con la participación de 595 adolescentes voluntarios de entre 12 y 18 años. Para la recolección de datos se aplicaron cuestionarios autoinformados difundidos en redes sociales mediante un enlace de Sojump, incluyendo el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, la Escala de Adicción a los Videojuegos, la Escala de Narcisismo Infantil y la Escala Breve de Autocontrol. En el análisis estadístico se emplearon estadísticos descriptivos, correlaciones de Pearson y análisis de sendero. Los resultados mostraron correlaciones positivas y significativas entre adicción a los videojuegos y agresividad ($r = 0.777$; $p < 0.001$), así como entre adicción a los videojuegos y narcisismo ($r = 0.785$; $p < 0.001$). De igual forma, se identificó una correlación negativa significativa entre adicción a los videojuegos y autocontrol ($r = -0.668$; $p < 0.001$). El modelo de mediación reveló que tanto el narcisismo como el autocontrol ejercen un papel mediador parcial en la relación entre adicción a los videojuegos y agresividad. Específicamente, se encontró un efecto significativo de la adicción a los videojuegos sobre el narcisismo ($\beta = 0.785$; IC = [0.7692, 1.0293]; $p < 0.001$) y del narcisismo sobre la agresividad ($\beta = 0.442$; IC = [0.7731, 1.7244]; $p < 0.001$). Asimismo, el efecto total de la adicción a los videojuegos sobre la agresividad fue estadísticamente significativo ($\beta = 0.777$; $p < 0.001$). Los autores concluyeron que la adicción a los videojuegos influye directamente en la agresividad y que variables psicológicas como el narcisismo y el autocontrol constituyen factores relevantes que pueden explicar esta relación en los adolescentes.

Akbaz et al. (2024) en Turquía llevaron a cabo un estudio transversal con el objetivo de determinar el efecto de la adicción a los juegos digitales sobre los niveles de

agresión y enojo en adolescentes. Los participantes fueron evaluados mediante un cuestionario sociodemográfico, la Escala de Adicción a los Juegos Digitales y la Escala de Agresión de Buss-Perry, aplicándose análisis descriptivos, t de Student, ANOVA, correlación y regresión lineal. La edad media de los adolescentes fue de 16.33 ± 1.48 años; la mayoría tenía padres con nivel educativo de primaria (madres 59.40 % y padres 57.60 %), contaba con habitación propia (76.40 %) y jugaba videojuegos principalmente en casa (78.40 %) desde dispositivos móviles (66.10 %). En cuanto al tiempo de juego, la mayor proporción jugaba entre 0 y 2 horas diarias (65.50 %), mientras que el 16 % jugaba todos los días. Los resultados indicaron niveles moderados tanto de adicción a los videojuegos como de agresión, siendo los juegos de guerra los más frecuentes (35 %). Se encontró que los adolescentes varones, con ingresos medios o altos, que jugaban más de 8 horas diarias y todos los días, presentaron puntuaciones significativamente más altas en la Escala de Adicción a los Juegos Digitales. Además, se halló una correlación positiva y moderada entre la adicción a los videojuegos y la agresión total, así como con la subescala de enojo ($p < 0.05$). El análisis de regresión identificó al sexo masculino ($\beta = 0.273$), los ingresos altos ($\beta = -0.089$), el mayor tiempo de juego diario ($\beta = 0.173$) y la frecuencia de juego diario ($\beta = 0.360$) como predictores significativos de la adicción. Las autores concluyeron que la adicción a los juegos digitales puede desencadenar agresión y enojo en los adolescentes, y destacaron el rol de los profesionales de enfermería en la detección temprana y prevención de esta problemática.

Wei et al. (2022) investigaron cómo la exposición a videojuegos violentos y la afiliación con pares desviados influyen en las conductas problemáticas en adolescentes, además analizaron las diferencias de género y grado. Se encuestó a 2118 estudiantes de cuatro escuelas primarias y secundarias en China, de entre 12 y 17 años, con una edad promedio de 15,08 utilizando cuestionarios que evaluaban la exposición a videojuegos

violentos, la afiliación con pares desviados y las conductas problemáticas. Los resultados mostraron que la exposición a videojuegos violentos estaba positivamente relacionada con conductas problemáticas ($p < 0,001$) para problemas internalizados y para problemas externalizados ($p < 0,001$) y que la afiliación con pares desviados medió esta relación ($p < 0,001$). Además, se identificaron diferencias significativas en la influencia de estos factores según el género y el grado escolar, con variaciones en cómo afectaban a los estudiantes de diferentes niveles educativos. Los análisis estructurales revelaron que la influencia de la afiliación desviada a pares era más fuerte en la predicción de conductas problemáticas internalizadas en adolescentes varones ($p < 0,001$) y en conductas externalizadas adolescentes mujeres ($p < 0,001$). Los resultados mostraron que la exposición a videojuegos violentos estaba positivamente relacionada con conductas problemáticas y que la afiliación con pares desviados medió esta relación. Además, se identificaron diferencias significativas en la influencia de estos factores según el género y el grado escolar.

Chagas et al. (2022) hicieron un estudio que tuvo como finalidad describir la prevalencia del uso no problemático y problemático de videojuegos entre adolescentes brasileños, así como evaluar los problemas de salud mental y de conducta asociados con ambos tipos de uso. Para ello, se utilizaron datos de referencia de un ensayo controlado aleatorio por conglomerados que evaluó la efectividad del programa escolar #Tamojunto2.0. La muestra incluyó a 3,939 estudiantes de noveno grado que respondieron un cuestionario. El uso de videojuegos se investigó mediante una pregunta, y el uso problemático se evaluó utilizando una escala. Se realizaron regresiones logísticas ponderadas para investigar los factores asociados. Los resultados muestran que el 85.85% de los adolescentes reportaron haber jugado videojuegos en el último año, y el 28.17% cumplió con los criterios para uso problemático. El uso no problemático de videojuegos

se asoció con ser varón, edades más jóvenes y perpetración de bullying. Por otro lado, el uso problemático de videojuegos se asoció con ser varón, consumo de tabaco y alcohol, ser perpetrador y víctima de bullying, niveles anormales de hiperactividad/inatención, problemas de conducta social, problemas de conducta, problemas en las relaciones con los pares y síntomas emocionales ($p < 0.05$). Este estudio concluye que el uso de videojuegos por los adolescentes brasileños es compatible con el promedio mundial, pero el porcentaje de aquellos que mostraron uso problemático es superior al promedio mundial, subrayando la necesidad de investigar cómo prevenir e intervenir en esta situación.

Fahs et al. (2022) realizó un estudio para examinar la asociación entre la exposición a los videojuegos violentos y la dependencia del alcohol, cigarrillos y pipas de agua entre adolescentes varones libaneses. Este fue un estudio observacional transversal llevado a cabo con estudiantes varones libaneses (de 13 a 17 años). Se utilizó el Cuestionario de Videojuegos para evaluar el contenido de violencia en los videojuegos. Para la evaluación de la dependencia del alcohol, cigarrillos y pipas de agua, se emplearon la escala de Identificación de Trastornos por Uso de Alcohol (AUDIT), la Prueba de Dependencia de Nicotina y la Escala de Dependencia de Pipa, respectivamente. Se usó la transformación logarítmica para las tres puntuaciones de adicción. De los 388 estudiantes inscritos tenían una edad media de 15,83 años, 190 (48.8%) fueron clasificados como jugadores de videojuegos violentos. La mayor edad ($\beta = 0.049$) y el mayor uso de videojuegos violentos ($\beta = 0.006$) se asociaron significativamente con una mayor dependencia del cigarrillo. Un mayor uso de videojuegos violentos ($\beta = 0.003$) se asoció significativamente con una mayor dependencia de la pipa de agua. La mayor edad ($\beta = -0.090$) se asoció significativamente con un menor trastorno por uso de alcohol, mientras que un mayor uso de videojuegos violentos ($\beta = 0.005$) se asoció

significativamente con un mayor trastorno por uso de alcohol. Por lo tanto, se deben implementar apoyo y orientación para aumentar la conciencia y proteger a los adolescentes.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Quiroz (2024) en Yungay desarrolló un estudio con el objetivo de determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa. La investigación fue de tipo básico, con diseño no experimental y corte transversal. La muestra estuvo conformada por 229 escolares, de los cuales el 52.8% fueron varones y el 47.2% mujeres. Para la recolección de datos se empleó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992). En cuanto a los resultados sobre dependencia a videojuegos, predominó el nivel alto (38.4%), seguido del nivel bajo (37.1%) y moderado (24.5%). Respecto a sus dimensiones, en abstinencia predominó el nivel alto (41.9%), en abuso y tolerancia el nivel alto (44.5%), mientras que en problemas asociados a videojuegos (39.3%) y dificultad de control (38.9%) predominó el nivel bajo. En relación con la conducta agresiva, el nivel predominante fue muy alto (50.7%). Asimismo, en las dimensiones de agresividad física (38.9%), agresividad verbal (41.5%) e ira (59.8%) predominó el nivel muy alto; mientras que en hostilidad destacó el nivel alto (32.3%). Finalmente, los resultados evidenciaron una correlación positiva significativa considerable entre la dependencia a videojuegos y la conducta agresiva ($\rho = .583$; $p = .000$), así como entre la dependencia a videojuegos y todas las dimensiones de la conducta agresiva. En conclusión, el estudio determinó que, a mayor dependencia a videojuegos, mayor será la presencia de conductas agresivas en los estudiantes.

Huaripoma (2023) en Lima, por el distrito de Lince, realizó un estudio cuyo objetivo general fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la

agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa nacional del distrito de Lince durante el año 2021. La investigación se desarrolló con una muestra de 197 estudiantes de 1° a 5° de secundaria, con edades comprendidas entre los 11 y 18 años. El estudio fue de tipo descriptivo correlacional, con un diseño no experimental, de enfoque cuantitativo y de corte transversal. Para la recolección de datos se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco, adaptado al contexto peruano en el año 2017, y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992), también adaptado en el Perú en 2012. Los resultados evidenciaron una correlación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($Rho = .318$; $p = .000 < .05$), por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Además, se halló que el 69% de los estudiantes presentaba un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 26% un nivel regular y el 5% un nivel alto. En cuanto a la agresividad, el 74% mostró un nivel regular, el 23% un nivel alto y el 3% un nivel bajo.

Huisa (2023) realizó un estudio con el objetivo de determinar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Villa María del Triunfo, Lima. La investigación fue de tipo básica, con diseño no experimental, corte transeccional y nivel correlacional. La muestra estuvo conformada por 1,279 estudiantes de 11 a 18 años, evaluados mediante el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992) y el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011). Los resultados mostraron que predominó el nivel moderado tanto en agresividad (55.8%) como en dependencia a los videojuegos (55.2%). Asimismo, se encontró una correlación positiva significativa entre ambas variables ($\rho = .327$). En cuanto a las dimensiones de dependencia a los videojuegos, la agresividad se correlacionó con abstinencia ($\rho = .345$), abuso y tolerancia ($\rho = .258$),

problemas asociados ($\rho = .310$) y dificultad de control ($\rho = .225$). Del mismo modo, la dependencia a los videojuegos se relacionó con las dimensiones de agresividad física ($\rho = .348$), agresividad verbal ($\rho = .227$), hostilidad ($\rho = .228$) e ira ($\rho = .236$). En conclusión, el estudio evidenció que a mayor dependencia a los videojuegos, mayores niveles de agresividad presentan los estudiantes.

Ñaupá (2023) en Huancayo, hizo un estudio para determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes del tercer grado de una institución pública. Se utilizó un enfoque cuantitativo y se clasifica como investigación básica. El estudio se enmarca en un nivel correlacional y su diseño es no experimental. Utilizó la encuesta como técnica para la recolección de datos. Los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Test de Agresividad (AQ), elaborado por Buss y Perry, adaptados ambos a la realidad peruana con buenos niveles de validez, opinión de expertos y confiabilidad. La población de estudio comprendió 840 escolares, y la muestra final fue de 264 estudiantes. Los resultados del estudio indican que existe una relación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes evaluados ($\rho=0.50$; $p<0.05$). Estos hallazgos se sustentan en las pruebas de las hipótesis realizadas mediante el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

Balbín y Burga (2022) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de educación secundaria de una institución educativa de Chimbote, bajo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con diseño no experimental, transversal y correlacional, evaluando a la totalidad de la población conformada por 185 estudiantes mediante el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992); los resultados evidenciaron una relación significativa y directa entre ambas variables (Sig. = 0,000; $\rho = 0,393$), aunque de magnitud baja, lo que indica que no

todos los estudiantes con conductas agresivas presentan adicción a los videojuegos y viceversa, sin embargo, se observó que a mayor nivel de adicción corresponde una mayor expresión de conductas agresivas, como acciones violentas hacia los pares; asimismo, predominó un nivel bajo de adicción a los videojuegos, mientras que en la agresividad se identificó principalmente un nivel medio, ya que el 41,2 % de los estudiantes presentó agresividad media, el 40,0 % niveles bajo o muy bajo y el 18,8 % niveles alto o muy alto, evidenciándose además que en las dimensiones de agresividad física, agresividad verbal y hostilidad predominó el nivel medio, mientras que en la dimensión ira prevaleció el nivel bajo, estableciéndose finalmente una relación significativa y directa entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos (abstinencia, dificultad para el control, abuso y tolerancia, y problemas ocasionados) y la agresividad, lo que resalta la importancia de implementar estrategias educativas y preventivas en el contexto escolar.

Celis y Yesusa (2022) desarrolló un estudio con el objetivo de determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y el comportamiento agresivo en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa del distrito de Chota, en Cajamarca, bajo un enfoque cuantitativo, con metodología descriptivo-correlacional y diseño transversal, evaluando a una muestra de 371 estudiantes mediante el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), adaptado a la realidad peruana, y el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry, también adaptado al contexto nacional; los resultados evidenciaron una correlación positiva y altamente significativa entre ambas variables ($Rho = 0,383$; $Sig. = 0,000$), lo que indica que a mayor dependencia a los videojuegos se incrementa la presencia de comportamientos agresivos; en cuanto a los niveles, se observó que el 77,1 % de los estudiantes presentó un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, aunque un 21 % evidenció un nivel moderado, destacando especialmente las dimensiones abuso y tolerancia, con un 28,8 % en nivel moderado, y dificultad para el control, con un

24,8 %; respecto al comportamiento agresivo, el 49,9 % mostró un nivel bajo, mientras que el 48,5 % alcanzó un nivel moderado, caracterizado por conductas impulsivas y violentas hacia su entorno cercano, siendo la agresividad física la más predominante en el nivel moderado (63,6 %), seguida de la dimensión ira, con un 62,5 %, lo que sustenta la necesidad de implementar programas psicoeducativos dirigidos a estudiantes y padres de familia para promover el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de conductas agresivas.

2.1.3 Antecedentes Locales

Pedraza y Huayllas (2025) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes de segundo y tercer grado de secundaria de una institución educativa estatal del Cusco, durante el año 2023. El estudio fue de tipo descriptivo y correlacional, con diseño no experimental y transaccional, y contó con la participación de 120 estudiantes, hombres y mujeres. Se aplicaron el Test de Adicción a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado por Salas y Merino (2017), y el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva en Adolescentes de Andreu, adaptado por Pariona (2018). Los resultados evidenciaron una correlación positiva baja ($r = 0.221$) y significativa ($p = 0.015$) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, se observó que el 75% de los estudiantes presentaba niveles bajos de adicción a los videojuegos, el 23.3% niveles moderados y solo el 1.7% niveles altos. En cuanto a la agresividad premeditada e impulsiva, el 80% de los estudiantes se ubicó en un nivel medio, el 10.8% en un nivel bajo y apenas el 4.2% en un nivel alto. Estos hallazgos indican que, si bien la mayoría de los estudiantes presenta baja adicción a los videojuegos y niveles medios de agresividad,

existe un pequeño grupo que muestra altos niveles en ambas variables, lo que evidencia la necesidad de seguir investigando este fenómeno en población escolar.

Alvarado y Alférez (2024) desarrollaron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la adicción al videojuego Free Fire y la agresividad en estudiantes del nivel primario del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias, en Cusco. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de alcance correlacional, con una población de 140 estudiantes del sexto grado, de los cuales 74 utilizaban activamente el videojuego. Para la recolección de datos se empleó la encuesta como técnica, aplicando el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y la Escala de Agresividad Física, Verbal y Relacional. Los resultados evidenciaron que el 6.8% de los estudiantes presentaron un nivel alto de adicción y el 27% un nivel medio, mientras que la agresividad se manifestó en un nivel medio en el 4.1% de los participantes, afectando su desempeño académico. Asimismo, se comprobó la existencia de una relación lineal directa, positiva y estadísticamente significativa entre la adicción al videojuego Free Fire y la agresividad ($p < 0.05$), con un coeficiente de correlación de $R = 0.461$. El análisis de regresión lineal mostró que la adicción al videojuego explica el 21.3% de la variabilidad de los comportamientos agresivos ($R^2 = 0.213$), confirmando que el uso problemático de este videojuego influye de manera significativa en la agresividad de los estudiantes de sexto grado de primaria.

Ccalle y Quillo (2023) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación entre la competencia parental percibida y las conductas antisociales y delictivas en estudiantes de instituciones educativas públicas en Sicuani, Canchis. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño no experimental, transversal y correlacional. La muestra incluyó 359 estudiantes de secundaria, seleccionados de una población de 5115, en seis instituciones educativas. Para recolectar

datos, se utilizaron el cuestionario de conductas antisociales y delictivas de Seisdedos, la escala de competencia parental percibida de Bayot y una ficha sociodemográfica. Los hallazgos revelaron una relación inversa baja, significativa, entre la competencia parental y las conductas antisociales ($r = -0.330$) y delictivas ($r = -0.251$), indicando que a mayor competencia parental percibida, menor tendencia a dichas conductas en los estudiantes. Además, el 80.2% de los estudiantes percibió un nivel medio de competencia parental. Con respecto a las dimensiones, se observaron niveles altos en resolución de conflictos e implicancia parental, y niveles bajos en consistencia disciplinaria y deseabilidad social.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Dependencia a los videojuegos

El término dependencia engloba un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y físicos que, en muchos casos, actúan como mecanismos de refuerzo que impulsan al individuo a continuar con una conducta determinada, aun cuando esta le genera consecuencias negativas en su personalidad y en su entorno social, familiar y académico. En tal sentido, el diagnóstico de dependencia requiere la presencia de tres o más síntomas en un periodo de doce meses (Chóliz y Marco, 2011).

En el ámbito de los videojuegos, la dependencia ha sido conceptualizada como un patrón de comportamiento persistente y recurrente que interfiere de manera significativa con la vida cotidiana del individuo. Lemmens et al. (2009) señalan que la dependencia a los videojuegos comparte características estructurales con otras formas de adicción conductual, tales como la saliencia, la modificación del estado de ánimo, la tolerancia, el síndrome de abstinencia, el conflicto y la recaída. En esta misma línea, Griffiths (2005) propone que cualquier comportamiento que cumpla con estos seis criterios puede considerarse una adicción, independientemente de si involucra o no sustancias psicoactivas.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) incorporó el trastorno por uso de videojuegos (gaming disorder) en la undécima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), definiéndolo como un patrón persistente de conducta caracterizado por pérdida de control sobre el juego, prioridad creciente otorgada a los videojuegos frente a otras actividades y continuidad del comportamiento pese a sus consecuencias negativas, generando un deterioro significativo en el funcionamiento personal, social, académico u ocupacional. Este reconocimiento institucional consolidó la relevancia clínica del fenómeno y promovió su estudio científico. Asimismo, los principales sistemas diagnósticos internacionales han contribuido a su comprensión: el DSM-5 incluyó el trastorno por juego en internet (Internet Gaming Disorder, IGD) como una condición que requiere mayor investigación, mientras que la CIE-11 lo reconoció oficialmente como un trastorno mental relacionado con conductas adictivas (Ko et al., 2020; Borges et al., 2021).

Chóliz y Marco (2011) definen la dependencia a los videojuegos como una adicción tecnológica que presenta las mismas características estructurales que otras dependencias conductuales reconocidas, entre ellas la pérdida de control, la abstinencia, la tolerancia y las consecuencias negativas sobre la vida del sujeto. Estos autores destacan que la dependencia a los videojuegos es especialmente prevalente en la adolescencia, etapa del desarrollo en la que los individuos son particularmente vulnerables a las recompensas inmediatas y a los mecanismos de refuerzo positivo que ofrecen los entornos virtuales.

Los videojuegos representan una industria global en constante expansión, cuya popularidad refleja un cambio cultural hacia formas de entretenimiento digital basadas en pantallas, utilizadas tanto para diversión como para socialización. Sus características cada vez más inmersivas, interactivas y socialmente integradas han incrementado su atractivo,

permitiendo que algunas personas encuentren en las experiencias virtuales una fuente significativa de satisfacción personal (Meréle et al., 2017). No obstante, aunque los videojuegos pueden ofrecer beneficios recreativos y sociales, el uso excesivo y prolongado, especialmente en jóvenes, se asocia con riesgos potenciales, ya que para ciertos individuos vulnerables puede convertirse en una actividad altamente demandante y con características adictivas (Chagas et al., 2022).

En el DSM-5, la DG se indica al cumplir cinco o más de los siguientes criterios (que son similares a los trastornos del juego y de sustancias) en un período de 12 meses

- Preocupación: Pensar en actividades de juego previas o anticipar el próximo juego; los videojuegos en internet se convierten en la actividad dominante en la vida diaria.
- Abstinencia: Síntomas que típicamente incluyen irritabilidad, ansiedad o tristeza cuando se elimina el juego en internet, pero no hay signos físicos de abstinencia farmacológica.
- Tolerancia: Necesidad de pasar cada vez más tiempo participando en juegos en internet.
- Pérdida de control: Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos en internet.
- Pérdida de intereses no relacionados con los juegos: Pérdida de interés en pasatiempos y entretenimientos previos como resultado, y con la excepción, de los juegos en internet.
- Juego a pesar de los daños: Uso excesivo continuado de juegos en internet a pesar de conocer los problemas psicosociales.
- Engaño a otros sobre el juego: Engañar a familiares, terapeutas u otros sobre la cantidad de tiempo dedicado a los juegos en internet.

- Juego para escapar o aliviar el estado de ánimo: Uso de juegos en internet para escapar o aliviar un estado de ánimo negativo (por ejemplo, sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad).
- Interferencia debido al juego: Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, un trabajo, una oportunidad educativa o profesional debido a la participación en juegos en internet.

2.2.1.1 Prevalencia, comorbilidad, curso, factores protectores y de riesgo

La investigación epidemiológica sobre los juegos problemáticos y el trastorno de juego ha mejorado considerablemente en la última década. En los primeros años 2000, los estudios sobre juegos problemáticos a menudo implicaban muestras autoseleccionadas, generalmente reclutadas de foros de juegos en línea o de estudiantes de escuelas secundarias locales. Sin embargo, en los últimos años, ha habido numerosos estudios de cohortes poblacionales de alta calidad diseñados para evaluar el trastorno de juego, así como muchos estudios a gran escala que han incorporado preguntas relacionadas con los juegos (Mathews et al., 2019).

Estos avances han permitido estimaciones mucho más precisas de los daños a nivel poblacional relacionados con los juegos. Según nuestros registros, ha habido al menos 30 estudios longitudinales sobre juegos problemáticos y más de 70 estudios de prevalencia realizados en muestras grandes seleccionadas al azar o representativas a nivel nacional. Esta base de evidencia en crecimiento ha proporcionado algunos conocimientos sobre el curso y el resultado de esta condición en sus diferentes niveles de gravedad.

A) Prevalencia

Los estudios sobre la prevalencia han arrojado estimaciones variadas, principalmente debido a diferencias en las características de las muestras (por ejemplo,

edad y género), diferencias culturales y regionales (como países asiáticos frente a no asiáticos, zonas urbanas frente a rurales), y la elección de herramientas de evaluación. En general, estos estudios han reportado tasas de prevalencia que generalmente oscilan entre el 1% y el 2%.

Por ejemplo, Rehbein et al. (2015) llevaron a cabo una encuesta escolar a gran escala, representativa a nivel estatal, con 11,003 adolescentes (de 13 a 18 años) utilizando los criterios del DSM-5 para GD. Informaron que el 1.2% de los encuestados podrían ser clasificados como GD según las recomendaciones del DSM (es decir, cumpliendo cinco de los nueve criterios). Las personas con GD jugaban durante períodos más largos, faltaban más a la escuela, tenían calificaciones más bajas y experimentaban problemas para dormir. Otro estudio realizado por Müller et al. (2015) evaluó la prevalencia y correlatos de GD en 7 países europeos basándose en una muestra representativa de 12,938 adolescentes de entre 14 y 17 años. Los autores reportaron que el 1.6% de la muestra cumplía completamente con los criterios para IGD, con un 5.1% adicional en riesgo de GD al cumplir hasta cuatro criterios. GD se asoció con síntomas psicopatológicos, incluyendo comportamiento agresivo y problemas sociales.

B) Comorbilidad

La comorbilidad del trastorno por videojuegos (GD) ha sido ampliamente documentada, evidenciando una fuerte asociación con diversos problemas de salud mental, especialmente ansiedad y depresión, aunque algunos autores plantean que el juego también podría funcionar como mecanismo de afrontamiento frente a dificultades psicológicas preexistentes (Plante et al., 2019). En adultos, estudios han encontrado que las personas con GD presentan mayores tasas de ideación, planes e intentos suicidas, además de una asociación significativa con trastornos depresivos, distimia y síntomas emocionales persistentes (Kim et al., 2016). Asimismo, investigaciones en población

suiza identificaron vínculos entre la adicción a los videojuegos y variables como depresión, ansiedad social, neuroticismo y conductas agresivas (Marmet et al., 2018).

Patrones similares se observan en adolescentes, quienes presentan mayor riesgo de síntomas internalizantes, trastornos de conducta, hiperactividad, problemas de atención, autolesiones e ideación suicida en comparación con jóvenes sin GD (Strittmatter et al., 2019). En conjunto, la evidencia sugiere que el GD suele coexistir con múltiples vulnerabilidades psicológicas, particularmente trastornos del estado de ánimo y dificultades emocionales.

C) Curso de la Adicción a los videojuegos

La evidencia sobre el trastorno por videojuegos (GD) muestra resultados variados respecto a su gravedad, factores asociados y estabilidad temporal. Algunos estudios sugieren que los videojuegos en línea pueden presentar un potencial adictivo menor que el juego patológico, observándose relaciones mixtas entre el GD y las consecuencias físicas, sociales y de salud mental. No obstante, investigaciones longitudinales identifican factores relevantes para su desarrollo y persistencia. Yen et al. (2017), en estudiantes de secundaria de Taiwán, encontraron que la baja autoestima, el funcionamiento familiar deficiente y el juego en línea eran predictores de la aparición de adicción a Internet, mientras que las dificultades de competencia social aumentaban el riesgo de recaída.

Asimismo, Gentile et al. (2011) evidenciaron una alta persistencia del problema en adolescentes, observando que el 84% de los jugadores problemáticos continuaban siéndolo tras dos años, asociándose con impulsividad y baja competencia social. Sin embargo, Brunborg et al. (2014) reportaron menor estabilidad de los síntomas, mientras que Han et al. (2018) señalaron que solo un tercio de los pacientes tratados logró recuperarse tras cinco años, lo que sugiere que, aunque algunos casos pueden ser

transitorios, un grupo considerable presenta dificultades persistentes incluso después del tratamiento.

D) Factores protectores y de riesgo

El trastorno por videojuegos (GD) está influenciado por diversos factores de riesgo y protección relacionados con características individuales, psicológicas, sociales y ambientales. Algunas personas presentan mayor vulnerabilidad debido a factores modificables, como creencias desadaptativas, baja autoestima, dificultades emocionales o problemas de regulación conductual, mientras que otros factores, como la genética o la crianza, son menos modificables (Castro et al., 2019). La evidencia muestra una mayor prevalencia en hombres y adolescentes, grupo especialmente vulnerable por el desarrollo incompleto del control de impulsos, la búsqueda de identidad y las demandas sociales propias de esta etapa (Gallimberti et al., 2016; Celis, 2022). Asimismo, rasgos como impulsividad, ansiedad, agresividad, baja autoestima, baja autoeficacia y dificultades de atención se asocian con mayor riesgo, mientras que la extraversión, la regulación emocional y una menor impulsividad funcionan como factores protectores (Plante et al., 2019; Meréle et al., 2017). Del mismo modo, factores sociales y ambientales, como el acceso temprano a videojuegos, la influencia de pares y el juego frecuente en línea, pueden reforzar patrones problemáticos al promover compromisos constantes y prolongados con la actividad (Chagas et al., 2022).

La disponibilidad, accesibilidad y características de los videojuegos influyen significativamente en el desarrollo del trastorno por videojuegos (GD). Un mayor acceso al juego, especialmente mediante dispositivos electrónicos en espacios privados como el dormitorio, favorece una práctica más frecuente e intensa, además de asociarse con alteraciones del sueño y mayor riesgo de conductas problemáticas, por lo que limitar horarios y acceso puede actuar como factor protector (Torrado et al., 2018). Asimismo,

el entorno familiar desempeña un papel relevante: relaciones parentales positivas, supervisión adecuada y un ambiente estable reducen el riesgo, mientras que familias menos cohesionadas o vínculos inseguros pueden favorecer el uso de videojuegos como mecanismo de escape emocional (Ruberg, 2020; Halbrook et al., 2019). Por otro lado, ciertos tipos de videojuegos, especialmente los MMO, shooters competitivos, juegos de rol y estrategia en tiempo real, presentan mayor asociación con síntomas de GD debido a sus sistemas de recompensas continuas, alta rejugabilidad y dinámicas inmersivas que refuerzan el comportamiento de juego, especialmente en individuos vulnerables (Justesen et al., 2020).

2.2.1.2 Dimensiones de la dependencia a los videojuegos

El estudio de la dependencia a los videojuegos requiere un análisis multidimensional que permita comprender sus manifestaciones en diferentes planos del funcionamiento individual. Chóliz y Marco (2011) proponen cuatro dimensiones:

a) Abstinencia

La dimensión de abstinencia en los videojuegos se refiere al conjunto de reacciones psicológicas, emocionales y físicas que aparecen cuando una persona reduce o interrumpe significativamente el tiempo de juego. Según Chóliz y Marco (2011), este fenómeno se caracteriza por un estado de malestar que surge tras la suspensión prolongada o abrupta de la actividad y que suele disminuir al retomar el juego. A nivel psicológico y cognitivo, la abstinencia puede manifestarse mediante dificultades de concentración, alteraciones en la memoria de trabajo, pensamiento recurrente sobre los videojuegos y sensación de vacío o desmotivación, afectando el rendimiento académico o laboral e incluso pudiendo confundirse con síntomas de depresión o déficit de atención (Chóliz y Marco, 2011).

En el plano emocional, la abstinencia se caracteriza por cambios bruscos en el estado de ánimo, que incluyen irritabilidad, hostilidad, ansiedad y disforia (Ko et al., 2014). En casos severos, la interrupción prolongada del juego puede precipitar o agravar cuadros depresivos, e incluso se han documentado casos de ideación suicida asociada a la pérdida de acceso a los videojuegos (Griffiths, 2010). Esta dimensión emocional de la abstinencia subraya la magnitud del impacto que los videojuegos pueden ejercer sobre la regulación afectiva del individuo dependiente.

Desde una perspectiva somática, la abstinencia también puede generar síntomas físicos como cefaleas, temblores, sudoración excesiva, alteraciones gastrointestinales y perturbaciones del sueño (Kuss y Griffiths, 2012). Estos síntomas físicos responden al mismo mecanismo neurobiológico que sustenta la abstinencia en las adicciones a sustancias: la activación del sistema nervioso autónomo ante la ausencia del estímulo que genera la liberación de dopamina. La presencia de síntomas somáticos de abstinencia es un indicador de severidad clínica y requiere atención profesional especializada.

b) Abuso y tolerancia

La dimensión de abuso y tolerancia es un indicador clave para diferenciar el uso recreativo intensivo de la dependencia a los videojuegos. Según Chóliz y Marco (2011), la tolerancia se manifiesta cuando el individuo necesita aumentar progresivamente el tiempo de juego para obtener el mismo nivel de satisfacción o gratificación que antes conseguía con sesiones más breves. Desde una perspectiva neurobiológica, este fenómeno se relaciona con procesos de habituación del sistema dopaminérgico, donde la estimulación repetida de los circuitos de recompensa disminuye la sensibilidad de los receptores, favoreciendo la necesidad de incrementar la frecuencia e intensidad del juego para alcanzar efectos similares (Dong y Potenza, 2014). Este mecanismo guarda similitud

con la tolerancia observada en las adicciones a sustancias, reforzando la comprensión de la dependencia a los videojuegos como una conducta de base neurobiológica.

El abuso, por su parte, se refiere al uso excesivo y descontrolado de los videojuegos que supera los límites de tiempo autoimpuestos o socialmente establecidos, y que tiene lugar incluso cuando el individuo reconoce las consecuencias negativas derivadas de dicho comportamiento (Gentile et al., 2011). La incapacidad de respetar los límites de tiempo, la extensión progresiva de las sesiones de juego y el incumplimiento reiterado de compromisos personales, familiares o académicos a causa del juego son manifestaciones características del abuso en esta dimensión.

Investigaciones realizadas con adolescentes han documentado que los usuarios con dependencia a los videojuegos pueden destinar entre ocho y doce horas diarias al juego en días de descanso, y entre cuatro y seis horas en días lectivos, cifras que contrastan significativamente con las recomendaciones de uso moderado de dos horas diarias establecidas por diversas asociaciones pediátricas (American Academy of Pediatrics, 2016). Esta escalada en el tiempo de juego es frecuentemente subestimada por los propios adolescentes, quienes tienden a minimizar la magnitud de su consumo cuando son interrogados al respecto.

c) Problemas ocasionados por los videojuegos

Los problemas derivados de la dependencia a los videojuegos afectan diversas áreas del funcionamiento personal, académico y social. Chóliz y Marco (2011) señalan que esta problemática puede generar consecuencias negativas como alteraciones del sueño, descuido de la higiene personal y hábitos alimenticios inadecuados. En particular, diversos estudios han evidenciado una relación entre el uso problemático de videojuegos y trastornos del sueño, caracterizados por menor duración del descanso, dificultades para

conciliar el sueño y una peor calidad del mismo, afectando el rendimiento cognitivo, el estado de ánimo y la salud general del individuo (Brunborg et al., 2011).

El deterioro de las relaciones sociales e interpersonales representa otra consecuencia relevante. Kuss y Griffiths (2012) documentaron que los individuos con dependencia tienden a sustituir progresivamente sus relaciones sociales presenciales por interacciones virtuales dentro del entorno de juego, lo que genera un aislamiento social progresivo. Este aislamiento, paradójicamente, refuerza la dependencia al incrementar la privación de satisfactores sociales en la vida real y aumentar la dependencia de los videojuegos como fuente de vinculación social.

En la dimensión académica, como señala Gentile (2009), la dependencia a los videojuegos se asocia con bajo rendimiento escolar, mayor tasa de abandono de tareas, dificultades de concentración durante las clases y mayor ausentismo escolar. Estos problemas académicos generan consecuencias a largo plazo sobre las oportunidades educativas y laborales del individuo, perpetuando así un ciclo de dificultades vitales que incrementan la vulnerabilidad hacia el uso excesivo de videojuegos como estrategia de escape.

d) Dificultad para el control

La dificultad para el control constituye una dimensión central de la dependencia a los videojuegos, ya que refleja la incapacidad del individuo para regular voluntariamente su conducta de juego, aun cuando reconoce sus efectos negativos o excesivos. Chóliz y Marco (2011) señalan que esta pérdida de control diferencia el uso recreativo del uso patológico. Desde una perspectiva cognitiva, esta dificultad se relaciona con el craving o deseo intenso de jugar, caracterizado por pensamientos recurrentes sobre los videojuegos, dificultades para ignorar estímulos asociados al juego y una percepción distorsionada que

minimiza las consecuencias negativas y maximiza los beneficios percibidos (Ko et al., 2014).

Conductas como jugar durante sesiones maratónicas sin pausas, interrumpir obligaciones importantes ante la oportunidad de jugar, reiniciar el juego inmediatamente después de haberlo finalizado o experimentar dificultad para desconectarse en situaciones sociales o familiares son manifestaciones características de la dificultad para el control (Griffiths, 2010). Estas conductas generan frecuentes conflictos interpersonales con familiares, amigos y profesores, que a su vez incrementan el malestar emocional y refuerzan el uso de los videojuegos como estrategia de regulación emocional.

La pérdida de interés en actividades previamente valoradas es otra manifestación de la dificultad para el control que merece especial atención clínica. Chóliz y Marco (2011) señalan que una persona con dependencia progresivamente abandona hobbies, actividades deportivas, relaciones de amistad y proyectos personales que anteriormente eran fuentes de satisfacción y bienestar, al quedar subordinadas a la actividad de juego. Esta reducción del repertorio de reforzadores positivos en la vida real incrementa la dependencia hacia los videojuegos como fuente exclusiva de gratificación, configurando un patrón de dependencia cada vez más arraigado y resistente al cambio.

2.2.2 Conducta Antisocial – Delictiva

La propuesta teórica de Seisdedos (2001) distingue dos niveles de gravedad del comportamiento transgresor en la adolescencia: las conductas antisociales, entendidas como acciones que vulneran normas y convenciones sociales sin constituir necesariamente delitos, y las conductas delictivas, referidas a actos de mayor gravedad que implican la transgresión directa de la ley y pueden conllevar medidas judiciales en

menores de edad. Esta diferenciación permite comprender las distintas implicaciones evolutivas, clínicas y jurídicas asociadas a cada tipo de conducta.

2.2.2.1 Conductas antisociales

Las conductas antisociales son comportamientos que transgreden las normas sociales y los derechos de los demás, sin implicar necesariamente delitos penales, manifestándose en desobediencia, agresividad, mentiras, vandalismo y conductas disruptivas (Seisdedos, 2001). Durante la infancia y adolescencia temprana constituyen un importante predictor de delincuencia juvenil y adulta, especialmente cuando aparecen antes de los diez años (Loeber et al., 2009).

Desde el modelo de coerción familiar, Patterson et al. (1992) explican que estas conductas se fortalecen mediante interacciones coercitivas entre padres e hijos, donde la conducta problemática es reforzada al evitar conflictos. Asimismo, pueden clasificarse en conductas externalizadas, como agresión y destrucción de propiedad, y conductas encubiertas, como engaño y hurto, siendo estas últimas más difíciles de detectar y tratar (Loeber y Schmalting, 1985).

En el ámbito escolar, las conductas antisociales se expresan en disrupción del aula, conflictos interpersonales, ausentismo y bullying (Olweus, 1993). Además, se relacionan con déficits en el procesamiento de la información social, regulación emocional y empatía, así como con rasgos de insensibilidad emocional que incrementan el riesgo de trastorno de personalidad antisocial en la adultez (Frick et al., 2014).

2.2.2.2 Conductas delictivas

Las conductas delictivas son actos que constituyen infracciones tipificadas en la ley penal, como robo, vandalismo, violencia física y consumo o tráfico de drogas, diferenciándose de las conductas antisociales porque implican consecuencias judiciales y

penales (Seisdedos, 2001). En el contexto peruano, los delitos más frecuentes en adolescentes son el robo agravado, hurto, lesiones y delitos contra la libertad sexual (MINJUS, 2020).

La investigación criminológica señala que el inicio temprano de la conducta antisocial es un predictor de trayectorias delictivas más graves y persistentes (Moffitt, 1993). Asimismo, el consumo de sustancias psicoactivas mantiene una relación bidireccional con la delincuencia juvenil, incrementando la probabilidad de cometer delitos y favoreciendo conductas de riesgo (Loeber et al., 2009).

La reincidencia delictiva constituye un indicador importante, ya que cerca de la mitad de los jóvenes infractores desarrolla patrones persistentes de criminalidad, asociados al inicio temprano de conductas antisociales, influencia de pares delincuentes, ausencia de vínculos sociales positivos y trastornos psicopatológicos no tratados (Farrington, 2005).

Frente a ello, la justicia restaurativa ha sido propuesta como una alternativa eficaz para la rehabilitación juvenil, promoviendo la reparación del daño, la responsabilidad y la reintegración social del infractor, con mejores resultados en la reducción de la reincidencia que los enfoques exclusivamente punitivos (Braithwaite, 2002). En conjunto, las conductas antisociales y delictivas forman parte de un continuum de comportamiento disruptivo que requiere estrategias tempranas de prevención e intervención psicológica, educativa y jurídica.

De acuerdo con Gómez et al. (2020) el comportamiento antisocial puede desarrollarse de tres maneras:

- Descomposición de la Socialización Prosocial: Cuando las oportunidades para la vida prosocial son limitadas, las habilidades son insuficientes, o el entorno no refuerza consistentemente el desempeño prosocial.
- Cálculo de Costos y Beneficios: Incluso con un vínculo prosocial, si el cálculo individual de costos y beneficios muestra un beneficio para la acción ilícita.
- Vínculo con Unidades de Socialización Antisociales: Cuando un niño está vinculado a familias, escuelas, comunidades o compañeros que sostienen creencias o valores antisociales.

Se hipotetizan dos caminos generales en el modelo: uno prosocial y uno antisocial. Los mismos procesos operan en ambos caminos. La preponderancia de influencias prosociales lleva a comportamientos prosociales, mientras que las influencias antisociales llevan a comportamientos antisociales. Muchos jóvenes experimentan ambas influencias y se involucran en ambos tipos de comportamientos (Andrade, 2008).

El modelo de desarrollo social permite esta variación en la experiencia, sugiriendo cómo los encuentros sociales y los vínculos resultantes pueden tener un efecto inhibitorio o promocional en el comportamiento antisocial.

2.2.2.3 El Modelo General de Desarrollo Social de Hawkins

El modelo de desarrollo social constituye un marco teórico integral que busca explicar una amplia gama de conductas antisociales, desde el consumo de drogas ilegales hasta actos violentos como el homicidio. Esta teoría concibe el delito, incluyendo tanto comportamientos violentos como no violentos y el abuso de sustancias, como una constelación de conductas regidas por principios generales comunes (Braga et al., 2018).

La teoría se basa en la premisa de que todo comportamiento está influenciado por diversas fuerzas, y que los mismos principios, factores o procesos que influyen en una conducta específica deberían ser capaces de predecir otras conductas relacionadas. Esta perspectiva sugiere que una teoría sólida del comportamiento antisocial debe poder predecir tanto el consumo de drogas como la conducta delictiva, independientemente de si es cometida por menores o adultos (Campos et al., 2022).

A diferencia de teorías más restrictivas que atribuyen todo comportamiento delictivo al bajo autocontrol, el modelo de desarrollo social adopta un paradigma de aprendizaje holístico basado en la integración jerárquica. Este enfoque reconoce explícitamente la importancia de la retroalimentación conductual del propio organismo en desarrollo sobre su evolución futura (Carroll et al., 2023).

El objetivo principal del modelo es explicar y predecir la aparición, escalada, mantenimiento, disminución y cese de conductas que preocupan a la sociedad. Estas conductas antisociales se caracterizan por situarse fuera del consenso normativo sobre lo socialmente aceptable. La teoría adopta una perspectiva del orden social, buscando comprender cómo evolucionan tanto las conductas prosociales como antisociales dentro de este marco (Braga et al., 2018).

Dado que la delincuencia y el consumo de drogas típicamente se inician durante la infancia o adolescencia, y considerando que un inicio temprano predice su mantenimiento, diversidad, gravedad y persistencia, el modelo especifica procesos causales específicos para estas etapas del desarrollo. Aunque también aborda el mantenimiento de estas conductas en la adultez temprana, el enfoque principal se centra en los períodos formativos (Carroll et al., 2023).

2.2.2.2.1 Características del Modelo de Desarrollo Social de Hawkins

Retroalimentación Recíproca: El modelo incorpora el concepto de retroalimentación recíproca, reconociendo que las conductas pasadas pueden influir en actitudes y comportamientos futuros. El desarrollo de patrones conductuales ocurre a través de interacciones sociales continuas a lo largo del tiempo. Por ejemplo, existe evidencia de que la creencia en la legitimidad del orden moral inhibe el inicio de conductas delictivas menores, mientras que la participación en estas conductas influye negativamente en dicha creencia (Hashmani y Jonason, 2021).

Enfoque Transaccional: La teoría adopta una perspectiva transaccional que explica cómo los resultados conductuales emergen de interacciones sociales repetidas entre múltiples participantes. En este modelo, elementos como el vínculo madre-hijo resultan de procesos de interacción mutua, especificando claramente cómo se desarrollan estos vínculos fundamentales (Hazebroek et al., 2019).

Naturaleza Transformacional: El modelo identifica cómo los cambios evolutivos en la conducta adquieren formas no observadas en etapas previas del desarrollo. Reconoce que los patrones de delincuencia y consumo de drogas varían según la etapa del desarrollo: la delincuencia típicamente inicia en la adolescencia temprana, alcanza su punto máximo entre los 15 y 17 años, y posteriormente disminuye. El consumo de drogas suele iniciarse más tardíamente, aumenta hasta los 20 años y luego decrece (Vásquez y Quiroz, 2018).

2.2.2.2.2 Factores de Riesgo y Protección

Factores de Riesgo: La evidencia empírica demuestra que múltiples factores biológicos, psicológicos y sociales contribuyen a la predicción de la delincuencia y el

consumo de drogas. Estos factores operan a diferentes niveles (individual, familiar, escolar, de pares y comunitario) e incluyen (Hashmani y Jonason, 2021):

- Normas comunitarias favorables a conductas antisociales.
- Desorganización vecinal y privación económica extrema.
- Antecedentes familiares de abuso de drogas o delincuencia.
- Prácticas deficientes de manejo familiar y conflictos domésticos.
- Conductas problemáticas tempranas y persistentes.
- Bajo rendimiento académico y rechazo por parte de los compañeros.
- Vinculación con pares antisociales.
- Actitudes favorables al consumo de drogas y al delito.

Factores Protectores: Los factores protectores operan como influencias indirectas que median o moderan los efectos de la exposición al riesgo (Campos et al., 2022). Se han identificado tres categorías principales:

- Características individuales: temperamento resiliente, orientación social positiva e inteligencia.
- Cohesión familiar: vínculos afectivos fuertes durante la niñez.
- Apoyos sociales externos: sistemas que refuerzan las competencias individuales y proporcionan marcos de creencias orientadores.

2.2.2.2.3 Variables exógenas del comportamiento antisocial

El modelo de desarrollo social propone que el comportamiento antisocial está influenciado por tres variables exógenas: la posición en la estructura social, factores constitucionales o fisiológicos, y restricciones externas. Se hipotetiza que los efectos de estas variables en el comportamiento antisocial están mediados por otros constructos del modelo de desarrollo social (Ochoa, 2019).

A) Variables Exógenas

Posición en la Estructura Social: Incluye estatus socioeconómico, raza, género y edad. No tiene un efecto directo sobre el comportamiento antisocial, sino que influye indirectamente a través de oportunidades percibidas para involucramientos prosociales y antisociales y restricciones externas. Un estatus socioeconómico bajo puede aumentar las oportunidades para involucrarse en comportamientos antisociales debido a la prevalencia de delitos en vecindarios de bajos ingresos. Ser hombre también puede aumentar las oportunidades para interacciones antisociales. La gestión parental positiva y la supervisión varían con el estatus socioeconómico y el género, afectando las restricciones externas (Carroll et al., 2023).

Un estatus socioeconómico bajo puede incrementar las oportunidades para involucrarse en comportamientos antisociales debido a la mayor prevalencia de delitos en vecindarios de bajos ingresos. Además, ser hombre puede aumentar la probabilidad de participar en interacciones antisociales. La gestión parental positiva y la supervisión también varían según el estatus socioeconómico y el género, lo cual influye en las restricciones externas que los individuos enfrentan (Chen et al., 2015).

B) Factores Constitucionales o Fisiológicos

Los factores constitucionales o fisiológicos comprenden la capacidad cognitiva y los niveles de excitación del sistema nervioso central y autónomo. Estos aspectos impactan indirectamente a través de las oportunidades y habilidades prosociales y antisociales, así como los refuerzos prosociales percibidos. Por ejemplo, niños con limitaciones en la capacidad cognitiva pueden recurrir al comportamiento agresivo como una respuesta a situaciones desafiantes. Individuos con bajos niveles de excitación pueden buscar experiencias emocionantes para sentir recompensas, lo cual puede influir en sus

elecciones de comportamiento. Además, el Trastorno por Déficit de Atención (TDA) puede dificultar la capacidad de percibir oportunidades para interacciones prosociales, afectando así la forma en que las personas interactúan socialmente y responden a su entorno (Jones et al., 2011).

C) Restricciones Externas

Las restricciones externas se refieren a las reacciones sociales formales e informales al comportamiento, las cuales impactan el refuerzo percibido para el involucramiento en dicho comportamiento. La claridad, consistencia e inmediatez de estas restricciones son críticas, ya que afectan cómo se perciben los refuerzos para comportamientos tanto prosociales como antisociales. Por ejemplo, en los primeros años de vida, las prácticas de gestión familiar como la regulación normativa, supervisión y disciplina constituyen importantes restricciones externas que moldean el comportamiento de los niños. Además, la consistencia y claridad de las restricciones impuestas por instituciones como escuelas y comunidades también tienen un impacto significativo en cómo los jóvenes desarrollan y ajustan sus comportamientos sociales (Ling et al., 2019).

2.2.2.4 Periodos y unidades sociales

El modelo general identifica los procesos hipotetizados que operan a través de los períodos de desarrollo y especifica las unidades sociales involucradas en cada período.

A) Período preescolar

Durante el período preescolar, la posición social del niño está influida por el nivel educativo, el estatus socioeconómico, la raza y el género, mientras que las limitaciones económicas, educativas y relacionales de los cuidadores, junto con factores biológicos como la prematuridad o la exposición prenatal a sustancias, incrementan el riesgo de retrasos cognitivos y problemas conductuales; en contraste, un temperamento positivo y

el acceso a cuidadores prosociales favorecen el desarrollo temprano (Ochoa, 2019). En esta etapa, la familia y otros entornos de cuidado cumplen un papel central, pues interacciones afectivas, disciplina consistente y adecuada supervisión fortalecen habilidades sociales y reducen conductas problemáticas (Hashmani y Jonason, 2021). Asimismo, un entorno familiar libre de violencia, criminalidad y consumo de drogas promueve el apego y la resiliencia, mientras que su presencia aumenta la predisposición hacia conductas antisociales en la infancia (Graupensperger et al., 2018).

B) Período de la escuela primaria

Durante la etapa de la escuela primaria, la escuela se incorpora junto a la familia como un contexto esencial de socialización, donde maestros y compañeros adquieren un rol importante en el aprendizaje de conductas prosociales. Las prácticas de manejo del aula, las políticas escolares y la disciplina familiar, cuando son claras y consistentes, favorecen el desarrollo de habilidades sociales, el compromiso académico y reducen la probabilidad de conductas problemáticas (Hashmani y Jonason, 2021). Asimismo, la participación en responsabilidades familiares, el aprendizaje de habilidades efectivas y la implicación activa en tareas académicas fortalecen la percepción de recompensas positivas, mientras que el apoyo docente y la aceptación de los pares actúan como factores protectores frente al comportamiento antisocial (Pinquart, 2017). En contraste, el fracaso escolar, el rechazo de compañeros y la interacción con pares problemáticos incrementan el riesgo de agresividad, conductas disruptivas y futuras conductas delictivas o consumo de drogas (Campos et al., 2022; Ling et al., 2019).

C) Período de la escuela secundaria

Durante la etapa de educación secundaria, los compañeros adquieren un rol predominante como agentes de socialización, influyendo significativamente en las

normas y comportamientos del adolescente, aunque la familia, la escuela y las normas legales continúan ejerciendo influencia sobre la conducta juvenil (Braga et al., 2018). En este periodo, la búsqueda de autonomía, identidad y aceptación social incrementa la importancia de la interacción con grupos de pares, los cuales pueden favorecer trayectorias prosociales o, por el contrario, exponer a conductas de riesgo como delincuencia y consumo de drogas (Duncheon, 2020). Asimismo, las oportunidades de involucramiento se amplían mediante actividades académicas, extracurriculares, comunitarias y laborales tempranas, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales complejas, toma de decisiones independiente y manejo de la presión de pares, elementos clave para la construcción de una identidad personal coherente (Guhin et al., 2021).

Asimismo, las percepciones de recompensa se complejizan, ya que algunos adolescentes pueden sentirse atraídos por beneficios inmediatos de conductas antisociales, como la aceptación de pares, la autonomía o la rebeldía, en contraste con los beneficios a largo plazo de las conductas prosociales (Dessen et al., 2019). Entre los principales factores de riesgo destacan la asociación con pares delincuentes o consumidores de drogas, el rechazo social, el fracaso académico y la escasa supervisión parental; sin embargo, factores protectores como el apoyo de adultos significativos, la participación en actividades estructuradas, los vínculos familiares positivos y el desarrollo de metas académicas y proyectos de vida favorecen decisiones prosociales (Martinelli et al., 2021; Guhin et al., 2021). En esta etapa, el comportamiento antisocial suele expresarse mediante consumo de drogas, violencia, conductas delictivas y abandono escolar, mientras que la intervención del sistema legal puede actuar tanto como factor disuasivo como de riesgo si genera etiquetamiento social o mayor exposición a influencias delictivas (Duncheon, 2020).

D) Período de Educación Superior

En esta etapa, los pares y el entorno escolar continúan siendo agentes centrales de socialización, aunque la influencia parental sigue siendo relevante, especialmente en decisiones académicas y profesionales, reflejando la transición progresiva hacia la adultez y una mayor responsabilidad personal (Campos et al., 2022). Asimismo, las recompensas y costos percibidos adquieren mayor importancia, ya que los adolescentes desarrollan una comprensión más compleja de las consecuencias de sus decisiones; por ello, algunos jóvenes reducen conductas antisociales al encontrar formas más maduras de expresar autonomía e identidad, particularmente cuando dichas conductas fueron situacionales y no asociadas a riesgos estructurales persistentes (Murray et al., 2018). Sin embargo, aquellos con factores de riesgo acumulados y participación sostenida en conductas delictivas o consumo de drogas presentan mayor probabilidad de persistencia antisocial, evidenciando la relevancia de intervenciones tempranas (Pinquart, 2017). Además, la transición hacia la educación superior o el empleo representa una oportunidad de redirección positiva o, en ausencia de estas posibilidades, un factor que puede intensificar riesgos conductuales (Carroll et al., 2023).

A lo largo de todos estos períodos de desarrollo, los modelos recursivos del desarrollo social demuestran cómo las influencias prosociales y antisociales de un período específico afectan sistemáticamente el siguiente, creando cadenas causales que se extienden a través del tiempo. Esta perspectiva longitudinal resalta la importancia crítica de las transiciones entre períodos y enfatiza la prioridad temporal de las variables predictoras en el proceso de desarrollo social. La comprensión de estos patrones es fundamental para el diseño de intervenciones preventivas efectivas, ya que permite identificar momentos óptimos para la intervención y predecir cómo los cambios en un

período pueden generar efectos cascada en etapas posteriores del desarrollo (Hashmani y Jonason, 2021).

2.2.2.5 Intervenciones

La teoría del desarrollo social ofrece una base importante para diseñar intervenciones orientadas a prevenir la conducta delictiva y el consumo de drogas, al identificar factores causales que pueden ser modificados para interrumpir trayectorias antisociales y fortalecer comportamientos prosociales desde etapas tempranas del desarrollo (Tehrani y Yamini, 2020). Durante la etapa preescolar, intervenciones centradas en fortalecer el vínculo afectivo, como el aumento de la interacción madre-hijo y programas de educación infantil de calidad, han demostrado favorecer el apego seguro, el desarrollo cognitivo y las habilidades sociales, reduciendo riesgos futuros de conducta antisocial (Braga et al., 2018). Asimismo, en la transición hacia la educación primaria, las estrategias de intervención en el aula y la capacitación parental resultan fundamentales, ya que promueven el compromiso académico, la convivencia prosocial y políticas familiares preventivas frente al consumo de drogas y otros comportamientos de riesgo (Graupensperger et al., 2018).

Durante la transición a la escuela secundaria, las intervenciones preventivas deben centrarse en reducir las presiones sociales vinculadas al consumo de drogas y las conductas antisociales, fortaleciendo simultáneamente los vínculos escolares y familiares. Programas orientados a mantener grupos estudiantiles más pequeños y cohesionados han mostrado efectos positivos en el rendimiento académico, la reducción de la delincuencia y la promoción de interacciones prosociales entre estudiantes y docentes (Moffitt, 2018). En la educación secundaria superior, resulta fundamental potenciar la competencia social mediante el desarrollo de habilidades para resistir la presión de pares, tomar decisiones prosociales y fortalecer capacidades orientadas al éxito académico y ocupacional (Tehrani

y Yamini, 2020). En conjunto, las intervenciones basadas en el modelo de desarrollo social buscan no solo reducir factores de riesgo asociados al comportamiento antisocial, sino también fortalecer factores protectores que favorezcan un desarrollo saludable y prosocial durante la infancia y adolescencia (Braga et al., 2018).

2.3. Definición de términos básicos no se puede subir a la otra pagina

Dependencia a los videojuegos: Patrón de uso excesivo y descontrolado de videojuegos que interfiere significativamente en la vida personal, escolar, familiar o social del individuo. Se caracteriza por la pérdida de control sobre el tiempo de juego, la priorización de la actividad frente a otras responsabilidades y la aparición de síntomas de abstinencia o malestar cuando no se juega, pudiendo considerarse una forma de adicción comportamental (Mathews et al., 2019).

Conducta antisocial-delictiva: Conjunto de comportamientos persistentes que transgreden normas legales, sociales o éticas, manifestados a través de actos de violencia, agresión, engaño, vandalismo u otras acciones que perjudican a terceros o a la comunidad. Este tipo de conducta puede ser ocasional o recurrente, y se asocia con factores individuales, familiares y contextuales que influyen en el desarrollo de patrones disfuncionales (Campos et al., 2022).

Adolescencia: Etapa del desarrollo humano que transcurre aproximadamente entre los 10 y 19 años, caracterizada por profundos cambios biológicos, psicológicos y sociales. Durante este periodo, los individuos consolidan su identidad personal, desarrollan habilidades cognitivas más complejas y experimentan transformaciones emocionales y relacionales que influyen en su conducta y adaptación social (Huaripoma, 2023).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis General

HGo: No existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.

HGi: Existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.

Operacionalización: HGi: $rx_y \neq 0$ (donde r: relación, x: dependencia a los videojuegos, y: conductas antisociales-delictivas).

3.1.2 Hipótesis Específicas

Hi1: Existe relación entre la dimensión de abstinencia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Ho1: No existe relación entre la dimensión de abstinencia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Operacionalización: Hi1: $rx_y \neq 0$ (donde r: relación, x: dimensión abstinencia, y: conductas antisociales-delictivas).

Hi2: Existe relación entre la dimensión de abuso y tolerancia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Ho2: No existe relación entre la dimensión de abuso y tolerancia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Operacionalización: Hi2: $r_{xy} \neq 0$ (donde r: relación, x: dimensión abuso y tolerancia, y: conductas antisociales-delictivas).

Hi3: Existe relación entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Ho3: No existe relación entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Operacionalización: Hi3: $r_{xy} \neq 0$ (donde r: relación, x: dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, y: conductas antisociales-delictivas).

Hi4: Existe relación entre la dimensión de dificultad en el control de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Ho4: No existe relación entre la dimensión de dificultad en el control de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales–delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024.

Operacionalización: $H_{i4}: r_{xy} \neq 0$ (donde r: relación, x: dimensión dificultad en el control, y: conducta antisocial).

3.2 Variables

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Variable 2: Conducta antisocial-delictivas

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo Investigación

4.1.1 Tipo

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo de tipo básico, puesto que se centró en la búsqueda de un mayor entendimiento y conocimiento en una realidad concreta, sin preocuparse tanto por su aplicación práctica inmediata (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

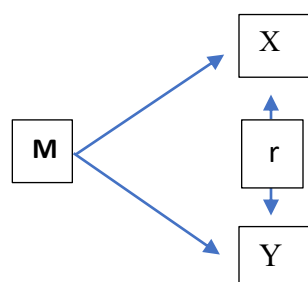
4.1.2 Alcance

Asimismo, el estudio fue de alcance correlacional, dado que su objetivo fue examinar la asociación entre diferentes variables, en lugar de relaciones causales. Este enfoque permitió identificar patrones y relaciones significativas entre las variables analizadas, proporcionando una comprensión más profunda de cómo se relacionaron entre sí sin inferir una causa y efecto directo (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

4.3 Diseño de Investigación

Tuvo un diseño no experimental y transversal, dado que no se manipularon directamente el entorno ni las variables que se estaban estudiando. En lugar de eso, se recopilaron datos para analizar las relaciones entre las variables sin pretender establecer relaciones causales en un momento específico en el tiempo (Hernández y Mendoza, 2018).

La representación correspondiente es:



M: Estudiantes de la I.E 1 y I.E 2 de Andahuaylillas.

X: Dependencia a los videojuegos.

Y: Conductas Antisociales-Delictivas.

r: Correlación.

4.4 Métodos y Técnicas de Recolección de Datos

Se basó en el método Hipotético-Deductivo, debido a su capacidad para guiar y desarrollar el estudio de manera estructurada, permitiendo la formulación de hipótesis específicas. Estas hipótesis sirvieron como afirmaciones comprobables que pudieron ser sometidas a pruebas y análisis empíricos (González y Santiago, 2023).

Este estudio optó por emplear la técnica de encuesta, debido a su capacidad para obtener eficazmente datos y perspectivas de los participantes, a través de la utilización de cuestionarios confiables y válidos (Blanchar y Martinez, 2025).

1. Ficha Técnica del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Nombre: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).

Autor y Año: Chóliz y Marco (2011)

Procedencia: España

Adaptación: Porras (2020)

Lugar: Perú - Lima

Constructo que Evalúa: Dependencia a videojuegos.

Tiempo de Aplicación: 15 a 20 minutos aproximadamente

Edad de Aplicación: Desde los 12 años en adelante.

Forma de Aplicación: Individual o colectiva

Dimensiones:

- Abstinencia
- Abuso y Tolerancia
- Problemas ocasionados por los videojuegos
- Dificultad en el control

Descripción: El instrumento mide la dependencia a los videojuegos y evalúa los indicadores de abstinencia, abuso y tolerancia. La puntuación es ordinal (0-4). Los materiales requeridos son el test y un bolígrafo.

Validez: La validez del test ha sido evaluada mediante la V de Aiken, alcanzando índices de 81% a 97% en criterios como relevancia, claridad y coherencia. Además, un análisis factorial confirmatorio muestra cargas factoriales entre 0.617 y 0.799, con índices ajustados como el CFI y TLI superiores a 0.90, lo que indica un buen ajuste del modelo estructural.

Confiabilidad: La consistencia interna, medida con el coeficiente omega, presenta valores entre 0.82 y 0.95, indicando una alta fiabilidad del instrumento.

Validez y Confiabilidad de Adaptación: Porras (2020) analizó las propiedades psicométricas de la prueba TDV, en 750 estudiantes de nivel secundario de Comas. En el test de dependencia de videojuegos (TDV), la validez fue confirmada mediante análisis factorial confirmatorio de segundo orden, evidenciando buenos índices de ajuste (GFI = 0.976, RMSEA = 0.064, SRMR = 0.038, CFI = 0.976, TLI = 0.974). En cuanto a la

fiabilidad, se obtuvo una alta consistencia interna con un Alfa de Cronbach de 0.964 y un coeficiente Omega de McDonald de 0.965. Estos resultados respaldan que el TDV es un instrumento válido y confiable para evaluar dependencia a videojuegos en adolescentes.

Para los propósitos de la presente investigación, el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) fue sometido a un proceso de validación mediante juicio de expertos, con la finalidad de asegurar su validez de contenido, claridad y pertinencia en relación con las variables de estudio. Dicho proceso contó con la participación de cuatro profesionales especialistas, todos psicólogos titulados, con formación académica y experiencia en los ámbitos de psicología clínica, psicología educativa y evaluación psicológica, lo que garantizó un análisis riguroso y fundamentado del instrumento.

Los expertos evaluaron cada uno de los ítems del TDV considerando criterios como relevancia, coherencia, suficiencia, claridad y adecuación al contexto sociocultural de los estudiantes, emitiendo observaciones y sugerencias para optimizar la redacción y comprensión de los reactivos. A partir de sus aportes, se realizaron los ajustes necesarios, fortaleciendo la consistencia teórica y operativa del instrumento.

Asimismo, luego del juicio de expertos, el test fue sometido a una prueba piloto aplicada a una muestra con 30 estudiantes, Los resultados obtenidos evidenciaron un comportamiento adecuado de los ítems, contribuyendo a respaldar la confiabilidad y aplicabilidad del TDV para su uso en la investigación.

Tabla 1*Validez y Confiabilidad del Test de Dependencia de Videojuegos*

Propiedades del Cuestionario			
Test de Dependencia de Videojuegos	Validez	V de Aiken	0.941
(TDV)	Confiabilidad	Alpha de Cronbach	0.774

El Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) demuestra adecuadas propiedades psicométricas. La validez de contenido, evaluada mediante la V de Aiken, alcanzó un valor de 0.941, lo que indica una excelente valoración por parte de los expertos respecto a la pertinencia y claridad de los ítems. En cuanto a la confiabilidad, el Alfa de Cronbach fue de 0.774, lo que refleja una buena consistencia interna del instrumento. Estos resultados permiten considerar al TDV como una herramienta válida y confiable para evaluar la dependencia de videojuegos.

2. Ficha Técnica del Cuestionario de Conductas Antisociales - Delictivas

Nombre Original: Cuestionario de Conductas Antisociales – Delictivas (A-D)

Autores: Nicolás Seisdedos Cubero (1988)

Procedencia: España

Adaptación: Vásquez y Quiroz (2018)

Lugar: Lima- Perú

Administración: Individual y colectiva

Ámbito de Aplicación: Adolescentes de 11 a 17 años de edad

Tiempo de Duración: Aproximadamente 15 minutos

Material: Hoja de registro y manual

Validez y confiabilidad de la adaptación: Vásquez y Quiroz (2018) analizaron las propiedades psicométricas del cuestionario A-D (conductas antisociales-delictivas) en 200 estudiantes de nivel secundaria en Lima en Comas, la validez de contenido se confirmó en 37 ítems con un índice V de Aiken superior a 0.80. Además, la validez de criterio concurrente se evaluó mediante correlación con un cuestionario adaptado, obteniendo valores aceptables. En cuanto a la fiabilidad, se lograron índices ítem-test ($r_{itc} > 0.20$) y un Alpha de Cronbach de 0.789. Finalmente, el cuestionario validado quedó compuesto por 33 ítems, distribuidos en dos escalas con propiedades psicométricas adecuadas.

Para la realización de la presente investigación, el Cuestionario de Conductas Antisociales – Delictivas fue sometido a un proceso de validación mediante juicio de expertos, con la finalidad de garantizar la validez de contenido, claridad y pertinencia de los ítems en relación con la variable de estudio. Dicho proceso contó con la participación de cuatro expertos psicólogos titulados, con experiencia en psicología clínica, psicología educativa y evaluación psicológica, quienes evaluaron cada reactivo considerando criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y adecuación al contexto sociocultural de los estudiantes.

Los resultados del juicio de expertos fueron analizados mediante el coeficiente V de Aiken, obteniéndose un valor de $V = 0.930$, lo cual evidencia un alto nivel de concordancia entre los jueces, confirmando que los ítems del instrumento representan de manera adecuada el constructo de conductas antisociales–delictivas. Asimismo, luego del juicio de expertos, el test fue sometido a una prueba piloto aplicada a una muestra con 30 estudiantes.

Tabla 2*Validez y Confiabilidad del Cuestionario de Conductas Antisociales – Delictivas*

Propiedades del Cuestionario			
Cuestionario de Conductas	Validez	V de Aiken	0.930
Antisociales – Delictivas	Confiabilidad	Alpha de Cronbach	0.865

El Cuestionario de Conductas Antisociales – Delictivas presenta buenas propiedades psicométricas. La validez de contenido, evaluada mediante la V de Aiken, obtuvo un valor de 0.930, lo que indica una alta adecuación y pertinencia de los ítems según el juicio de expertos. Por otro lado, la confiabilidad del instrumento, medida con el Alfa de Cronbach, alcanzó un coeficiente de 0.865, evidenciando una sólida consistencia interna. Estos resultados respaldan el uso del cuestionario como una herramienta válida y confiable para la evaluación de conductas antisociales y delictivas.

4.5 Técnicas de Procesamiento de Datos

La tabulación se llevó a cabo siguiendo un procedimiento: primeramente, se codificaron los cuestionarios y se consignaron en Excel. Luego, se procedió con el análisis mediante el SPSS.27. Por último, se generaron gráficos y tablas para examinarlos con sus correspondientes cuadros en función de los objetivos. Se emplearon frecuencias y porcentajes para llevar a cabo el análisis descriptivo.

En relación con la prueba de hipótesis, se sometió a una evaluación de normalidad, para luego elegir una prueba paramétrica o no paramétrica. De tal resultado, se eligió un coeficiente para medir la asociación de variables. En tal sentido, se hizo uso del SPSS.

4.6 Población y Muestra

4.5.1 Población

La población del estudio estuvo compuesta por 100 estudiantes de la I.E. 1 de Andahuaylillas, así como por 120 estudiantes de la I.E 2, sumando un total de 220 estudiantes.

Criterios de Inclusión:

- Estudiantes matriculados en instituciones educativas ubicadas en el distrito de Andahuaylillas de 3ro, 4to y 5to grado de secundaria.
- Estudiantes que asistirán a clases el día que se realice la encuesta.
- Estudiantes que aceptaron el asentimiento informado.
- Estudiantes cuyos padres aceptaron el consentimiento informado.

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes que no estén oficialmente matriculados en la Institución Educativa 1 y 2 del distrito Andahuaylillas.
- Estudiantes de 1ro y 2do grado del nivel secundario.
- Estudiantes que no tienen el consentimiento y asentimiento informado.
- Estudiantes que no respondieron completo el instrumento.

4.5.2 Muestra

La muestra representa una parte específica del grupo total de personas de interés, y se recopilarán datos de este subconjunto. Esta selección se centra en la población en cuestión y debe estar completamente identificada y definida de manera previa al estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

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

Donde:

n: Tamaño de la muestra; Z: 1.96; p: 0.50; q: 0.50 E: error máximo 0.05%;

N: 220 población.

$$n = \frac{220 \cdot 1.96^2 \cdot 0.5^2}{(220 - 1)0.5^2 + 0.5^2 1.96^2} = 141$$

Para la elección de la muestra se empleó un muestreo probabilístico, específicamente el muestreo aleatorio simple estratificado, una técnica estadística que permite obtener una muestra representativa de la población. Esta metodología consistió en dividir previamente la población en subgrupos homogéneos, en este caso, dos instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, y posteriormente seleccionar de manera aleatoria a los participantes dentro de cada uno de estos estratos.

Se calculó cuántas personas debían ser seleccionadas de cada grupo utilizando el muestreo estratificado proporcional.

En el caso de la I.E.1 de Andahuaylillas, que inicialmente contaba con 100 estudiantes, el muestreo estratificado determinó una muestra final conformada por 64 estudiantes.

$$A = \frac{100}{220} * 141 = 64,09$$

Por otro lado, en la I.E. 2, que inicialmente se contó con una totalidad de 120 estudiantes, el muestreo estratificado determinó una muestra final conformada por 77 estudiantes.

$$B = \frac{120}{220} * 141 = 76,90$$

4.7 Matriz de Consistencia

Tabla 3

Matriz de consistencia de la Investigación

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Metodología
¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?	Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024	Variable 1: Dependencia a los videojuegos Dimensiones • Abstinencia • Abuso y Tolerancia • Problemas ocasionados por los videojuegos • Dificultad en el control	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básico Nivel: Descriptivo y correlacional Diseño: No experimental de corte transversal Población: 220 estudiantes Muestra: 141 estudiantes Muestreo:
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?	OE1: Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Hi1: Existe relación entre la dimensión abstinencia y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.		
¿Cuáles son los niveles de conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?	OE2: Describir los niveles de conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Ho1: No existe relación entre la dimensión abstinencia y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Variable 2: Conductas Antisociales-delictivas • Conductas antisociales	

¿Cuál es la relación entre la dimensión abstinencia y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?	OE3: Identificar la relación entre la dimensión abstinencia y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Hi2: Existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	• Conductas delictivas	Probabilístico estratificado
¿Cuál es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?	OE4: Identificar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia con las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Ho2: No existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.		
¿Cuál es la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?	OE5: Identificar la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Hi3: Existe relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.		
¿Cuál es la relación entre la dimensión dificultad en el control y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024?	OE6: Identificar la relación entre la dimensión dificultad en el control y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.	Ho3: No existe relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y tolerancia y conducta antisocial en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024.		

educativas del distrito de antisociales-delictivas en
Andahuaylillas del Cusco, estudiantes de las instituciones
2024? educativas del distrito de
Andahuaylillas del Cusco, y conducta antisocial en
2024. estudiantes de instituciones
educativas del distrito de
Andahuaylillas del Cusco, 2024.

Hi4: Existe relación entre la
dimensión dificultad en el control
y conducta antisocial en
estudiantes de instituciones
educativas del distrito de
Andahuaylillas del Cusco, 2024.

Ho4: No existe relación entre la
dimensión dificultad en el control
y conducta antisocial en
estudiantes de instituciones
educativas del distrito de
Andahuaylillas del Cusco, 2024.

4.8 Operacionalización de Variables

Tabla 4

Operacionalización de la variable de dependencia a los videojuegos

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Instrumento
Dependencia a los videojuegos	La adicción a los videojuegos se puede definir como la incapacidad de controlar el uso de los videojuegos, lo que puede afectar negativamente tanto al individuo como a su entorno (Chóliz y Marco, 2011).	La evaluación se realizará utilizando el test de dependencia de videojuegos-TDV, desarrollado por Chóliz y Marco (2011) en España y adaptado por Porras (2020) en el Perú.	Abstinencia	-Malestar emocional sin jugar -Uso de videojuegos para manejar el estrés -Uso de videojuegos para aliviar problemas psicológicos	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Ordinal	Cuestionario
			Abuso y Tolerancia	-Aumento del tiempo de juego -Aumento de la frecuencia de juego -Juego en momentos inapropiados -Conflictos familiares por videojuego	1,5,8,9,12		
			Problemas ocasionados por los videojuegos	-Problemas en relaciones sociales -Bajo rendimiento académico	16,17,19,23		

Dificultad en el control	-Intentos fallidos de reducir juego -Interferencia con responsabilidades diarias -Juego impulsivo	2,15,18,20,22,24
--------------------------	---	------------------

Fuente. Elaboración propia.

Tabla 5

Operacionalización de la variable de conductas antisociales-delictivas

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Instrumento
Conductas Antisociales Delictivas	Las conductas antisociales y delictivas son comportamientos transgresores que difieren en gravedad: las primeras vulneran normas sociales sin implicar necesariamente delitos, mientras que las segundas suponen la infracción de la ley y pueden generar consecuencias judiciales (Seisdedos, 2001).	Se utilizó el Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas de Seisdedos (2001). Este cuestionario incluirá dos dimensiones. El cuestionario fue adaptado y validado por Vásquez y Quiroz (2018), en Perú.	Conductas antisociales	-Daño a otros -Romper normas sociales -Recibir reprimendas	1-19	Nominal	Cuestionario
			Conductas delictivas	-Violación de derechos -Alteración del orden público -Comportamientos peligrosos	20 -33		

Fuente. Elaboración propia.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 Descripción Sociodemográfica de la Investigación

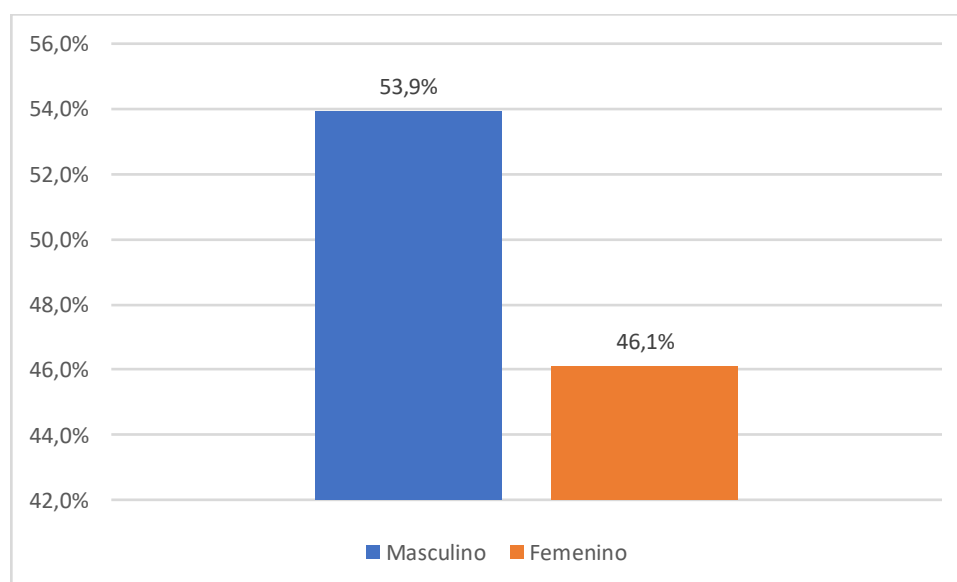
Tabla 6

Estadísticos descriptivos del sexo de los estudiantes

Sexo	<i>f</i>	%
Masculino	76	53.9%
Femenino	65	46.1%
Total	141	100.0%

Figura 1

Estadísticos descriptivos del sexo de los estudiantes



En la muestra analizada, compuesta por un total de 141 estudiantes, se observa una distribución por sexo relativamente equilibrada, aunque con una ligera mayoría de

estudiantes del sexo masculino. De ellos, 76 corresponden a varones, lo que representa el 53.9% del total, mientras que 65 son mujeres, equivalentes al 46.1%.

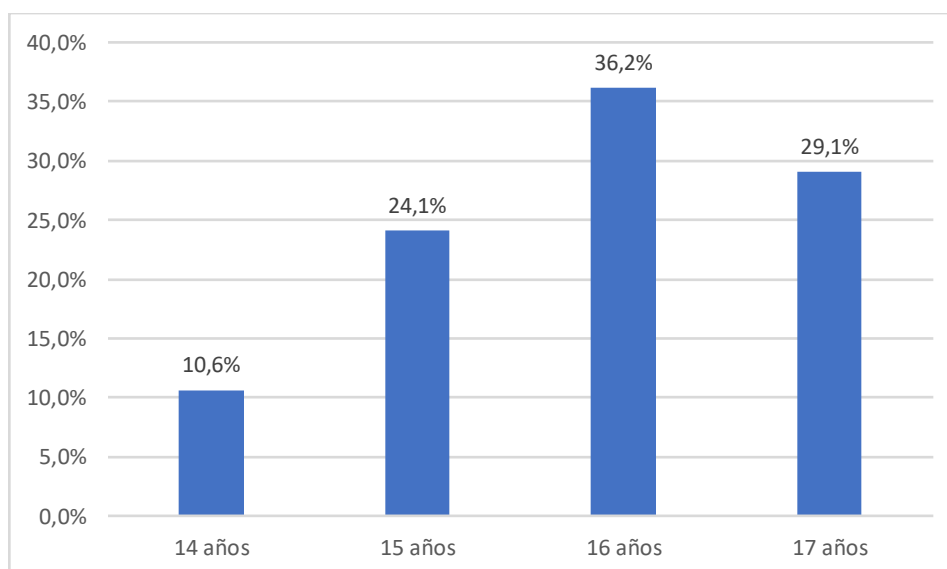
Tabla 7

Estadísticos descriptivos de la edad de los estudiantes

Edad	<i>f</i>	%
14 años	15	10.6%
15 años	34	24.1%
16 años	51	36.2%
17 años	41	29.1%
Total	141	100.0%

Figura 2

Estadísticos descriptivos de la edad de los estudiantes



En la distribución porcentual de edades de los estudiantes, se observa que la mayoría se concentra en los 16 años, con un 36.2% (51), seguido por los estudiantes de

17 años, que representan el 29.1% (41). En tercer lugar, se encuentran los de 15 años, con un 24.1% (34), y finalmente los de 14 años, con el porcentaje más bajo del 10.6% (15).

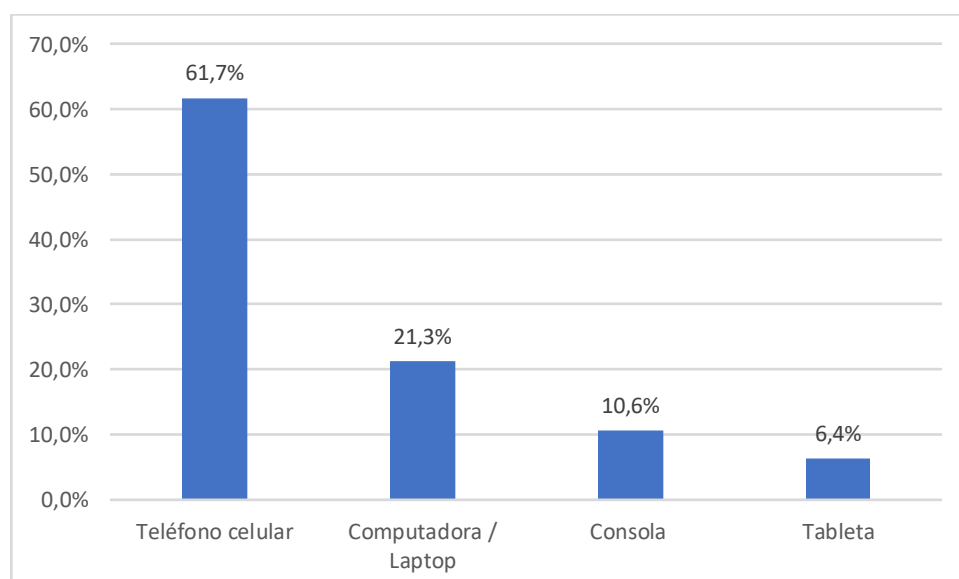
Tabla 8

Dispositivos utilizados para jugar videojuegos

Dispositivos	<i>f</i>	%
Teléfono celular	87	61.7%
Computadora / Laptop	30	21.3%
Consola	15	10.6%
Tableta	9	6.4%
Total	141	100.0%

Figura 3

Dispositivos utilizados para jugar videojuegos



Se observa que el dispositivo más utilizado por los estudiantes para jugar videojuegos es el teléfono celular, con un 61.7% (87), lo que indica una clara preferencia

por esta herramienta portátil y accesible. En segundo lugar, se encuentra la computadora o laptop, utilizada por el 21.3% (30) de los estudiantes, seguida por la consola de videojuegos con un 10.6% (15), y finalmente la tableta, con el menor porcentaje de uso: 6.4% (9).

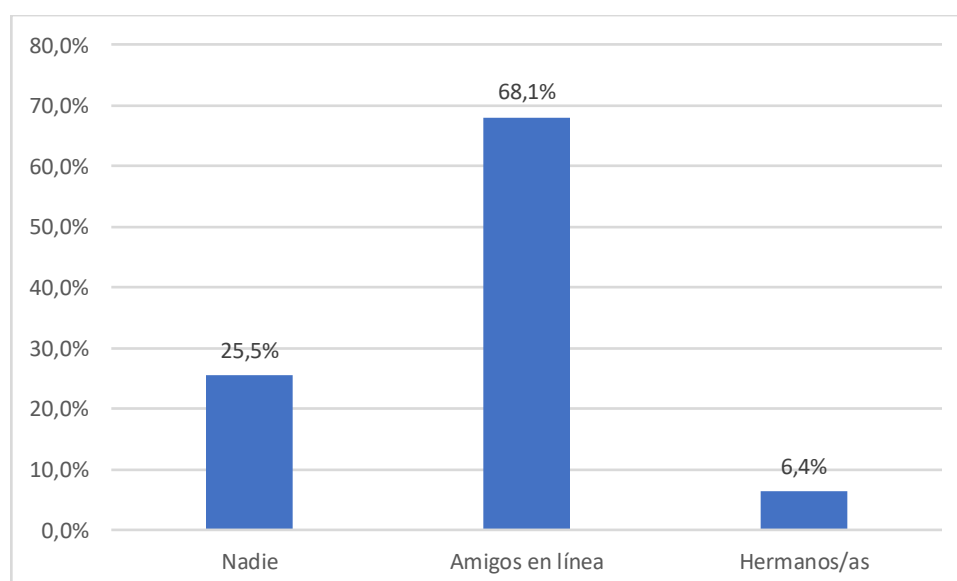
Tabla 9

Frecuencia de juego de videojuegos según el acompañante

Acompañante	<i>f</i>	%
Nadie	36	25.5%
Amigos en línea	96	68.1%
Hermanos/as	9	6.4%
Total	141	100.0%

Figura 4

Frecuencia de juego de videojuegos según el acompañante



Se observa que la mayoría de los estudiantes prefiere jugar con amigos en línea, representando el 68.1% (96) del total. Un 25.5% (36) de los estudiantes juega solo, sin compañía, mientras que una minoría del 6.4% (9) lo hace con hermanos o hermanas.

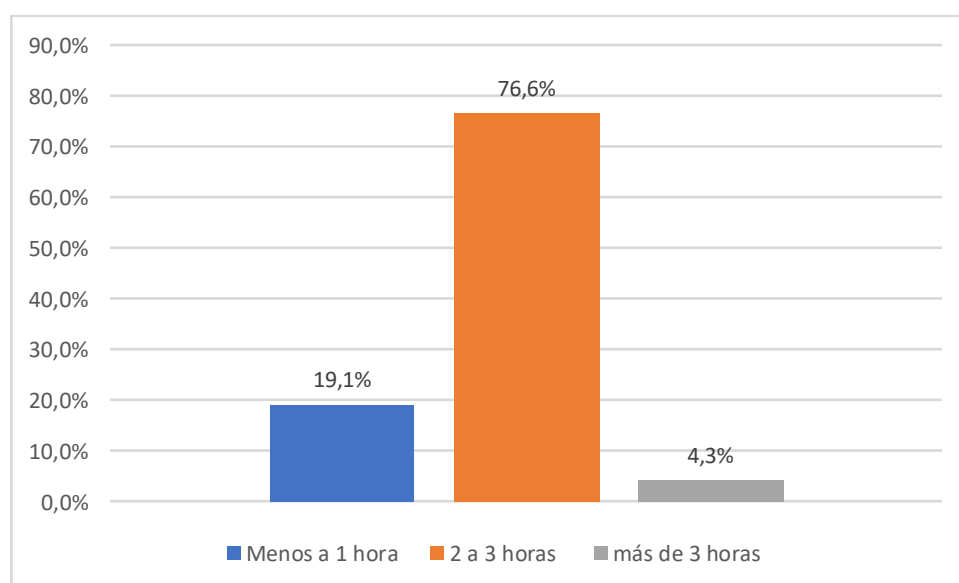
Tabla 10

Tiempo promedio diario dedicado a los videojuegos

Tiempo	<i>f</i>	<i>%</i>
Menos a 1 hora	27	19.1%
2 a 3 horas	108	76.6%
más de 3 horas	6	4.3%
Total	141	100.0%

Figura 5

Tiempo promedio diario dedicado a los videojuegos



En la Tabla se muestra el tiempo promedio diario que los estudiantes dedican a los videojuegos. La mayoría, un 76.6% (108), juega entre 2 a 3 horas al día, lo que

evidencia una práctica frecuente y sostenida. Un 19.1% (27) dedica menos de 1 hora diaria a esta actividad, mientras que solo un 4.3% (6) juega más de 3 horas al día. Estos datos reflejan que, aunque existe una minoría con un uso reducido o intensivo.

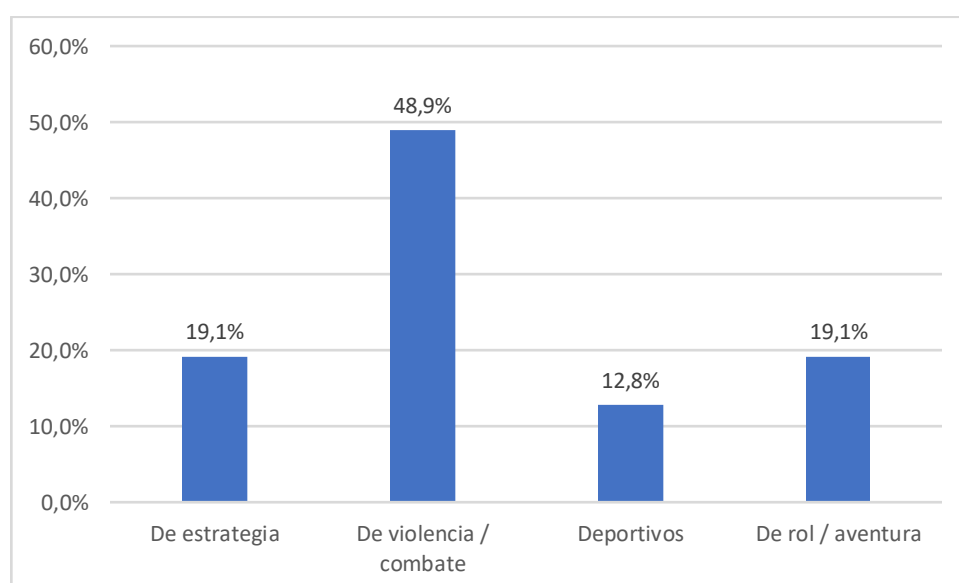
Tabla 11

Preferencias de tipo de videojuegos entre los estudiantes

Tipo de videojuegos	<i>f</i>	%
De estrategia	27	19.1%
De violencia / combate	69	48.9%
Deportivos	18	12.8%
De rol / aventura	27	19.1%
Total	141	100.0%

Figura 6

Preferencias de tipo de videojuegos entre los estudiantes



En cuanto a las preferencias de tipo de videojuegos entre los estudiantes, se observa que el género más elegido es el de violencia o combate, con un 48.9% (69), lo que representa casi la mitad de la muestra. Le siguen, en igual proporción, los videojuegos de estrategia y los de rol/aventura, ambos con un 19.1% (27). Finalmente, los videojuegos deportivos son preferidos por el 12.8% (18) de los estudiantes.

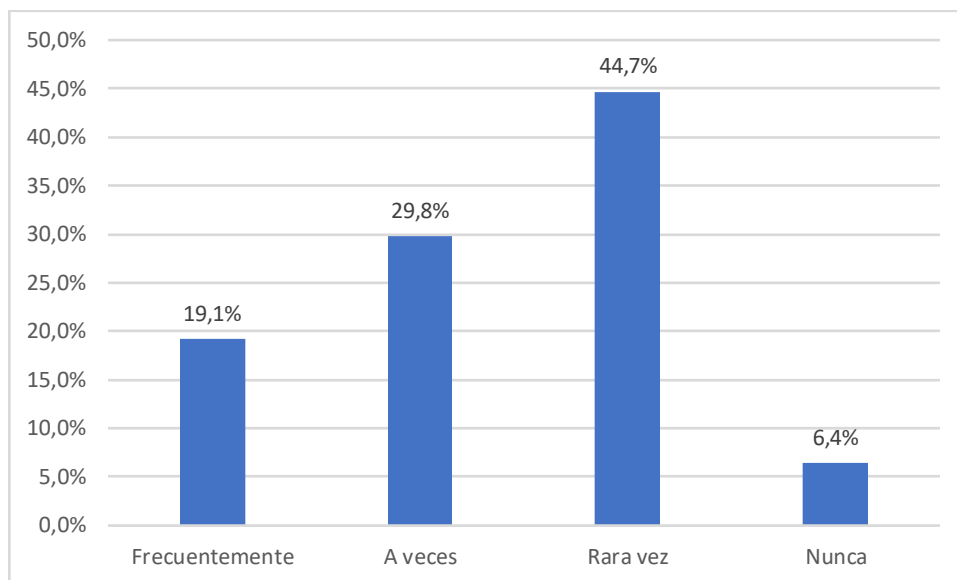
Tabla 12

Frecuencia con la que se omiten tareas escolares

Omisión de tareas	<i>f</i>	<i>%</i>
Frecuentemente	27	19.1%
A veces	42	29.8%
Rara vez	63	44.7%
Nunca	9	6.4%
Total	141	100.0%

Figura 7

Frecuencia con la que se omiten tareas escolares



En cuanto a la frecuencia con la que los estudiantes omiten tareas escolares, los resultados muestran que la mayoría lo hace en baja proporción. El 44.7% (63) afirma que rara vez omite tareas, mientras que el 29.8% (42) indica que lo hace a veces. Un 19.1% (27) reconoce que omite tareas con frecuencia, y solo un 6.4% (9) señala que nunca deja de realizarlas.

5.2 Estadística Descriptiva Aplicada al Estudio

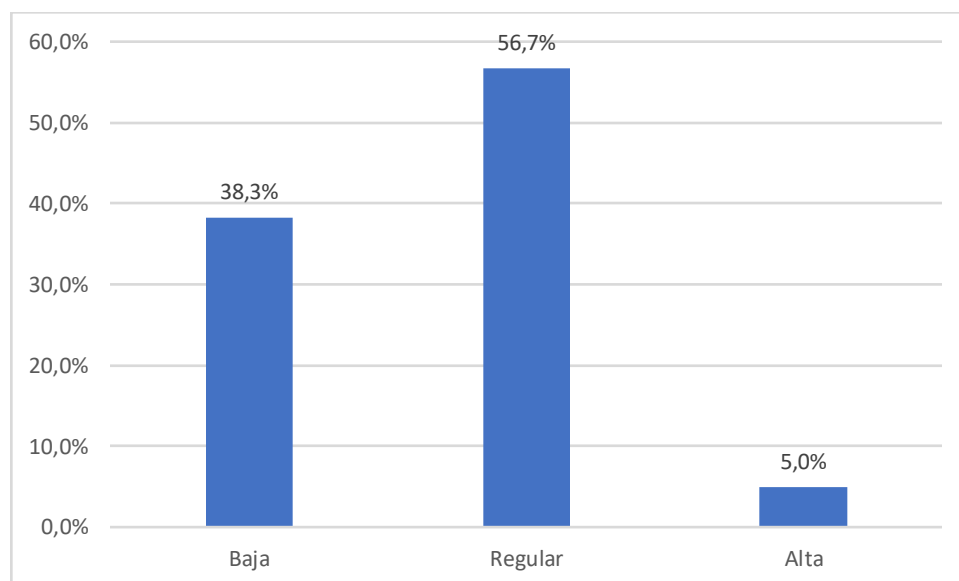
Tabla 13

Niveles de dependencia de los videojuegos en los estudiantes

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	54	38.3%
Regular	80	56.7%
Alto	7	5.0%
Total	141	100.0%

Figura 8

Niveles de dependencia de los videojuegos en los estudiantes



La distribución de los niveles de dependencia a los videojuegos revela que la mayoría de los estudiantes se ubica en un nivel regular (56.7%; $n = 80$), seguido por un 38.3% ($n = 54$) con un nivel bajo y apenas un 5.0% ($n = 7$) con un nivel alto. Este patrón sugiere que, si bien el uso de videojuegos es una práctica extendida, predomina un consumo moderado que aún no alcanza características problemáticas generalizadas. Los

niveles regulares de uso suelen estar asociados a una actividad recreativa controlada. Sin embargo, el grupo minoritario con alta dependencia constituye un foco de atención, ya que estudios previos advierten que el uso excesivo puede derivar en problemas conductuales, disminución del rendimiento académico y afectación en las relaciones interpersonales.

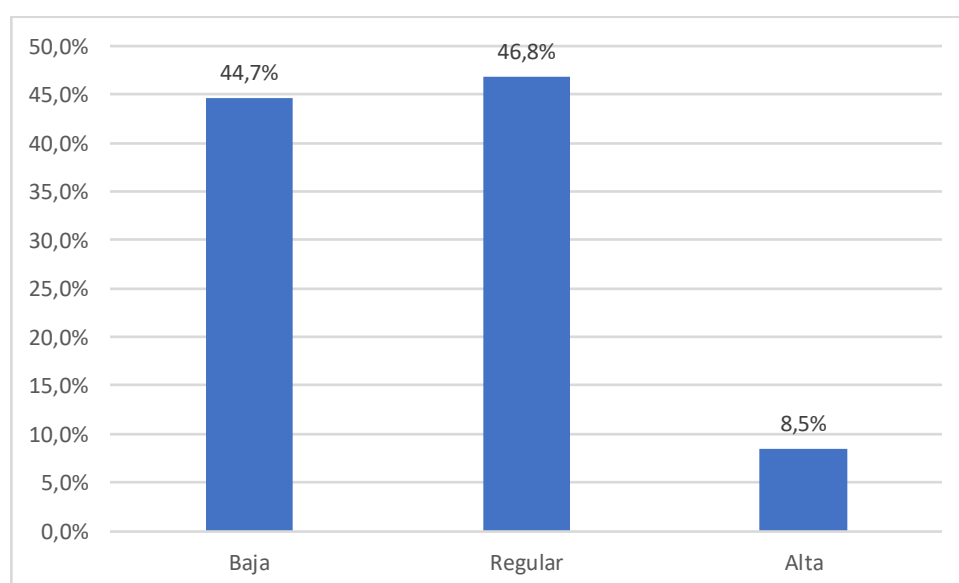
Tabla 14

Niveles de la dimensión de Abstinencia

Abstinencia	<i>f</i>	%
Bajo	63	44.7%
Regular	66	46.8%
Alto	12	8.5%
Total	141	100.0%

Figura 9

Niveles de la dimensión de Abstinencia

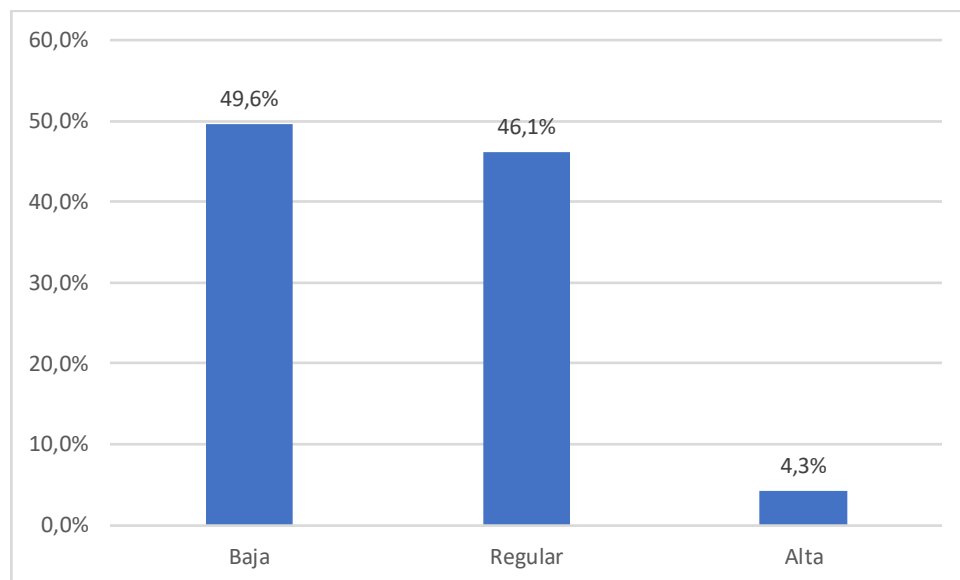


La distribución de los niveles de la dimensión de abstinencia muestra que la mayoría de los estudiantes se ubica en un nivel regular (46.8%; $n = 66$), seguido de un 44.7% ($n = 63$) en nivel bajo y únicamente un 8.5% ($n = 12$) en nivel alto. Este resultado indica que predominan niveles bajos a moderados de abstinencia frente al uso de videojuegos, es decir, la mayoría de los estudiantes no experimenta un malestar intenso o una necesidad urgente de jugar cuando no tiene acceso a esta actividad. La abstinencia es un indicador clave en la identificación de conductas adictivas, ya que se manifiesta a través de irritabilidad, ansiedad o pensamientos recurrentes cuando se interrumpe el juego. Los niveles encontrados sugieren que, para la mayoría, el uso de videojuegos aún se mantiene dentro de parámetros controlados y no genera síntomas clínicamente significativos, aunque el grupo minoritario con alta abstinencia merece atención.

Tabla 15

Niveles de la dimensión de Abuso y Tolerancia

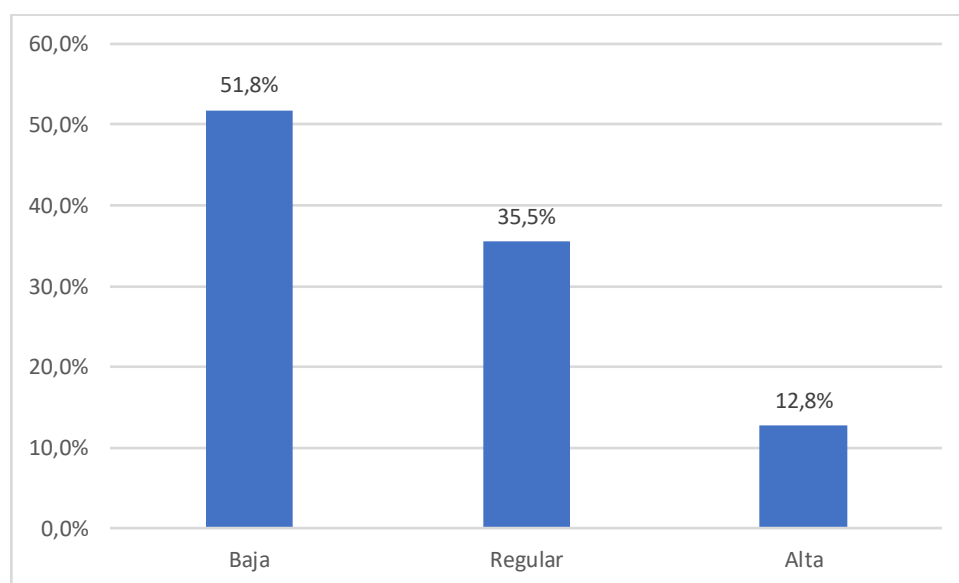
Abuso y Tolerancia	<i>f</i>	%
Bajo	70	49.6%
Regular	65	46.1%
Alto	6	4.3%
Total	141	100.0%

Figura 10*Niveles de la dimensión de Abuso y Tolerancia*

La distribución de los niveles de la dimensión de abuso y tolerancia muestra que la mayoría de los estudiantes se ubica en un nivel bajo (49.6%; $n = 70$), seguido por un 46.1% ($n = 65$) en nivel regular y apenas un 4.3% ($n = 6$) en nivel alto. Este patrón evidencia una tendencia general hacia un uso controlado de los videojuegos, con escasos indicios de incremento progresivo en el tiempo de juego o de pérdida de control característicos de esta dimensión. Los resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes aún mantiene un equilibrio saludable, aunque el grupo minoritario con niveles altos podría estar en riesgo de desarrollar patrones problemáticos si no se implementan estrategias de autorregulación o supervisión.

Tabla 16*Niveles de la dimensión de Problemas ocasionados por los videojuegos*

Problemas ocasionados	<i>f</i>	%
Bajo	73	51.8%
Regular	50	35.5%
Alto	18	12.8%
Total	141	100.0%

Figura 11*Niveles de la dimensión de Problemas ocasionados por los videojuegos*

La distribución de los niveles de la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos muestra que la mayoría de los estudiantes se ubica en un nivel bajo (51.8%; $n = 73$), seguido por un 35.5% ($n = 50$) en nivel regular y un 12.8% ($n = 18$) en nivel alto. Este patrón indica que, en términos generales, los videojuegos no generan consecuencias significativas en la mayoría de los estudiantes, aunque existe un grupo minoritario que sí experimenta dificultades asociadas a su uso. Los niveles bajos predominantes sugieren

que el juego cumple principalmente una función recreativa, sin interferir de manera severa en otras áreas de la vida. Sin embargo, el porcentaje de estudiantes en nivel alto constituye un foco de alerta, ya que investigaciones previas señalan que los problemas derivados del uso de videojuegos suelen estar vinculados a dificultades de autorregulación, impulsividad o búsqueda compulsiva de recompensas inmediatas.

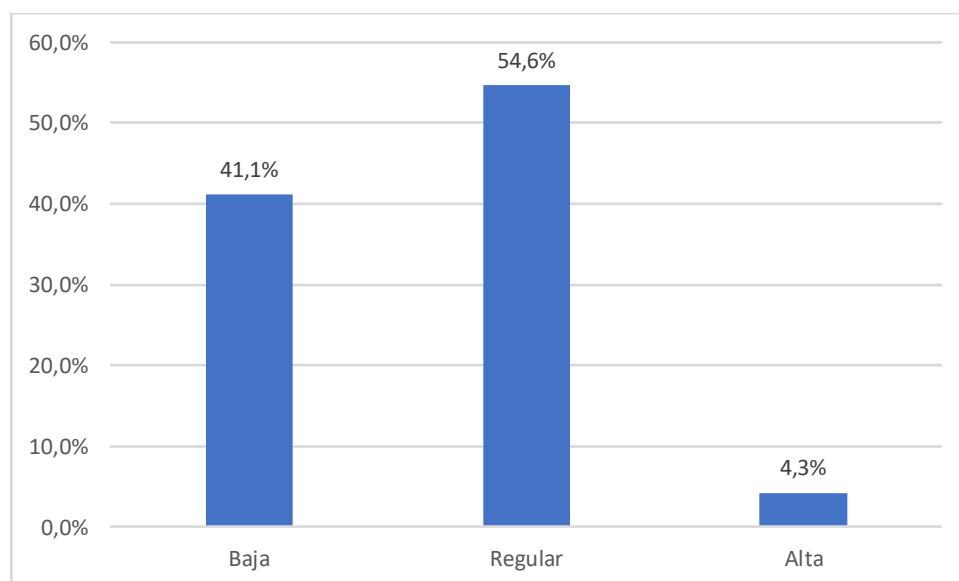
Tabla 17

Niveles de la dimensión de Dificultad en el control

Dificultad en el control	<i>f</i>	%
Bajo	58	41.1%
Regular	77	54.6%
Alto	6	4.3%
Total	141	100.0%

Figura 12

Niveles de la dimensión de Dificultad en el control



La distribución de la dimensión de dificultad en el control muestra que la mayoría de estudiantes se ubica en un nivel regular (54.6%), seguido de un 41.1% en nivel bajo y solo un 4.3% en nivel alto. A la luz de la teoría sobre adicciones conductuales, estos resultados evidencian que la mayor parte de los adolescentes experimenta dificultades moderadas para regular el tiempo dedicado a los videojuegos, lo cual puede relacionarse con la búsqueda de gratificación inmediata y la menor capacidad de autocontrol propia de esta etapa del desarrollo. No obstante, la baja proporción de casos severos sugiere que, aunque el riesgo de dependencia es limitado, resulta necesario fomentar estrategias preventivas que fortalezcan la autorregulación y el uso equilibrado de esta actividad.

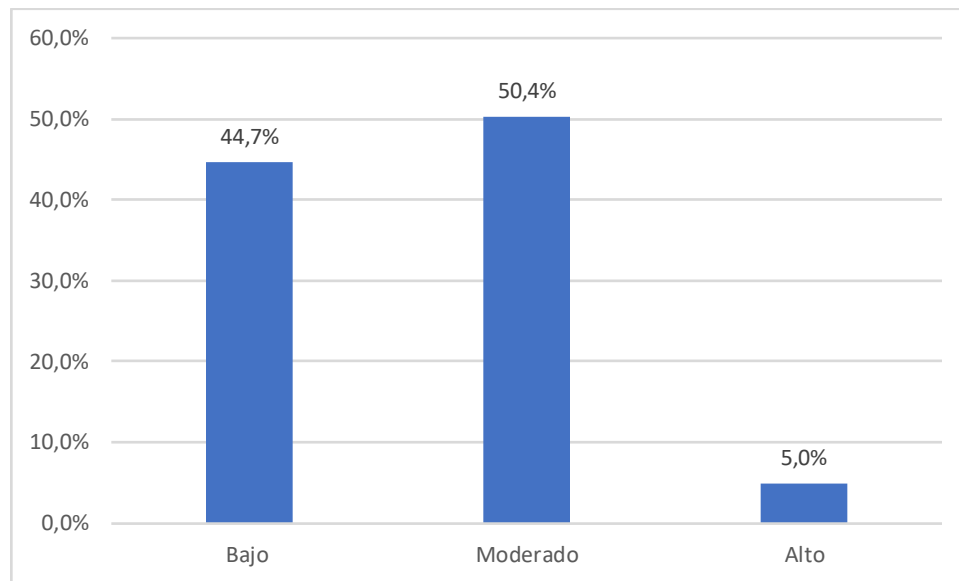
Tabla 18

Niveles de Conductas Antisociales-delictivas en los estudiantes

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	63	44.7%
Moderado	71	50.4%
Alto	7	5.0%
Total	141	100.0%

Figura 13

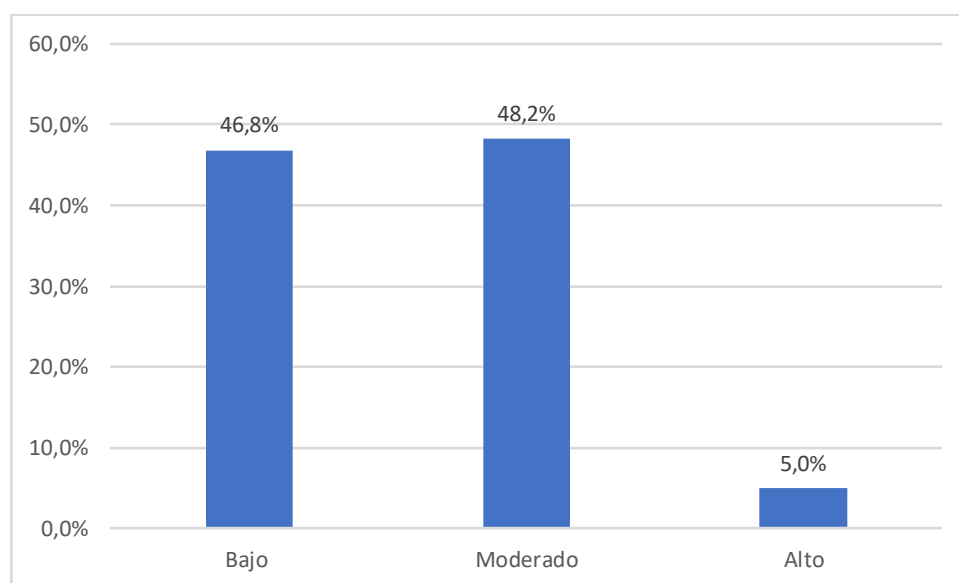
Niveles de Conductas Antisociales-delictivas en los estudiantes



La distribución de los niveles de conductas antisociales-delictivas muestra que la mayoría de los estudiantes se ubica en un nivel moderado (50.4%; $n = 71$), seguido por un 44.7% ($n = 63$) en nivel bajo y apenas un 5.0% ($n = 7$) en nivel alto. Este patrón indica que, si bien la presencia de conductas antisociales no es alarmante, existe una proporción importante de estudiantes que manifiesta comportamientos disruptivos o transgresores de manera ocasional. Este tipo de conductas durante la adolescencia pueden estar relacionadas con factores como la búsqueda de identidad, la influencia de pares, la falta de supervisión parental y la necesidad de autoafirmación. El predominio de niveles moderados sugiere que estas conductas podrían formar parte de un patrón evolutivo transitorio propio de la adolescencia.

Tabla 19*Niveles de Conductas Antisociales en los estudiantes*

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	66	46.8%
Moderado	68	48.2%
Alto	7	5.0%
Total	141	100.0%

Figura 14*Niveles de Conductas Antisociales en los estudiantes*

La distribución de los niveles de conducta antisocial indica que la mayoría de los estudiantes se concentra en un nivel moderado (48.2%; $n = 68$), seguido por un 46.8% ($n = 66$) en nivel bajo y un reducido 5.0% ($n = 7$) en nivel alto. Desde una perspectiva teórica, esta tendencia evidencia que las conductas antisociales en el grupo estudiado no alcanzan, en su mayoría, la gravedad de un patrón delictivo alto, sino que se expresan principalmente a través de manifestaciones de indisciplina, conflictos interpersonales o

resistencia a la autoridad escolar. El predominio de un nivel moderado resulta consistente con la literatura que señala que la adolescencia constituye una etapa crítica de experimentación y búsqueda de autonomía, donde la transgresión de normas puede surgir como parte del proceso de socialización y construcción identitaria. No obstante, la presencia de un subgrupo, aunque minoritario, en nivel alto advierte la necesidad de intervenciones preventivas focalizadas, pues la teoría del desarrollo antisocial subraya que estas conductas, si no son abordadas oportunamente, pueden consolidarse en trayectorias más persistentes y de mayor riesgo en la adultez.

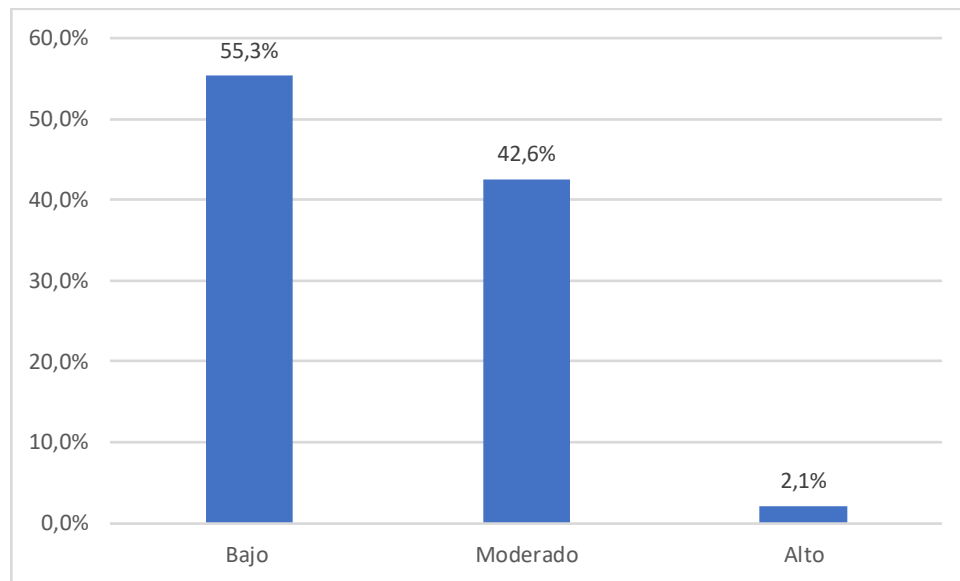
Tabla 20

Niveles de Conductas delictivas en los estudiantes

Niveles	<i>f</i>	%
Bajo	78	55.3%
Moderado	60	42.6%
Alto	3	2.1%
Total	141	100.0%

Figura 15

Niveles de Conductas delictivas en los estudiantes



La distribución de los niveles de conductas delictivas muestra que la mayoría de los estudiantes se ubica en un nivel bajo (55.3%; $n = 78$), seguido por un 42.6% ($n = 60$) en nivel moderado y apenas un 2.1% ($n = 3$) en nivel alto. Este patrón refleja una prevalencia reducida de comportamientos que implican infracciones a la ley o actos tipificados como delitos, tales como hurto, vandalismo o agresiones graves. La predominancia de niveles bajos sugiere que la mayoría de los estudiantes no está involucrada en acciones de alto riesgo legal, lo que coincide con estudios que indican que, en la adolescencia, la mayoría de las conductas problemáticas tienden a ser transitorias. No obstante, la presencia de un pequeño grupo con conductas delictivas de mayor gravedad requiere atención temprana para prevenir su consolidación.

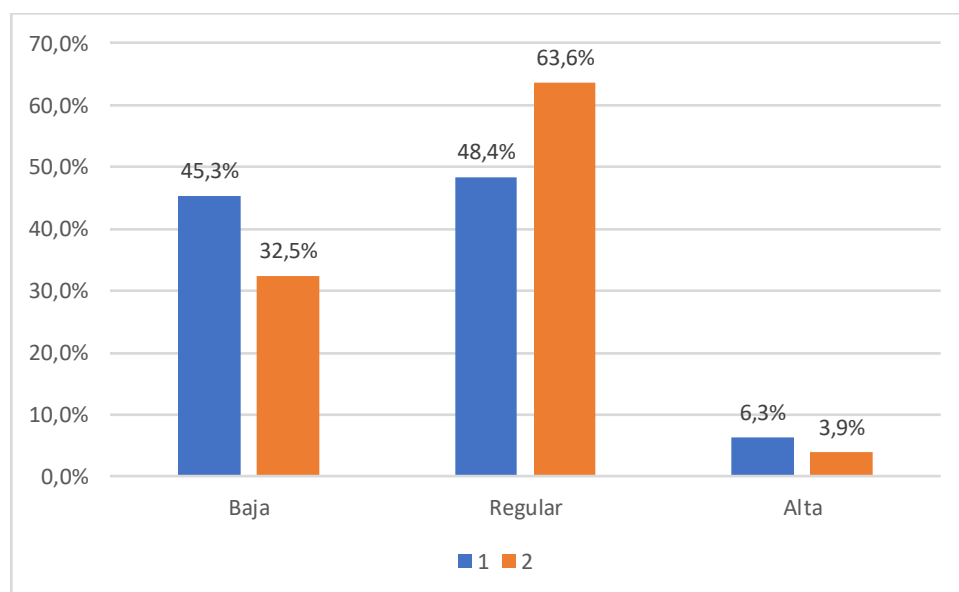
Tabla 21

Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes en las instituciones educativas

	I.E. 1		I.E. 2	
Niveles	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Baja	29	45.3%	25	32.5%
Regular	31	48.4%	49	63.6%
Alta	4	6.3%	3	3.9%
Total	64	100.0%	77	100.0%

Figura 16

Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes en las instituciones educativas



La comparación de los niveles de dependencia a los videojuegos entre estudiantes de ambas instituciones educativas evidencia una tendencia común: en las dos predomina el nivel regular, con un 48.4% ($n = 31$) en la I.E. 1 y un 63.6% ($n = 49$) en la I.E. 2. Sin embargo, se observan matices relevantes: en I.E. 1 el 45.3% ($n = 29$) de los estudiantes se ubica en nivel bajo, mientras que en 2 este grupo representa solo el 32.5% ($n = 25$), lo

cual sugiere que los estudiantes de la primera institución tienden a mantener un uso más controlado de los videojuegos. En ambos casos, la proporción de estudiantes con un nivel alto de dependencia resulta minoritaria (6.3% y 3.9%, respectivamente), aunque no por ello debe desestimarse, ya que la teoría sobre conductas adictivas en adolescentes sostiene que incluso pequeños grupos con patrones problemáticos requieren atención temprana para prevenir un escalamiento hacia consecuencias académicas, sociales y emocionales negativas. En este sentido, los datos sugieren que mientras en I.E. 2 predomina un uso moderado con mayor riesgo de afianzarse, en I.E. 1 existe un mayor número de estudiantes con bajo nivel de dependencia, lo cual podría estar asociado a factores institucionales, familiares o de regulación del tiempo libre que favorecen un manejo más equilibrado de la actividad lúdica ya que la presencia familiar o paterna está más presente en la I.E 1 que en la I.E 2

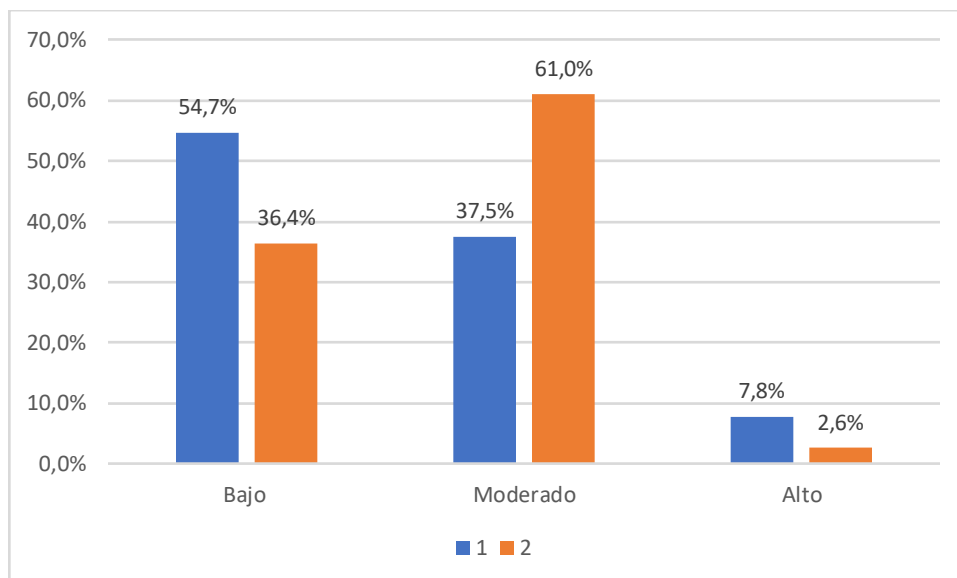
Tabla 22

Niveles de Conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas

	I.E 1		I.E 2	
Niveles	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Bajo	35	54.7%	28	36.4%
Moderado	24	37.5%	47	61.0%
Alto	5	7.8%	2	2.6%
Total	64	100.0%	77	100.0%

Figura 17

Niveles de Conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas



La comparación de los niveles de dependencia a los videojuegos muestra un predominio del nivel regular tanto en la I.E. 1 (48.4%) como en la I.E. 2 (63.6%), aunque con diferencias: en la primera se observa un mayor porcentaje en nivel bajo (45.3%), mientras que en la segunda el uso moderado es más marcado por los factores familiares-sociales que rodea a esta. A la luz de la teoría de las adicciones conductuales, estos resultados reflejan que la mayoría de los adolescentes utiliza los videojuegos como forma de ocio y socialización sin llegar a patrones severos, lo cual coincide con la etapa de búsqueda de identidad y autonomía propia de la adolescencia. Sin embargo, la presencia de un pequeño grupo en nivel alto, aunque minoritario, constituye un foco de riesgo que requiere atención preventiva, pues la literatura advierte que la falta de regulación puede derivar en problemas académicos, emocionales y sociales.

5.3 Estadística Inferencial Aplicada al Estudio

Tabla 23

Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov

Variables	K-S	N	P
Dependencia a los videojuegos	,131	141	,000
Abstinencia	,078	141	,035
Abuso y Tolerancia	,151	141	,000
Problemas ocasionados por los videojuegos	,123	141	,000
Dificultad en el control	,143	141	,000
Conductas Antisociales-delictivas	,201	141	,000
Conductas Antisociales	,173	141	,000
Conductas Delictivas	,180	141	,000

El análisis de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov aplicado a las diferentes variables evaluadas revela que, en su mayoría, los datos no siguen una distribución normal. En primer lugar, todas las variables presentan valores de significancia (p) inferiores a 0.05, lo que indica que se rechaza la hipótesis nula de normalidad. Específicamente, variables como "Dependencia a los videojuegos" (K-S = ,131; p = ,000), "Abuso y Tolerancia" (K-S = ,151; p = ,000), "Problemas ocasionados por los videojuegos" (K-S = ,123; p = ,000), "Dificultad en el control" (K-S = ,143; p = ,000), "Conductas Antisociales-delictivas" (K-S = ,201; p = ,000) y "Conductas Antisociales" (K-S = ,173 y ,180; p = ,000 en ambos casos) muestran desviaciones significativas respecto a la normalidad. La única variable que se aproxima levemente a la

normalidad es "Abstinencia", con un valor de $p = ,035$, aunque este también se encuentra por debajo del umbral convencional de 0.05. Por lo tanto, se concluye que los datos analizados no se distribuyen normalmente, lo que sugiere la necesidad de utilizar pruebas estadísticas no paramétricas para los análisis posteriores.

Tabla 24

Relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas

		Conductas antisociales-delictivas	
Rho de	Dependencia a los	Coefficiente de	
Spearman	videojuegos	correlación	,483**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	141

Nota. ** la correlación es significativa al nivel de 0.01 ($p < 0.01$).

El análisis de la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas, basado en la prueba de correlación de Rho de Spearman, revela un coeficiente de correlación de 0,483, con un nivel de significancia bilateral de 0,000 y una muestra de 141 participantes. Este resultado indica una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre ambas variables. En otras palabras, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, tiende a observarse una mayor presencia de conductas antisociales o delictivas entre los individuos evaluados.

Tabla 25*Relación entre la dimensión abstinencia y conductas antisociales-delictivas*

		Conductas antisociales- delictivas	
Rho de Spearman	Abstinencia	Coefficiente de correlación	,468**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	141

Nota. ** la correlación es significativa al nivel de 0.01 ($p < 0.01$).

El análisis de la relación entre la dimensión de abstinencia y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes, utilizando la prueba Rho de Spearman, muestra un coeficiente de correlación de 0,468, con un nivel de significancia bilateral de 0,000 y una muestra de 141 estudiantes. Este valor representa una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa, lo que indica que, a mayor nivel de síntomas de abstinencia relacionados con el uso de videojuegos, mayor es la tendencia a presentar conductas de tipo antisocial o delictivo. Estos resultados sugieren que la incapacidad para dejar de jugar o el malestar experimentado al hacerlo podría estar vinculado con comportamientos que desafían normas sociales o legales.

Tabla 26

Relación entre la dimensión abuso y tolerancia con las conductas antisociales-delictivas

		Conductas antisociales-delictivas	
Rho de	Abuso y	Coefficiente de	,475**
Spearman	tolerancia	correlación	
		Sig. (bilateral)	,000
		N	141

Nota. ** la correlación es significativa al nivel de 0.01 ($p < 0.01$).

El análisis de la relación entre la dimensión de abuso y tolerancia en el uso de videojuegos y las conductas antisociales-delictivas, mediante la prueba Rho de Spearman, arroja un coeficiente de correlación de 0,475, con un nivel de significancia bilateral de 0,000. Este resultado indica una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa, lo cual sugiere que los estudiantes que presentan mayores niveles de abuso uso excesivo y prolongado de videojuegos y tolerancia necesidad creciente de jugar para experimentar satisfacción tienden también a manifestar con mayor frecuencia conductas antisociales o delictivas.

Tabla 27

Relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y conductas antisociales-delictivas

		Conductas antisociales-delictivas	
		Coefficiente de	
Rho de	Problemas ocasionados	correlación	,405**
Spearman	por los videojuegos	Sig. (bilateral)	,000
		N	141

Nota. ** la correlación es significativa al nivel de 0.01 ($p < 0.01$).

El análisis de la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas, utilizando la prueba Rho de Spearman, muestra un coeficiente de correlación de 0,405, con un nivel de significancia bilateral de 0,000. Este resultado indica una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa, lo que implica que, a mayor presencia de problemas personales, escolares, familiares o sociales derivados del uso de videojuegos, existe una mayor tendencia a la aparición de conductas antisociales o delictivas.

Tabla 28

Relación entre la dimensión dificultad en el control y conductas antisociales-delictivas

		Conductas antisociales-delictivas	
Rho de	Dificultad en el	Coeficiente de	
Spearman	control	correlación	,401**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	141

Nota. ** la correlación es significativa al nivel de 0.01 ($p < 0.01$).

El análisis de la relación entre la dimensión dificultad en el control del uso de videojuegos y las conductas antisociales-delictivas, a través de la prueba Rho de Spearman, revela un coeficiente de correlación de 0,401, con un nivel de significancia bilateral de 0,000 y una muestra de 141 estudiantes. Este resultado indica una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa, lo que sugiere que los estudiantes que presentan mayor dificultad para controlar el tiempo o la frecuencia con la que juegan tienden también a mostrar más conductas antisociales o delictivas. Aunque esta dimensión presenta la correlación más baja dentro del conjunto analizado, su significancia estadística confirma que la incapacidad para autorregular el uso de videojuegos constituye un factor asociado al desarrollo de comportamientos problemáticos, resaltando la importancia de fortalecer habilidades de autocontrol y regulación emocional en los adolescentes.

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco, 2024. Mediante la prueba de Spearman, se reveló un coeficiente de correlación de 0,483, con un nivel de significancia bilateral de 0,000. Este resultado indica una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre ambas variables. En otras palabras, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, tiende a observarse una mayor presencia de conductas antisociales o delictivas entre los estudiantes.

Estos hallazgos son consistentes con algunos estudios realizados a nivel nacional, los cuales también han identificado relaciones significativas entre la dependencia a los videojuegos y diversos tipos de comportamientos disfuncionales, particularmente la agresividad. Por ejemplo, el estudio de Celis y Yerusa (2022) realizado en el distrito de Chota (Cajamarca), encontró una correlación altamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y el comportamiento agresivo en estudiantes de secundaria, utilizando instrumentos adaptados al contexto peruano ($\rho=0.421$; $p<0.05$). Aunque el estudio de Celis se centró exclusivamente en la variable de agresividad, sus conclusiones apuntan en la misma dirección que el presente estudio: el uso problemático de videojuegos puede tener consecuencias conductuales negativas que requieren atención desde el entorno educativo y familiar.

Asimismo, los resultados coinciden parcialmente con los hallazgos de Ñaupá (2023), quien reportó una correlación de mayor magnitud ($\rho = 0.500$; $p < 0.05$) entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en una muestra de 264 estudiantes de Huancayo. Aunque ambas investigaciones indican una relación directa y significativa, la

investigación de Ñaupá (2023) evidenció una fuerza de asociación ligeramente superior. Además, su mayor tamaño muestral otorga mayor robustez a sus resultados. Sin embargo, ambas investigaciones refuerzan la hipótesis de que el uso excesivo de videojuegos puede estar asociado a comportamientos disruptivos en el contexto escolar.

Por otro lado, Balbín y Burga (2022), en un estudio realizado en Chimbote con 185 estudiantes de secundaria, encontraron una relación positiva y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad ($\rho = 0.421$; $p < 0.05$). Aunque este coeficiente es ligeramente inferior al obtenido en el presente estudio, dicha diferencia podría explicarse por factores contextuales, culturales o metodológicos, como las características de la muestra o los instrumentos utilizados. Asimismo, Huisa (2023), en una investigación desarrollada con 1,279 estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Villa María del Triunfo, también evidenció una correlación positiva y significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos ($\rho = .327$). Los hallazgos refuerzan la consistencia de los hallazgos encontrados en la presente investigación. En conjunto, estos antecedentes permiten sostener que existe una tendencia común en diferentes contextos del país, donde una mayor dependencia a los videojuegos se asocia con un incremento de conductas agresivas en la población adolescente.

Por su parte, Pedraza y Huayllas (2025) encontraron una correlación positiva baja ($r = 0.221$; $p = 0.015$) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad premeditada e impulsiva en estudiantes cusqueños. Si bien su coeficiente es menor al observado en nuestra investigación, ambos estudios coinciden en señalar que la adicción a los videojuegos se asocia significativamente con manifestaciones de conductas disfuncionales. La diferencia en la magnitud de la correlación podría deberse a la variable dependiente analizada: mientras que Pedraza y Huayllas se enfocaron en la agresividad,

nuestro estudio amplía el espectro al considerar conductas antisociales y delictivas, que engloban un rango más amplio de comportamientos.

Finalmente, los resultados son consistentes con lo reportado por Huaripoma (2023), quien identificó una correlación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($Rho = 0.318$; $p = .000$) en estudiantes de secundaria del distrito de Lince, Lima. Cabe destacar que la magnitud de la correlación obtenida en el presente estudio ($Rho = .483$) supera a la reportada por Huaripoma, lo cual podría deberse a varios factores contextuales y metodológicos.

En conjunto, estos estudios evidencian una coherencia teórica y empírica respecto a la existencia de una relación significativa entre el uso problemático de videojuegos y la manifestación de comportamientos antisociales-delictivos en la adolescencia. Desde una perspectiva del desarrollo psicosocial, la adolescencia constituye una etapa especialmente vulnerable a la influencia de factores contextuales, como el entorno digital y los patrones de consumo tecnológico. El uso problemático de videojuegos, entendido como una forma de comportamiento adictivo que interfiere con las actividades cotidianas y el funcionamiento social, ha sido asociado con diversas manifestaciones conductuales disfuncionales, entre las que destaca la agresividad. Esta última, frecuentemente analizada en la literatura, puede entenderse como una respuesta emocional y conductual desregulada ante estímulos frustrantes o violentos, que se ve exacerbada por la exposición prolongada a contenidos violentos en los videojuegos, especialmente cuando se combina con una baja supervisión parental, escasa autorregulación emocional y otros factores psicosociales (Lérida et al., 2023).

Con respecto al primer objetivo específico, referido a describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes (56.7%)

presenta un nivel regular de dependencia, seguido de un 38.3% con nivel bajo y únicamente un 5.0% con nivel alto. Estos hallazgos sugieren que, en general, los estudiantes mantienen un uso moderado de los videojuegos. En comparación, Huaripoma (2023) encontró que el 69% de los estudiantes presentó un nivel bajo de dependencia, el 26% un nivel regular y el 5% un nivel alto, mostrando una tendencia hacia un menor nivel de dependencia respecto al presente estudio. Asimismo, Ñaupá (2023) reportó que el 58.7% de los estudiantes presentó un nivel moderado de dependencia a los videojuegos, el 32.0% un nivel bajo y el 9.3% un nivel alto, resultados que guardan similitud con los hallazgos obtenidos en Andahuaylillas, especialmente por el predominio del nivel moderado. De igual manera, Celis y Yerusa (2022) identificaron que el 52.5% de los estudiantes presentó un nivel medio de dependencia, el 35.0% un nivel bajo y el 12.5% un nivel alto, evidenciando porcentajes cercanos a los encontrados en la presente investigación.

Estos resultados pueden explicarse desde lo planteado por Chóliz y Marco (2011), quienes señalan que la dependencia a los videojuegos se caracteriza por pérdida de control, tolerancia y dificultades para regular el tiempo de juego. Asimismo, Griffiths (2005) sostiene que las conductas adictivas se fortalecen mediante mecanismos de gratificación inmediata, especialmente en adolescentes.

Con respecto al segundo objetivo específico, referido a describir los niveles de conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, se encontró una predominancia del nivel moderado, representado por el 50.4% de los estudiantes, seguido de un 44.7% en nivel bajo y un reducido 5.0% en nivel alto. Estos resultados sugieren que las conductas antisociales-delictivas tienden a manifestarse principalmente en niveles intermedios dentro de la población estudiada. Al

contrastar estos hallazgos con investigaciones previas, se observan resultados parcialmente coincidentes.

Por un lado, Balbín y Burga (2022) reportaron una distribución distinta, con un 38.8% en nivel bajo, 37.6% en nivel medio y 23.5% en nivel alto, evidenciando una mayor presencia de comportamientos de riesgo en comparación con el presente estudio. Por otro lado, aunque Huaripoma (2023) evaluó la variable agresividad y no específicamente las conductas antisociales-delictivas, sus resultados mostraron una predominancia del nivel regular (74%), seguido del nivel alto (23%) y bajo (3%), lo que permite identificar una tendencia similar hacia niveles intermedios de comportamientos problemáticos en adolescentes. Asimismo, Ccalle y Quillo (2023) encontraron que el 73% de los estudiantes presentó niveles bajos de conductas antisociales, el 24.5% niveles medios y solo el 2.5% niveles altos, así también en la dimensión de conductas delictivas encontraron que el 99.7% de los estudiantes presento los niveles bajos, el 0.3% de niveles medios y el 0% de niveles altos, precisando que los puntajes bajos no implican ausencia de estas conductas, sino una manifestación ocasional de las mismas. Estas diferencias podrían atribuirse a factores contextuales, características de la población estudiada y particularidades metodológicas de cada investigación.

Este resultado nos muestra el predominio de niveles moderados sugiriendo que estas conductas podrían formar parte de un patrón evolutivo transitorio propio de la adolescencia, según Desarrollo Social de Hawkins quien incorpora el concepto de retroalimentación recíproca, reconociendo que las conductas pasadas pueden influir en actitudes y comportamientos futuros. (Braga et al., 2018).

Con respecto al análisis por dimensiones, en relación con el tercer objetivo específico, referido a identificar la relación entre la dimensión de abstinencia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de

las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, los resultados del presente estudio evidenciaron una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre la dimensión de abstinencia en el uso de videojuegos y las conductas antisociales-delictivas ($Rho = 0,468$; $p < 0,001$; $n = 141$), lo que indica que, a mayor malestar, ansiedad o incapacidad para interrumpir el juego, mayor es la tendencia a manifestar comportamientos que transgreden normas sociales y legales. Estos hallazgos guardan similitud con los reportados por Balbín y Burga (2022), quienes encontraron una relación significativa y moderada entre abstinencia y agresividad ($Rho = 0,408$; $p < 0,05$). Asimismo, Huisa (2023) identificó una correlación positiva entre agresividad y abstinencia ($Rho = 0,345$), evidenciando que los síntomas asociados a la necesidad compulsiva de jugar incrementan las respuestas agresivas en adolescentes. De igual forma, Quiroz (2024) reportó una correlación positiva considerable entre conducta agresiva y abstinencia ($Rho = 0,564$; $p = 0,000$), reforzando la idea de que la incapacidad para dejar de jugar constituye un factor de riesgo conductual relevante durante la adolescencia.

Estos resultados pueden comprenderse a partir del Modelo de Hawkins donde se sostiene que las conductas problemáticas en adolescentes pueden verse reforzadas cuando existe una mayor vinculación con contextos o actividades que promueven patrones conductuales desadaptativos, incrementando la probabilidad de manifestar conductas antisociales (Campos et al., 2022).

Asimismo, en relación con el cuarto objetivo específico, referido a identificar la relación entre la dimensión de abuso y tolerancia de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, los resultados del presente estudio evidenciaron una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre ambas variables

($Rho = 0,475$; $p < 0,001$). Este hallazgo sugiere que, a mayor uso excesivo de videojuegos y mayor necesidad de incrementar el tiempo de juego para alcanzar satisfacción, mayor es la tendencia a presentar conductas antisociales-delictivas en los estudiantes. Este resultado coincide parcialmente con Balbín y Burga (2022), quienes hallaron una relación significativa, aunque baja entre agresividad y abuso y tolerancia ($Rho = 0,253$; $p < 0,05$). Del mismo modo, Huisa (2023) encontró que la agresividad se correlaciona positivamente con la dimensión abuso y tolerancia ($Rho = 0,258$), indicando que el incremento progresivo del tiempo de juego favorece conductas impulsivas y disruptivas. Por su parte, Quiroz (2024) reportó una correlación positiva considerable entre conducta agresiva y abuso y tolerancia ($Rho = 0,536$; $p = 0,000$), resultado que respalda la relevancia de esta dimensión como uno de los principales factores asociados a problemas conductuales en adolescentes. En este sentido, el abuso y la tolerancia al uso de videojuegos pueden favorecer un progresivo desplazamiento de actividades prosociales, escolares o familiares, reduciendo la supervisión y el vínculo con agentes socializadores convencionales. Como consecuencia, aumenta la probabilidad de adoptar conductas contrarias a las normas sociales (Dong y Potenza, 2014).

Por otro lado, en relación con el quinto objetivo específico, referido a identificar la relación entre la dimensión de problemas ocasionados por los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, los resultados del presente estudio evidenciaron una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre ambas variables ($Rho = 0,405$; $p < 0,001$), lo que indica que el deterioro en el ámbito personal, familiar y escolar derivado del uso problemático de videojuegos se asocia con una mayor manifestación de conductas antisociales-delictivas en los estudiantes. Estos resultados coinciden con Balbín y Burga (2022), quienes identificaron una relación significativa y directa entre agresividad y

problemas ocasionados por los videojuegos ($Rho = 0,317$; $p < 0,05$). Asimismo, Huisa (2023) encontró una correlación positiva entre agresividad y problemas asociados al uso de videojuegos ($Rho = 0,310$), indicando que las consecuencias negativas derivadas del juego excesivo repercuten en la conducta adolescente. De igual manera, Quiroz (2024) reportó una correlación positiva considerable entre conducta agresiva y problemas asociados a los videojuegos ($Rho = 0,541$; $p = 0,000$), reafirmando que las dificultades académicas, familiares y sociales vinculadas al uso excesivo de videojuegos incrementan la probabilidad de conductas agresivas y antisociales.

Según el modelo propuesto por Hawkins, cuando se debilitan los lazos con agentes de socialización convencionales, como la familia y la escuela, aumenta la probabilidad de involucramiento en conductas problemáticas. En este sentido, los problemas ocasionados por el uso excesivo de videojuegos, como conflictos familiares, bajo rendimiento académico o dificultades en la interacción social, podrían afectar el apego a entornos prosociales y favorecer la aparición de comportamientos que transgreden normas sociales (Braga et al., 2018).

En relación con el sexto objetivo específico, orientado a identificar la relación entre la dimensión dificultad en el control de la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas, los resultados evidenciaron una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa ($Rho = 0,401$; $p < 0,001$; $n = 141$). Aunque esta dimensión presentó el coeficiente más bajo respecto a las demás dimensiones analizadas, los hallazgos indican que las dificultades para regular el tiempo y la frecuencia del uso de videojuegos se relacionan con una mayor presencia de conductas antisociales y delictivas en los estudiantes. En esta línea, Balbín y Burga (2022) reportaron una relación significativa y directa entre agresividad y dificultad para el control ($Rho = 0,341$; $p <$

0,05). Asimismo, Huisa (2023) encontró que la agresividad se correlaciona positivamente con la dificultad de control ($Rho = 0,225$), aunque con menor intensidad respecto a las demás dimensiones, patrón similar al observado en el presente estudio. Sin embargo, Quiroz (2024) halló una correlación positiva considerable entre conducta agresiva y dificultad de control ($Rho = 0,581$; $p = 0,000$), siendo esta la dimensión con mayor asociación dentro de su investigación.

En conjunto, estos hallazgos permiten inferir que las dificultades de autorregulación y control inhibitorio vinculadas al uso problemático de videojuegos constituyen factores relevantes en la aparición de conductas agresivas y antisociales durante la adolescencia, ya que las personas con bajo autocontrol presentan mayores dificultades para regular impulsos y conductas, favoreciendo comportamientos antisociales y delictivos. En ese sentido, la dificultad para controlar el uso de videojuegos reflejaría limitaciones en la autorregulación conductual y emocional (Lérida et al., 2023). Asimismo, la teoría cognitivo-social de Bandura sostiene que la exposición constante a contenidos agresivos, combinada con un escaso control conductual, puede facilitar el aprendizaje e imitación de conductas agresivas durante la adolescencia (Carroll et al., 2023).

En conjunto, los hallazgos indican que las conductas antisociales-delictivas en adolescentes resultan de una interacción entre factores familiares y contextuales. Por un lado, la percepción de competencia parental contribuye a reducir la incidencia de estos comportamientos, mientras que la exposición a entornos de riesgo como videojuegos violentos y grupos de pares desviados tienden a potenciarlos. Esto coincide con la evidencia teórica que concibe la adolescencia como una etapa de vulnerabilidad y experimentación, donde el soporte familiar y el contexto social adquieren un rol decisivo (Campos et al., 2022).

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

PRIMERO. - Los resultados del estudio evidencian una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes de nivel secundario de instituciones educativas del distrito de Andahuaylillas del Cusco ($\rho = 0.483$, $p = 0.000$). Este hallazgo indica que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, es más probable la aparición de comportamientos problemáticos de tipo antisocial o delictivo. La significancia estadística del resultado refuerza la necesidad de prestar atención al uso excesivo de videojuegos en esta población, promoviendo intervenciones preventivas desde el ámbito escolar y familiar que favorezcan el desarrollo de habilidades socioemocionales, el autocontrol y la convivencia saludable entre adolescentes.

SEGUNDO. - Los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel regular de dependencia a los videojuegos (56.7%), lo que refleja un uso frecuente pero aún moderado y principalmente orientado al entretenimiento. Asimismo, un 38.3% muestra un nivel bajo, indicando que una proporción considerable mantiene un adecuado control sobre esta actividad. Sin embargo, aunque solo el 5.0% presenta un nivel alto de dependencia, este grupo representa un foco de atención importante debido a las posibles repercusiones negativas en el rendimiento académico, las relaciones interpersonales y la conducta.

TERCERO. - Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel moderado de conductas antisociales-delictivas (50.4%), lo que evidencia la presencia ocasional de comportamientos disruptivos o transgresores propios de esta etapa evolutiva. Del mismo modo, un 44.7% se ubica en un nivel bajo, indicando que una proporción considerable mantiene conductas socialmente adecuadas y con menor tendencia a infringir normas. Sin

embargo, aunque únicamente el 5.0% presenta un nivel alto, este grupo requiere especial atención debido a las posibles consecuencias negativas en su adaptación social, académica y familiar. En conjunto, estos hallazgos sugieren que las conductas antisociales observadas podrían estar influenciadas por factores característicos de la adolescencia.

CUARTO. - El análisis revela una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre la dimensión de abstinencia por uso de videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en estudiantes ($\rho = 0.468$, $p = 0.000$). Esto indica que, a mayor intensidad de síntomas de abstinencia, como la dificultad para dejar de jugar o el malestar al intentarlo, mayor es la propensión a manifestar conductas que transgreden normas sociales o legales. Estos hallazgos subrayan la importancia de monitorear los indicadores de abstinencia como posibles señales de riesgo conductual en adolescentes.

QUINTO. - El análisis de la relación entre la dimensión de abuso y tolerancia en el uso de videojuegos y las conductas antisociales-delictivas muestra una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa ($\rho = 0.475$, $p = 0.000$). Este resultado sugiere que los estudiantes que presentan un uso excesivo y prolongado de videojuegos, así como una creciente necesidad de jugar para experimentar satisfacción, tienden a manifestar con mayor frecuencia conductas que transgreden normas sociales o legales. Estos hallazgos alertan sobre el impacto que pueden tener los patrones problemáticos de juego en el comportamiento social de los adolescentes, y refuerzan la importancia de identificar tempranamente señales de abuso y tolerancia para prevenir posibles riesgos conductuales.

SEXTO. - El análisis de la relación entre la dimensión de problemas ocasionados por el uso de videojuegos y las conductas antisociales-delictivas revela una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa ($\rho = 0.405$, $p = 0.000$). Este resultado indica que, a mayor presencia de dificultades personales, escolares, familiares o sociales asociadas al uso

de videojuegos, aumenta la probabilidad de que los estudiantes presenten conductas que desafían normas sociales o legales. Estos hallazgos destacan la importancia de abordar de manera integral los efectos negativos del uso problemático de videojuegos, como parte de estrategias preventivas enfocadas en la salud emocional y el comportamiento de los adolescentes.

SEPTIMO. - El análisis de la relación entre la dificultad para controlar el uso de videojuegos y las conductas antisociales-delictivas muestra una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa ($\rho = 0.401$, $p = 0.000$). Aunque esta dimensión presenta la correlación más baja dentro del conjunto analizado, evidencia que los estudiantes con mayores dificultades para autorregular el tiempo y la frecuencia de juego tienden a manifestar más conductas antisociales o delictivas. Estos resultados subrayan la relevancia de promover en los adolescentes habilidades de autocontrol y regulación emocional como parte fundamental de las estrategias preventivas para reducir comportamientos problemáticos.

7.2 Recomendaciones

PRIMERO. -Se recomienda que las autoridades educativas del distrito de Andahuaylillas, en coordinación con los psicólogos escolares, docentes y tutores, implementen programas preventivos y de acompañamiento dirigidos a estudiantes y familias, orientados a regular el uso de los videojuegos, fortalecer el autocontrol, la gestión emocional y la convivencia saludable, así como promover actividades deportivas, artísticas y sociales como alternativas de ocio. Del mismo modo, los psicólogos deben liderar espacios de sensibilización para padres sobre los riesgos del uso excesivo de dispositivos electrónicos, mientras que las instituciones educativas asumen el compromiso de establecer políticas y campañas de concientización, en atención a los resultados del estudio que evidencian la correlación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales-delictivas en adolescentes.

SEGUNDO. - Se recomienda que las autoridades educativas del distrito de Andahuaylillas, en coordinación con los psicólogos escolares, docentes y tutores, implementen programas de prevención y orientación sobre el uso responsable de los videojuegos, dirigidos a estudiantes y padres de familia. Asimismo, se sugiere promover estrategias de supervisión, organización del tiempo libre y fortalecimiento de habilidades de autorregulación, con la finalidad de prevenir el incremento de los niveles de dependencia a los videojuegos.

TERCERO. - Se recomienda que las autoridades educativas del distrito de Andahuaylillas, en coordinación con los psicólogos escolares, docentes y tutores, desarrollen programas de intervención socioemocional y fortalecimiento de habilidades sociales dirigidos a los estudiantes, con el propósito de prevenir y reducir las conductas antisociales-delictivas. Asimismo, se sugiere promover espacios de orientación familiar, resolución pacífica de conflictos y supervisión adecuada, especialmente en aquellos estudiantes que presentan niveles

moderados y altos de estas conductas, a fin de favorecer una adecuada adaptación social, académica y familiar durante la etapa adolescente.

CUARTO. - Dado que los resultados evidencian una correlación significativa entre los síntomas de abstinencia por uso de videojuegos y la presencia de conductas antisociales-delictivas, se aconseja que las instituciones educativas, en coordinación con los psicólogos escolares, y las familias incorporen dentro de sus prácticas cotidianas la detección temprana de señales de abstinencia (malestar al interrumpir el juego o dificultad para dejar de jugar). Reconocer estos indicadores como alertas de posible riesgo conductual permitirá intervenir de manera oportuna, promoviendo en los estudiantes el desarrollo de autocontrol, habilidades de manejo emocional y hábitos de uso responsable de la tecnología, lo cual contribuirá a prevenir la aparición de conductas problemáticas.

QUINTO. - Se recomienda que las instituciones educativas y las familias presten especial atención a la detección temprana de los signos de abuso y tolerancia en el uso de videojuegos, ya que estos se asocian con una mayor frecuencia de conductas antisociales-delictivas en los adolescentes. El uso excesivo y la necesidad creciente de jugar para experimentar satisfacción pueden afectar negativamente la conducta social, por lo que resulta fundamental establecer límites claros, promover un uso equilibrado de los videojuegos y fortalecer en los estudiantes el autocontrol y la responsabilidad personal. Asimismo, es necesario ofrecer alternativas de ocio saludable, como actividades deportivas, artísticas y recreativas, que fomenten la interacción social positiva y el respeto a las normas. Esta recomendación se sustenta en los resultados del estudio, que evidencian que los patrones problemáticos de juego incrementan la propensión a conductas que transgreden las reglas sociales y legales.

SEXTO. - Se recomienda que las instituciones educativas y las familias aborden de manera integral los problemas personales, escolares, familiares o sociales derivados del uso excesivo de videojuegos, ya que estos se asocian con una mayor incidencia de conductas antisociales-delictivas en los adolescentes. Resulta esencial identificar y atender oportunamente los efectos negativos del uso problemático de esta tecnología mediante programas de prevención, acompañamiento psicológico y actividades de orientación que promuevan la salud emocional, el equilibrio en el uso de los videojuegos y el respeto a las normas sociales. Esta recomendación se fundamenta en los resultados del estudio, que evidencian que la presencia de dificultades relacionadas con los videojuegos incrementa la probabilidad de conductas que transgreden normas establecidas.

SEPTIMO. - Se recomienda que las instituciones educativas y las familias fortalezcan en los adolescentes las habilidades de autocontrol y regulación emocional, considerando que la dificultad para controlar el uso de videojuegos, aunque presenta la correlación más baja dentro del conjunto analizado, igualmente se asocia con un incremento en las conductas antisociales o delictivas. Fomentar estas capacidades a través de programas escolares, talleres formativos y dinámicas familiares permitirá prevenir comportamientos problemáticos y promover un uso responsable de la tecnología. Esta recomendación se justifica en los resultados del estudio, que evidencian que la falta de autorregulación en el tiempo y frecuencia de juego constituye un factor de riesgo para el bienestar emocional y social de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Akbaş, E., & Kılınç İşleyen, E. (2024). *The effect of digital game addiction on aggression and anger levels in adolescents: A cross-sectional study*. Archives of Psychiatric Nursing, 52, 106–112. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2024.06.022>
- Alvarado Sulla, R. G., & Alferez Jucharo, A. (2024). *Adicción al videojuego “Free Fire” y agresividad en estudiantes de nivel primario de la institución educativa Glorioso Colegio Nacional de Ciencias, Cusco 2024* [Tesis de licenciatura]. <https://hdl.handle.net/20.500.12918/10500>
- Andrade, J. T. (2008). *The inclusion of antisocial behavior in the construct of psychopathy: A review of the research*. Aggression and Violent Behavior, 13(4), 328–335. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2008.05.001>
- Balbin Obeso, A. R., & Burga Farro, H. R. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa particular de Chimbote, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96054>
- Blanchar Martinez, T. C., & Martinez Trujillo, N. E. (2025). *¿Entrevista o encuesta?: Una diferencia necesaria*. Revista Latina de Comunicación Social, (83). <https://doi.org/10.4185/rlcs-2025-2339>
- Borges, G., Orozco, R., Benjet, C., Martínez Martínez, K. I., Vargas Contreras, E., Jiménez Pérez, A. L., Peláez Cedrés, A. J., Hernández Uribe, P. C., Covarrubias Díaz Couder, M. A., Gutierrez-Garcia, R. A., Quevedo Chávez, G. E., Albor, Y., Mendez, E., Medina-Mora, M. E., Mortier, P., & Ayuso-Mateos, J. L. (2021). *(Internet) Gaming disorder in DSM-5 and ICD-11: A case of the glass half empty or half full*. Canadian Journal of Psychiatry, 66(5), 477–484. <https://doi.org/10.1177/0706743720948431>

- Braga, T., Cunha, O., & Maia, Â. (2018). *The enduring effect of maltreatment on antisocial behavior: A meta-analysis of longitudinal studies*. *Aggression and Violent Behavior*, 40, 91–100. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.04.003>
- Campos, C., Pasion, R., Azeredo, A., Ramião, E., Mazer, P., Macedo, I., & Barbosa, F. (2022). *Refining the link between psychopathy, antisocial behavior, and empathy: A meta-analytical approach across different conceptual frameworks*. *Clinical Psychology Review*, 94, 102145. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102145>
- Carroll, S. L., Mikhail, M. E., & Burt, S. A. (2023). *The development of youth antisocial behavior across time and context: A systematic review and integration of person-centered and variable-centered research*. *Clinical Psychology Review*, 101, 102253. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2023.102253>
- Castro-Sánchez, M., Rojas-Jiménez, M., Zurita-Ortega, F., & Chacón-Cuberos, R. (2019). *Multidimensional self-concept and its association with problematic use of video games in Spanish college students*. *Education Sciences*, 9(3), 206. <https://doi.org/10.3390/educsci9030206>
- Catalano, R. F., Skinner, M. L., Alvarado, G., Kapungu, C., Reavley, N., Patton, G. C., & Sebany, M. (2019). Positive youth development programs in low- and middle-income countries: A conceptual framework and systematic review of efficacy. *Journal of Adolescent Health*, 65(1), 15–31. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2019.01.024>
- Calle Ccanahuire, K. R., & Quillo Rupa, A. B. (2023). Competencia parental percibida y conductas antisociales-delictivas en estudiantes de las instituciones educativas públicas del distrito de Sicuani, Canchis 2022 [Tesis de licenciatura]. <http://hdl.handle.net/20.500.12918/7992>

- Celis, C., & Yerusa, M. S. (2022). *Dependencia a los videojuegos y comportamiento agresivo en estudiantes del Distrito Chota – Cajamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/90971>
- Chagas Brandão, L., Sanchez, Z. M., de O. Galvão, P. P., & da Silva Melo, M. H. (2022). *Mental health and behavioral problems associated with video game playing among Brazilian adolescents*. *Journal of Addictive Diseases*, 40(2), 197–207. <https://doi.org/10.1080/10550887.2021.197194>
- Chen, F. R., Gao, Y., Glenn, A. L., Niv, S., Portnoy, J., Schug, R., Yang, Y., & Raine, A. (2015). *Biosocial bases of antisocial and criminal behavior*. En *The handbook of criminological theory* (pp. 355–379). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118512449.ch19>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *Anales De Psicología Annals of Psychology*, 27(2), 418–426. Retrieved from <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Dear, K., Dutton, K., & Fox, E. (2019). *Do “watching eyes” influence antisocial behavior? A systematic review and meta-analysis*. *Evolution and Human Behavior*, 40(3), 269–280. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2019.01.006>
- DeLisi, M., & Vaughn, M. G. (2014). *Foundation for a temperament-based theory of antisocial behavior and criminal justice system involvement*. *Journal of Criminal Justice*, 42(1), 10–25. <https://doi.org/10.1016/j.jcrimjus.2013.11.001>
- Dessen, M. A., & Torres, C. V. (2019). *Family and socialization factors in Brazil: An overview*. *Online Readings in Psychology and Culture*, 6(3). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1060>

- Dong, G., & Potenza, M. N. (2014). *A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications*. *Journal of Psychiatric Research*, 58, 7–11. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>
- Duncheon, J. C. (2020). “We are exposed to that college environment”: Exploring the socialization of early college high school students. *The Journal of Higher Education*, 48(2). <https://doi.org/10.1177/0091552119898880>
- Estrada Araoz, E. G. (2023). Adicción a los videojuegos en adolescentes peruanos de secundaria: un estudio transversal. *Revista Conrado*, 19(91), 82–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Estrada Velarde, T. E. (2023). *Calidad de vida y conductas antisociales-delictivas en adolescentes de un colegio público del distrito del Rímac, Lima 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/115870>
- Fahs, I., Akel, M., Malaeb, D., Haddad, C., Kheir, N., Hallit, S., & Obeid, S. (2022). *Association of violent video games with alcohol use disorder and smoking dependence among male adolescents in Lebanon*. *Archives de Pédiatrie*, 29(5), 354–358. <https://doi.org/10.1016/j.arcped.2022.05.014>
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). *A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems*. *Journal of Psychiatric Research*, 45(12), 1573–1578. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2011.09.005>
- Gallimberti, L., Buja, A., Chindamo, S., Rabensteiner, A., Terraneo, A., Marini, E., Pérez, L. J. G., & Baldo, V. (2016). *Problematic use of video games and substance abuse in early*

- adolescence: A cross-sectional study*. American Journal of Health Behavior, 40(5), 594–603. <https://doi.org/10.5993/AJHB.40.5.6>
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Gerencia de Centros Juveniles del Poder Judicial del Perú. (2017). *Boletín estadístico de los centros juveniles del Poder Judicial*. Poder Judicial del Perú. https://www.pj.gob.pe/wps/wcm/connect/centrosjuveniles/s_centros_juveniles/as_inicio/inicio
- Gomez Plata, M., Laghi, F., Pastorelli, C., Paba Barbosa, C., Uribe Tirado, L., Luengo Kanacri, B. P., Zuffiano, A., Cirimele, F., Ruiz García, M., Tamayo Giraldo, G., Narváez Marín, M., & Gerbino, M. G. (2022). The effect of individual and classroom moral disengagement on antisocial behaviors in Colombian adolescents: A multilevel model. *Frontiers in Education*, 7, 897277. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.897277>
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). *El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes*. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 28(65), 89–99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7555372>
- González Andrade, R., & Santiago Trujillo, Y. (2023). *El método hipotético deductivo de Karl Popper en los estudiantes de la Educación Básica Regular en Perú*. Educación: Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación, 29(2). <https://doi.org/10.33539/educacion.2023.v29n2.3045>
- Graupensperger, S. A., Jensen, C. J., & Evans, M. B. (2018). *A meta-analytic review of studies using the Prosocial and Antisocial Behavior in Sport Scale: Associations among*

- intergroup moral behaviors*. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 7(2), 186–204. <https://doi.org/10.1037/spy0000121>
- Guhin, J., Calarco, J. M., & Miller-Idriss, C. (2021). *Whatever happened to socialization?* *Annual Review of Sociology*, 47(1), 109–129. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-090320-103012>
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). *When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being*. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096–1104. <https://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Han, J. W., Han, D. H., Bae, S., Kim, S. M., & Renshaw, P. F. (2020). Clinical characteristics and prognosis of patients with internet gaming disorder who received hospital treatment: A 5-year follow-up study. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(4), 1160–1168. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00089>
- Hashmani, T., & Jonason, P. K. (2021). *Antisocial behavior*. En *Encyclopedia of evolutionary psychological science* (pp. 326–331). Springer International Publishing.
- Hazebroek, B. C., Howells, K., & Day, A. (2019). *The transactional model of development and child-parent relationships: Implications for attachment and interaction processes*. *Infant Mental Health Journal*, 40(4), 527–541. <https://doi.org/10.1002/imhj.21788>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Huaripoma, C. N. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/33792>

- Huisa Figueroa, A. (2023). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito Villa María del Triunfo* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/2871>
- Jones, S. E., Miller, J. D., & Lynam, D. R. (2011). *Personality, antisocial behavior, and aggression: A meta-analytic review*. *Journal of Criminal Justice*, 39(4), 329–337. <https://doi.org/10.1016/j.jcrimjus.2011.03.004>
- Justesen, N., Bontrager, P., Togelius, J., & Risi, S. (2020). *Deep learning for video game playing*. *IEEE Transactions on Games*, 12(1), 1–20. <https://doi.org/10.1109/TG.2019.2896986>
- Kim, N. R., Hwang, S. S. H., Choi, J. S., Kim, D. J., Demetrovics, Z., Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., Hyun, S. Y., Youn, H. C., & Choi, S. W. (2016). *Characteristics and psychiatric symptoms of Internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria*. *Psychiatry Investigation*, 13(1), 58–66. <https://doi.org/10.4306/pi.2016.13.1.58>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). *Video game addiction*. En C. A. Essau & P. H. Delfabbro (Eds.), *Practical resources for the mental health professional: Adolescent addiction* (2.^a ed., pp. 185–213). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818626-8.00007-4>
- Ko, C.-H., Lin, H.-C., Lin, P.-C., & Yen, J.-Y. (2020). *Validity, functional impairment and complications related to Internet gaming disorder in the DSM-5 and gaming disorder in the ICD-11*. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 54(7), 707–718. <https://doi.org/10.1177/0004867419881499>

- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Koç, C., Kuijpers, R., Lesinskiene, S., Mihova, Z., Otten, R., Fermanian, C., & Pez, O. (2016). *Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?* *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 51(3), 349–357. <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>
- Laub, J. H., & Lauritsen, J. L. (1993). *Violent criminal behavior over the life course: A review of the longitudinal and comparative research*. *Violence and Victims*, 8(3), 235–252. <https://doi.org/10.1891/0886-6708.8.3.235>
- Lérida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J. M., Collado-Soler, R., Alférez-Pastor, M., Fernández-Campoy, J. M., & Luque-de la Rosa, A. (2023). *Internet and video games: Causes of behavioral disorders in children and teenagers*. *Children*, 10(1), 86. <https://doi.org/10.3390/children10010086>
- Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). *A systematic review of literature on user behavior in video game live streaming*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3328. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>
- Ling, S., Umbach, R., & Raine, A. (2019). *Biological explanations of criminal behavior*. *Psychology, Crime & Law*, 25(6), 626–640. <https://doi.org/10.1080/1068316X.2019.1572753>
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2021). El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes. *Adicciones*, 33(3), 263–272. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>
- Manrique Reyes, L. Y., & Moran Usco, D. M. (2023). *Impulsividad y funcionamiento familiar en conductas antisociales: Un modelo explicativo en adolescentes de zonas de alto*

- riesgo-distrito de Puente Piedra, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/143518>
- Marmet, S., Studer, J., Wicki, M., Bertholet, N., Khazaal, Y., & Gmel, G. (2018). Unique versus shared associations between self-reported behavioral addictions and substance use disorders and mental health problems: A commonality analysis in a large sample of young Swiss men. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 776–786. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.70>
- Martinelli, I., Khairiah, N., Nasution, N., & Khairani, L. (2021). *Socialization of the quality of school graduates to increase society participation in achieving high-quality education*. *Community Empowerment*, 6(12), 2303–2314. <https://doi.org/10.31603/ce.5768>
- Mathews, C. L., Morrell, H. E. R., & Molle, J. E. (2019). *Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 45(1), 67–76. <https://doi.org/10.1080/00952990.2018.1472269>
- Meréle, S. Y. M., Kleiboer, A. M., Schotanus, M., Cluitmans, T. L. M., Waardenburg, C. M., Kramer, D., Van de Mheen, D., & van Rooij, A. J. (2017). *Which health-related problems are associated with problematic video-gaming or social media use in adolescents? A large-scale cross-sectional public health study*. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 11–19. <https://biblio.ugent.be/publication/8040088>
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). *Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature*. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425–444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). *Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature*. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425–444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>

- Ministerio de Salud del Perú. (2020). *Adicción a los videojuegos: impacto en la salud mental durante la pandemia*. MINSA.
- Moffitt, T. E. (2018). *Male antisocial behaviour in adolescence and beyond*. *Nature Human Behaviour*, 2(3), 177–186. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0309-4>
- 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 USS.
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C., & Tsitsika, A. (2015). *Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates*. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574. <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Murray, L., Waller, R., & Hyde, L. W. (2018). *A systematic review examining the link between psychopathic personality traits, antisocial behavior, and neural reactivity during reward and loss processing*. *Personality Disorders*, 9(6), 497–509. <https://doi.org/10.1037/per0000308>
- Ñaupá Huacachi, D. (2023). *Dependencia a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática y Centenaria Santa Isabel, Huancayo, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional de la Universidad Continental. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/14440>
- Palavan, Ö., & Gultekin, B. (2025). *Examination of unwanted behaviours and game addiction situations of secondary school students*. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 10(2), 210–217. <https://dergipark.org.tr/en/pub/joltida>

- Pan, Y., Motevalli, S., & Yu, L. (2024). *The relationship between game addiction and aggression among adolescents with mediating role of narcissism and self-control*. Iranian Journal of Psychiatry, 19(3), 274–284. <https://doi.org/10.18502/ijps.v19i3.15804>
- Pedraza, E., & 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/handle/20.500.12394/17360>
- Peralta, L. L., y Torres, M. C. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *CASUS. Revista de Investigación y Casos en Salud*, 5(3), 118–130. <https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263>
- Pinquart, M. (2017). Associations of parenting dimensions and styles with externalizing problems of children and adolescents: An updated meta-analysis. *Developmental Psychology*, 53(5), 873–932. <https://doi.org/10.1037/dev0000295>
- Pizarro, H., & Ninoska, C. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte].
- Plante, C. N., Gentile, D. A., Groves, C. L., Modlin, A., & Blanco-Herrera, J. (2019). *Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction*. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(4), 385–394. <https://doi.org/10.1037/ppm0000186>
- Poma Garay, J. (2023). *Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay* [Tesis de licenciatura, Universidad

- Autónoma del Perú]. Repositorio Autónoma.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/2989>
- Porras, D. V. (2020). *Propiedades psicométricas del test de dependencia de videojuegos en adolescentes de nivel secundario de 11 a 17 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/42629>
- Quiroz Caceres, M. Y. (2024). *Dependencia a videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Yungay – 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/2989>
- Quispe Mamani, L. (2024). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa de Lima Sur* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Autónoma.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/3659>
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). *Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a statewide representative sample*. *Addiction*, 110(5), 842–851.
<https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Ruberg, B. (2020). *Video games have always been queer*. New York University Press.
<https://doi.org/10.18574/nyu/9781479893904.001.0001>
- Scharkow, M., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Longitudinal patterns of problematic computer game use among adolescents and adults. *A 2-year panel study*. *Addiction*, 109(11), 1910–1917. <https://doi.org/10.1111/add.12662>

- Seisdedos Cubero, N. (2001). Cuestionario de conductas antisociales-delictivas A-D. El Manual Moderno.
- Smirni, D., Garufo, E., Di Falco, L., & Lavanco, G. (2021). *The playing brain: The impact of video games on cognition and behavior in pediatric age at the time of lockdown: A systematic review*. *Pediatric Reports*, 13(3), 401–415.
<https://doi.org/10.3390/pediatric13030047>
- Strittmatter, E., Kaess, M., Parzer, P., Fischer, G., Carli, V., Hoven, C. W., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Durkee, T., Apter, A., Bobes, J., Brunner, R., Cosman, D., Sisask, M., Värnik, P., & Wasserman, D. (2019). Pathological internet use among adolescents: Comparing gamers and non-gamers. *Psychiatry Research*, 272, 351–357.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.081>
- Tehrani, H. D., & Yamini, S. (2020). *Parenting practices, self-control and anti-social behaviors: Meta-analytic structural equation modeling*. *Journal of Criminal Justice*, 68, 101687. <https://doi.org/10.1016/j.jcrimjus.2020.101687>
- Torrado, R. R., Bontrager, P., Togelius, J., Liu, J., & Pérez-Liébana, D. (2018). *Deep reinforcement learning for general video game AI*. En 2018 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG) (pp. 1–8). IEEE.
- Van Hazebroek, B. C. M., Wermink, H., van Domburgh, L., de Keijser, J. W., Hoeve, M., & Popma, A. (2019). Biosocial studies of antisocial behavior: A systematic review of interactions between peri/prenatal complications, psychophysiological parameters, and social risk factors. *Aggression and Violent Behavior*, 47, 169–188.
<https://doi.org/10.1016/j.avb.2019.02.016>
- Vásquez, E., & Quiroz, F. (2018). Propiedades psicométricas del cuestionario A-D (conductas antisociales-delictivas) en estudiantes de secundaria de instituciones educativas del

distrito de Comas, 2017. PsiqueMag, 6(1), 231–243.

<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/163>

Wei, M., Liu, Y., & Chen, S. (2022). Violent video game exposure and problem behaviors among children and adolescents: The mediating role of deviant peer affiliation for gender and grade differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 15400. <https://doi.org/10.3390/ijerph192215400>

Yen, C.-F., Liu, T.-L., Wang, P.-W., Chen, C.-S., Yen, J.-Y., & Ko, C.-H. (2017). Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors*, 64, 308–313. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.04.024>

ANEXOS

Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D)

Cuestionario adaptado por Vásquez y Quiroz (2018)

INSTRUCCIONES: Por favor, marque con un aspa la frecuencia con la que realiza las 33 acciones presentadas, considerando las siguientes opciones:

1: Nunca o rara vez

2: Algunas veces

3: Frecuentemente

4: Siempre

Sus respuestas serán tratadas de manera confidencial. Se solicita que responda con sinceridad y evite dejar frases sin marcar.

Nº	ITEMS	1	2	3	4
1	Fomento o soy parte de un alboroto en clase o lugar público				
2	He salido de mi casa o colegio sin permiso de mis padres o profesores.				
3	He entrado a lugares prohibidos o restringidos (jardines, casas abandonadas, etcétera).				
4	He tirado los tachos de basura y/o roto papeles o botellas en la calle.				
5	He dicho "lisuras", palabras soeces o de doble sentido.				
6	He molestado a personas desconocidas o iniciado disturbios en lugares públicos.				
7	He llegado tarde al colegio y/o regresado a mi casa a altas hora de la noche.				
8	He hecho trampas en juegos, exámenes o competencias importantes.				
9	He pintado o escrito en paredes, carpetas o lugares prohibidos.				
10	He agarrado cosas ajenas como lapiceros, borradores u otros sin pedirlos.				
11	He tirado al suelo o roto cosas de otras personas.				
12	Hago bromas pesadas a la gente como empujarlas, quitarles la silla, etcétera.				
13	He llegado tarde a propósito, ya sea a mi casa o reuniones con mis amigos.				
14	Arranco, pisoteo flores o plantas en jardines o parques.				
15	Toco la puerta o timbre de una casa y salgo corriendo.				

16	Consumo alimentos en clase a pesar que está prohibido.				
17	Respondo o contesto mal a mis profesores o padres.				
18	Me niego a hacer las tareas que me encargan.				
19	He peleado con otros a golpes, insultos o palabras ofensivas.				
20	Quiero ser parte de grupos que generen alboroto o disturbios.				
21	He forzado la puerta y/o candado de algún lugar cerrado, aunque sea por juego.				
22	He entrado a un lugar cerrado ya sea por juego o por desear algo de adentro.				
23	Planifico con anticipación para ver cómo entrar a una casa o lugar prohibido.				
24	He cogido algún objeto de un desconocido y me quedé con ello.				
25	He escapado forcejeándome o peleándome con una autoridad.				
26	He robado cosas en tiendas o supermercados cuando han estado abiertos				
27	He robado materiales o herramientas a gente que estaba trabajando				
28	He intentado sacar dinero de máquinas o teléfonos públicos				
29	He cogido ropa de un tendal ajeno o cosas de los bolsillos de otra persona				
30	He conseguido dinero amenazando a personas más débiles				
31	Tomo alcohol o he consumido algún tipo de sustancia o droga				
32	He destrozado o dañado objetos de lugares públicos (bancas, baños, etcétera)				
33	Ingresé a lugares o discotecas prohibidos para menores de edad				

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Cuestionario adaptado en Lima por Porras (2020)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC, también de celular). Toma como referencia la siguiente escala:

- Totalmente en desacuerdo (1)
- En desacuerdo (2)
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)
- De acuerdo (4)
- Totalmente de acuerdo (5)

Nº	ITEMS	1	2	3	4	5
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares y amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico tiempo extra a los videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					

11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos, porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otra persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Consentimiento Informado

Yo, _____, identificado(a) con el DNI N° _____, en mi rol de tutor/apoderado del estudiante _____, quien pertenece a una Institución Educativa del distrito de Anhuaylillas, Cusco, autorizo su participación voluntaria en el estudio titulado “Dependencia a los Videojuegos y Conductas Antisociales-Delictivas en Estudiantes de Instituciones Educativas del distrito de Anhuaylillas, Cusco, 2024”. Este estudio es realizado por Br. Anthony Bryan Quillo Rupa y Br. Lili Zandra Pastrana Chavez, con el propósito de optar por el Grado de Licenciatura en Psicología en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco.

He sido informado/a del objetivo de esta investigación (demostrar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales y delictivas en estudiantes) y su importancia para comprender mejor estos comportamientos en el contexto educativo. Durante el estudio, se administrarán dos cuestionarios breves que tomarán aproximadamente entre 20 y 30 minutos.

Se me ha comunicado que toda la información recopilada será anónima y confidencial, y únicamente se usará con fines de investigación. Para cualquier consulta, puedo contactar a los investigadores:

- Br. Anthony Bryan Quillo Rupa
- Br. Lili Zandra Pastrana Chavez

Costos e Incentivos: No se requiere ningún pago para participar en el estudio, y la participación no generará ningún costo adicional.

Derechos del Usuario: La participación en este estudio es completamente voluntaria; el tutor/apoderado del estudiante tiene derecho a retirarse del estudio en cualquier momento, o a no participar en partes del mismo sin que ello implique ningún perjuicio.

Además, he sido informado/a de que los resultados serán analizados en conjunto, no a nivel individual.

Firma: _____

D.N.I.: _____

Fecha: ____/____/____

Consentimiento Informado

Yo, Noel Antonio Quispe
 identificado(a) con el DNI N° 46111111111, en mi rol de
 tutor/apoderado del estudiante
Noel Antonio Quispe

quien pertenece a una Institución Educativa del distrito de Andahuaylillas, Cusco, autorizo su participación voluntaria en el estudio titulado "Dependencia a los Videojuegos y Conductas Antisociales-Delictivas en Estudiantes de Instituciones Educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024". Este estudio es realizado por Br. Anthony Bryan Quilla Ropa y Br. Lili Zandra Pastrana Chávez, con el propósito de optar por el Grado de Licenciatura en Psicología en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco.

El objetivo de esta investigación (demostrar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales y delictivas en estudiantes) y su importancia para comprender mejor estos comportamientos en el contexto educativo. Durante el estudio, se administrarán dos cuestionarios breves que tomarán aproximadamente entre 20 y 30 minutos.

Se comunica que toda la información recopilada será anónima y confidencial, y únicamente se usará con fines de investigación. Para cualquier consulta, puedo contactar a los investigadores:

- Br. Anthony Bryan Quilla Ropa
- Br. Lili Zandra Pastrana Chávez

Costos e Incentivos: No se requiere ningún pago para participar en el estudio, y la participación no generará ningún costo adicional.

Derechos del Usuario: La participación en este estudio es completamente voluntaria; el tutor/apoderado del estudiante tiene derecho a retirarse del estudio en cualquier momento, o a no participar en partes del mismo sin que ello implique ningún perjuicio.

Además, he sido informado/a de que los resultados serán analizados en conjunto, no a nivel individual.

Firma: _____

D.N.I.: _____

Fecha: _____

12 / 10 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____ de _____ años de edad, estudiante de una Institución Educativa del distrito de Andahuaylillas, Cusco, acepto de manera voluntaria su participar en el estudio titulado “Dependencia a los Videojuegos y Conductas Antisociales-Delictivas en Estudiantes de Instituciones Educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024”. Este estudio es realizado por Br. Anthony Bryan Quillo Rupa y Br. Lili Zandra Pastrana Chavez, con el propósito de optar por el Grado de Licenciatura en Psicología en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco.

He sido informado/a del objetivo de esta investigación (demostrar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales y delictivas en estudiantes) y su importancia para comprender mejor estos comportamientos en el contexto educativo. Durante el estudio, se administrarán dos cuestionarios breves que tomarán aproximadamente entre 20 y 30 minutos.

Así también se me informo que esta información es anónima y confidencial y solo será usada para fines de investigación

Firma del participante

ASENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____ de _____ años de edad, estudiante de una Institución Educativa del distrito de Andahuaylillas, Cusco, acepto de manera voluntaria su participar en el estudio titulado "Dependencia a los Videojuegos y Conductas Antisociales-Delictivas en Estudiantes de Instituciones Educativas del distrito de Andahuaylillas, Cusco, 2024". Este estudio es realizado por Br. Anthony Bryan Quillo Rupa y Br. Lili Zandra Pastrana Chavez, con el propósito de optar por el Grado de Licenciatura en Psicología en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco.

He sido informado/a del objetivo de esta investigación (demostrar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las conductas antisociales y delictivas en estudiantes) y su importancia para comprender mejor estos comportamientos en el contexto educativo. Durante el estudio, se administrarán dos cuestionarios breves que tomarán aproximadamente entre 20 y 30 minutos.

Asi también se me informo que esta información es anónima y confidencial y solo será usada para fines de investigación



Firma del participante

DOCUMENTACIÓN DE LA VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

CARTA DE PRESENTACIÓN

PSIC. ROXANA MASIAS FIGUEROA

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me complace comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, informarle que los bachilleres Anthony Bryan Quillo Rupa y Lili Zandra Pastrana Chavez requieren validar instrumentos de medición psicológica.

Los instrumentos psicométricos son:

- Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D)
- Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a Usted.

El expediente de validación que le hago llegar contiene:

- i. Carta de presentación.
- ii. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones (Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D) y Test de Dependencia de Videojuegos (TDV))
- iii. Matriz de operacionalización de las variables

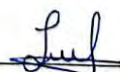
Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de Usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente:



Br. Anthony Bryan Quillo Rupa

DNI: 70042860



Br. Lili Zandra Pastrana Chavez

DNI: 70458075

DNI: 70458075

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

VARIABLE: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

La adicción a los videojuegos se puede definir como la incapacidad de controlar el uso de los videojuegos, lo que puede afectar negativamente tanto al individuo como a su entorno (Chóliz y Marco, 2011).

La dependencia o adicción a los videojuegos, también conocida como trastorno de juego, es una condición reconocida en el ámbito de la salud mental que implica un patrón persistente de juego problemático, caracterizado por dificultades en el control de esta actividad y consecuencias negativas en diversas áreas de la vida de la persona (Merélie et al., 2019).

Dimensiones de las variables

Abstinencia: Se refiere al malestar emocional y psicológico que experimenta una persona cuando no puede jugar. Esto puede manifestarse en irritabilidad, ansiedad o tristeza por la falta de acceso a los videojuegos (Celis, 2022).

Abuso y Tolerancia: Se caracterizan por un aumento progresivo en la cantidad y frecuencia de tiempo dedicado a los videojuegos, junto con comportamientos inadecuados relacionados. Esto incluye pasar más horas jugando, necesitar jugar con mayor regularidad para sentir satisfacción y participar en videojuegos en momentos inapropiados (Celis, 2022).

Problemas ocasionados por los videojuegos: Engloba las consecuencias negativas que el uso excesivo de los videojuegos tiene en diversas áreas de la vida. Entre los problemas más comunes están los conflictos familiares, derivados de las tensiones o discusiones causadas por el tiempo excesivo de juego; el deterioro en las relaciones sociales, provocado por el aislamiento que genera el hábito; y el bajo rendimiento académico, producto de la prioridad dada a los videojuegos sobre los estudios (Celis, 2022).

Dificultad en el control: Se refiere a la incapacidad de regular o limitar el tiempo dedicado a jugar, incluso siendo consciente de sus efectos negativos. Las personas con este problema suelen realizar intentos fallidos para reducir el tiempo de juego, enfrentan interferencias significativas en sus responsabilidades diarias, como el trabajo o los

estudios, y desarrollan un comportamiento impulsivo que los lleva a jugar de manera descontrolada, sin considerar las consecuencias de esta conducta (Celis, 2022).

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Abstinencia	- Malestar emocional sin jugar - Uso de videojuegos para manejar el estrés - Uso de videojuegos para aliviar problemas psicológicos	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25
Abuso y Tolerancia	- Aumento del tiempo de juego - Aumento de la frecuencia de juego - Juego en momentos inapropiados	1,5,8,9,12.
Problemas ocasionados por los videojuegos	- Conflictos familiares por videojuego - Problemas en relaciones sociales - Bajo rendimiento académico	16,17,19,23
Dificultad en el control	- Intentos fallidos de reducir juego - Interferencia con responsabilidades diarias - Juego impulsivo	2,15,18,20,22,24
Niveles o rangos		
Escala Likert (1-5) - Totalmente en desacuerdo (1) - En desacuerdo (2) - Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3) - De acuerdo (4) - Totalmente de acuerdo (5)		

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
DIMENSIÓN 1: Abstinencia	Si	No	Si	No	Si	No	
Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X		X			X	Video consola. Cambiar por la red e internet.
Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X		X		X		
Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	X		X		X		
Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	X		X		X		Cambiar consola.

Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	X		X		X		
Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	X		X		X		
Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X		X		X		
Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X		X		X		
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X		X		X		
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	X		X		X		
DIMENSIÓN 2 Abuso y Tolerancia	Si	No	Si	No	Si	No	
Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X		X		X		
Dedico tiempo extra a los videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	X		X		X		
Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X		X		X		
Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X		X		X		
Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	Si	No	Si	No	Si	No	
He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	X		X		X		
He discutido con mis padres, familiares o amigos, porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	X		X		X		

Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	X		X		X		
He mentido a mi familia o a otra persona sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora cuando en realidad he estado más tiempo).	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: Dificultad en el control	Si	No	Si	No	Si	No	
Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares y amigos.	X		X		X		<i>Patria incluirse calificación</i>
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		X		
Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego.	X		X		X		
En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	X		X		X		
Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X		X		X		
Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X		X		X		

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: _____

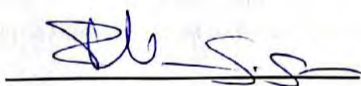
Aplicable ☒

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Nestor Figueroa Roxa

27 de noviembre del 2024



Firma del Experto

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: CONDUCTAS ANTISOCIALES-DELECTIVAS (A-D)

Los comportamientos antisociales y delictivos son aquellos que frecuentemente transgreden la ley. Los comportamientos antisociales son acciones que perjudican a otros sin necesariamente violar las leyes del país. En cambio, los comportamientos delictivos son más desadaptativos, infringen las normas y son castigados legalmente (Seisdedos, 1988).

Cualquier conducta que implique la transgresión de normas o reglas sociales se convierte en un acto perjudicial hacia otros, sin considerar las posibles consecuencias, afectando los derechos de las demás personas. Estas conductas pueden incluir acciones como el robo, la mentira, la vagancia, el desafío a la autoridad o la agresividad, entre otras (Carroll et al., 2023).

Dimensiones de las variables

Conducta antisocial

La conducta antisocial abarca acciones que, aunque no siempre constituyen delitos, transgreden normas sociales y afectan la convivencia, causando molestias o daños a otras personas, instituciones o el entorno. Estas acciones suelen estar asociadas con un rechazo a la autoridad, desobediencia y un bajo nivel de respeto hacia las reglas establecidas (Campos et al., 2022).

Conducta delictiva

La conducta delictiva se refiere a acciones que transgreden normas legales o sociales, implicando intencionalidad de perjudicar, dañar o apropiarse de bienes ajenos o realizar actos contrarios al orden público. Estas conductas pueden variar desde pequeños actos de desobediencia hasta crímenes mayores y suelen estar asociadas a patrones de riesgo que afectan la convivencia social y la integridad de las personas (Campos et al., 2022).

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN
ESCALA MULTIDIMENSIONAL DE APOYO SOCIAL PERCIBIDO (MSPSS)

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Conductas antisociales	• Violación de derechos • Alteración del orden público • Comportamientos peligrosos • Desobediencia • Conflictos físicos o verbales	1-19
Conductas delictivas	• Violación de derechos • Alteración del orden público • Comportamientos peligrosos • Hurto de pertenencias personales • Vandalismo	20-33
Niveles o rangos		
Escala Ordinal: 1: Nunca o rara vez 2: Algunas veces 3: Frecuentemente 4: Siempre		

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
DIMENSIÓN 1: Familia	Si	No	Si	No	Si	No	
Fomento o soy parte de un alboroto en clase o lugar público	X		X		X		
He salido de mi casa o colegio sin permiso de mis padres o profesores.	X		X		X		
He entrado a lugares prohibidos o restringidos (jardines, casas abandonadas, etcétera).	X		X		X		
He tirado los tachos de basura y/o roto papeles o botellas en la calle.	X		X		X		
He dicho "lisuras", palabras soeces o de doble sentido.	X		X		X		
He molestado a personas desconocidas o iniciado disturbios en lugares públicos.	X		X		X		
He llegado tarde al colegio y/o regresado a mi casa a altas hora de la noche.	X		X		X		

He hecho trampas en juegos, exámenes o competencias importantes.	X		X		X		
He pintado o escrito en paredes, carpetas o lugares prohibidos.	X		X		✓		
He agarrado cosas ajenas como lapiceros, borradores u otros sin pedirlos.	X		X		X		
He tirado al suelo o roto cosas de otras personas.	X		X		X		
Hago bromas pesadas a la gente como empujarlas, quitarles la silla, etcétera.	X		X		X		
He llegado tarde a propósito, ya sea a mi casa o reuniones con mis amigos.	X		X		X		
Arranco, pisoteo flores o plantas en jardines o parques.	X		X		X		
Toco la puerta o timbre de una casa y salgo corriendo.	X		X		X		
Consumo alimentos en clase a pesar que está prohibido.	X		X		X		
Respondo o contesto mal a mis profesores o padres.	X		X		X		
Me niego a hacer las tareas que me encargan.	X		X		X		
He peleado con otros a golpes, insultos o palabras ofensivas.	X		X		X		
	Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 2:	Si	No	Si	No	Si	No	
Otros significativos							
Quiero ser parte de grupos que generen alboroto o disturbios.	X		X		X		
He forzado la puerta y/o candado de algún lugar cerrado, aunque sea por juego.	X		X		X		
He entrado a un lugar cerrado ya sea por juego o por desear algo de adentro.	X		X		X		
Planifico con anticipación para ver cómo entrar a una casa o lugar prohibido.	X		X		X		
He cogido algún objeto de un desconocido y me quedé con ello.	X		X		X		
He escapado forcejeándome o peleándome con una autoridad.	X		X		X		
He robado cosas en tiendas o supermercados cuando han estado abiertos	X		X		X		
He robado materiales o herramientas a gente que estaba trabajando	X		X		X		

He intentado sacar dinero de máquinas o teléfonos públicos	X		X		X		
He cogido ropa de un tendal ajeno o cosas de los bolsillos de otra persona	X		X		X		
He conseguido dinero amenazando a personas más débiles	X		X		X		
Tomo alcohol o he consumido algún tipo de sustancia o droga	X		X		X		
He destrozado o dañado objetos de lugares públicos (bancas, baños, etcétera)	X		X		X		
Ingresé a lugares o discotecas prohibidos para menores de edad	X		X		X		

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

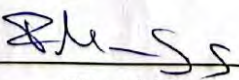
Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: _____

Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador: Masias Figueroa Roxana

27 de noviembre del 2024


Firma del Experto

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: _____

Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [☐] No aplicable [☐]

Apellidos y nombres del juez validador: Flores Quispe Giovanna

27 de noviembre del 2024

HOSPITAL REGIONAL DE CUSCO

Giovanna Flores Quispe
PSICOLOGA
C. Ps. P. 2024

Firma del Experto

He intentado sacar dinero de máquinas o teléfonos públicos	X		Y		X		
He cogido ropa de un tendal ajeno o cosas de los bolsillos de otra persona	X		Y		X		
He conseguido dinero amenazando a personas más débiles	X		Y		X		
Tomo alcohol o he consumido algún tipo de sustancia o droga	X		X		X		
He destrozado o dañado objetos de lugares públicos (bancas, baños, etcétera)	X		X		X		
Ingresé a lugares o discotecas prohibidos para menores de edad	X		X		X		

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Flores Quispe Giovanna

27 de noviembre del 2024

HOSPITAL REGIONAL DE CUSCO

Giovanna Flores Quispe
 PSICÓLOGA
 C.P.S.P. 74754

Firma del Experto

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay suficiencia para su aplicación y obtener los resultados buscados.

Opinión de aplicabilidad:

Utilizar términos amigables en la aplicación de los instrumentos.

Aplicable []

Aplicable después de corregir [X]

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Montalvo Loaiza Keny Miguel.

05 de diciembre del 2024



Keny M. Montalvo Loaiza
Psicólogo
C.Ps.R. 26051

Firma del Experto

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay suficiencia para su aplicación y obtener los resultados buscados.

Opinión de aplicabilidad:

Utilizar términos amigables en la aplicación de los instrumentos.

Aplicable []

Aplicable después de corregir [x]

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Montalvo Loaiza Keny Miguel.

05 de diciembre del 2024



Keny M. Montalvo Loaiza
Psicólogo
C.Ps.R. 28051

Firma del Experto

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable []

Aplicable después de corregir [x]

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: HUARANCCA HILARES, EVELYN MILUSKA

04 de diciembre del 2024



Evelyn Miluska Huarancca Hilares
PSICOLOGA
C. P. 19074

Firma del Experto

He robado cosas en tiendas o supermercados cuando han estado abiertos	x		x		x		
He robado materiales o herramientas a gente que estaba trabajando	x		x		x		
He intentado sacar dinero de máquinas o teléfonos públicos	x		x		x		
He cogido ropa de un tendal ajeno o cosas de los bolsillos de otra persona	x		x		x		
He conseguido dinero amenazando a personas más débiles	x		x		x		
Tomo alcohol o he consumido algún tipo de sustancia o droga	x		x		x		
He destrozado o dañado objetos de lugares públicos (bancas, baños, etcétera)	x		x		x		
Ingresé a lugares o discotecas prohibidos para menores de edad	x		x		x		

Pertinencia (1): El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia (2): El ítem es apropiado para representar la dimensión del constructo.

Claridad (3): Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si ha suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [x]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: HUARANCCA HILARES, EVELYN MILUSKA

04 de diciembre del 2024



Evelyn Miluska Huarancca Hilares
PSICOLOGA
C. 74. 1º 19574

Firma del Experto

RESOLUCIONES DE TESIS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

RESOLUCION Nro. D-3168-2024-FCS-UNSAAC

Cusco, 23 de diciembre del 2024

EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO.

VISTO, los expedientes con Nros. 711131 Y 711130 presentado por los Bachilleres **LILI ZANDRA PASTRANA CHAVEZ** con código de matrícula N° 111577 y **ANTHONY BRYAN QUILLO RUPA** con código de matrícula N° 183297 solicitando **APROBACIÓN DEL ANTEPROYECTO DE TESIS Y DESIGNACIÓN DE ASESOR(A)**.

CONSIDERANDO:

Que, mediante el Memorándum N° 071-UI-FCS-UNSAAC-2024, con fecha 09 de diciembre del 2024, se nombra al **MGT. HERNAN AGUIRRE COLPAERT**, como docente Revisor del plan de Tesis colectivo intitulado **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS ANTISOCIALES-DELICTIVAS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ANDAHUAYLILLAS DEL CUSCO, 2024"** presentado por los Bachilleres **LILI ZANDRA PASTRANA CHAVEZ Y ANTHONY BRYAN QUILLO RUPA**.

Que, en la fecha **12 de diciembre de 2024**, el docente revisor designado presenta a este decanato el Dictamen favorable para la **APROBACION del Plan de Tesis** referido.

Estando, a las consideraciones señaladas y a las atribuciones conferidas a este Decanato de conformidad a los dispositivos legales vigentes;

RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, el Plan de Trabajo de Tesis colectivo intitulado **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS ANTISOCIALES-DELICTIVAS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ANDAHUAYLILLAS DEL CUSCO, 2024"** presentado por los Bachilleres **LILI ZANDRA PASTRANA CHAVEZ Y ANTHONY BRYAN QUILLO RUPA**, para optar al título Profesional de Licenciados en Psicología, **DISPONIENDO** su inscripción en el **REGISTRO DE INSCRIPCIÓN DE PLAN DE TESIS N° 233 FOLIOS 148 Y 149** de la Escuela Profesional de Psicología.

SEGUNDO. – NOMBRAR a la **MGT. KAROLA ESPEJO ABARCA**, como **ASESORA** del Plan de Tesis referido.

TERCERO. - DEJAR ESTABLECIDO que el Plan de Tesis aprobado será desarrollado dentro del término de 24 meses, vencido el cual debe ser actualizado, caso contrario queda sin efecto su inscripción, conforme al Art. 136 del Reglamento Académico de la UNSAAC aprobado por resolución N° CU-093-2017-UNSAAC de la fecha 14 de febrero del 2017.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.

C.C.
E.P. Psicología
Asesor(a)
Interesados
File
FMM/maf.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Dr. Francisco Medina Martínez
DECANO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
Facultad de Ciencias Sociales

RESOLUCION N° D-2663-2025-EPPs-FCS-UNSAAC

Cusco, 24 de noviembre del 2025

EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

Visto, los Expedientes Nro. 899751 y 899752 presentado por las Bachilleres: **LILI ZANDRA PASTRANA CHAVEZ Y ANTHONY BRYAN QUILLO RUPA**, que solicitan **NOMBRAMIENTO DE DICTAMINANTES** para su Trabajo de Tesis **Colectivo** adjunto;

CONSIDERANDO

Que, mediante las resoluciones N.º D-1118-2025-FCS-UNSAAC y la N.º D-1119-2025-FCS-UNSAAC, las recurrentes han sido declarados aptos para optar al Título Profesional de Licenciados en Psicología, **Modalidad de Tesis Universitaria**;

Que el expediente cuenta con un informe **TURNITIN** antiplágio, firmado por la asesora de Tesis: **MGT. KAROLA ESPEJO ABARCA**.

Que, el trabajo de tesis presentado, ha sido aprobado e inscrito en el Registro de Inscripción de Plan de Tesis de la Escuela Profesional de Psicología, mediante resolución N° D-3168-2024-FCS-UNSAAC de fecha 23 de diciembre del 2024;

Que, mediante el informe N°054-2025/EPPs/PEYM emitido en la fecha 20 de noviembre del 2025, por el director de la Escuela Profesional de Psicología, quien alcanza la propuesta de la conformación de los dictaminantes. El Decano de la Facultad de Ciencias Sociales, ha procedido con el sorteo de **Dictaminantes**.

Estando, a las consideraciones señaladas y a las atribuciones conferidas a este Decanato, por los dispositivos legales vigentes;

RESUELVE

PRIMERO. - NOMBRAR a los señores Docentes del Área:

- | | |
|---|-----------------------------|
| ➤ MGT. ELIANA MAGDA IBARRA CABRERA | PRIMER DICTAMINANTE |
| ➤ MGT. LUCIA ROMAN LANTARON | SEGUNDO DICTAMINANTE |

Del Trabajo de Tesis **colectivo** intitulado: **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS ANTISOCIALES DELICTIVAS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ANDAHUAYLILLAS DEL CUSCO, 2024"**, presentado por las bachilleres: **LILI ZANDRA PASTRANA CHAVEZ Y ANTHONY BRYAN QUILLO RUPA**, para optar al Título Profesional de Licenciados en Psicología.

SEGUNDO. - LOS DOCENTES DICTAMINANTES nombrados en el acápite anterior, conforme al Art. 138 del Reglamento de Grados y Títulos, deberán emitir el Dictamen sobre la **SUFICIENCIA** del trabajo que se remite, **dentro de los 10 días hábiles**, bajo responsabilidad.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE ÚNASE A SUS ANTECEDENTES Y ARCHÍVESE.

c.c.:
 Dictaminantes (2)
 File (2)
 Interesadas
 FMM/rmaf



AUTORIZACIÓN DE LAS INSTITUCIONES

Recibido
F 06/12/24
H 12:00
Nº EXP. 0023/-

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA LA
REALIZACIÓN DE PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN DE
INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN PSICOLÓGICA

Mgt.
Henry R. Merma Barazorda
Director de la Institución Educativa
San Ignacio de Loyola Fe y Alegría 44 Andahuaylillas

Presente.

Nos es muy grato comunicarnos con Usted para expresarle nuestro saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, nosotros Lili Zandra Pastrana Chavez y Anthony Bryan Quillo Rupa Bachilleres en Psicología de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, hemos cumplido con el periodo de formación de la Escuela Profesional de Psicología, y venimos realizando nuestro Proyecto de Investigación para Obtener el grado de Licenciados en Psicología, ante su despacho nos presentamos y exponemos:

Solicitamos a su despacho autorización para poder realizar nuestro proyecto de investigación en la Institución Educativa San Ignacio de Loyola Fe y Alegría 44 Andahuaylillas, con el propósito de realizar acciones como parte de nuestro proyecto el cual titula : **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS ANTISOCIALES-DELICTIVAS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ANDAHUAYLILLAS DEL CUSCO, 2024"** tema concerniente al ámbito psicológico, educativo y social, comprometiéndonos a aportar al centro educativo participantes los resultados de dicha investigación para contribuir con la misma.

Sin otro en particular, aprovechamos la oportunidad para expresarle nuestro, reconocimiento y agradecimiento.

Andahuaylillas, diciembre 2024



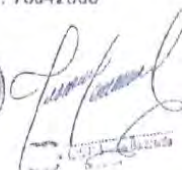
Mgt. Karola Espejo Abarca
Asesora de tesis

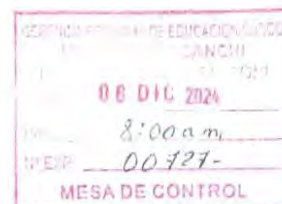


Br. Anthony Bryan Quillo Rupa
DNI: 70042860



Br. Lili Zandra Pastrana Chavez
DNI: 70458075



ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA LA
REALIZACIÓN DE PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN DE
INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN PSICOLÓGICA

Mgt.
Claudio Valencia Ccori.
Director de la Institución Educativa
Luis Vallejos Santoni Andahuaylillas

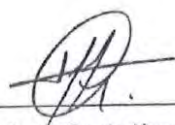
Presente.

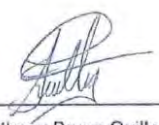
Nos es muy grato comunicarnos con Usted para expresarle nuestro saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, nosotros Lili Zandra Pastrana Chavez y Anthony Bryan Quillo Rupa Bachilleres en Psicología de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, hemos cumplido con el periodo de formación de la Escuela Profesional de Psicología, y venimos realizando nuestro Proyecto de Investigación para Obtener el grado de Licenciados en Psicología, ante su despacho nos presentamos y exponemos:

Solicitamos a su despacho autorización para poder realizar nuestro proyecto de investigación en la Institución Educativa **Luis Vallejos Santoni** Andahuaylillas, con el propósito de realizar acciones como parte de nuestro proyecto el cual titula : **"DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS ANTISOCIALES-DELICTIVAS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ANDAHUAYLILLAS DEL CUSCO, 2024"** tema concerniente al ámbito psicológico, educativo y social, comprometiéndonos a aportar al centro educativo participantes los resultados de dicha investigación para contribuir con la misma.

Sin otro en particular, aprovechamos la oportunidad para expresarle nuestro, reconocimiento y agradecimiento.

Andahuaylillas, diciembre 2024


Mgt. Karola Espejo Abarca
Asesora de tesis


Br. Anthony Bryan Quillo Rupa
DNI: 70042860


Br. Lili Zandra Pastrana Chavez
DNI: 70458075


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. LUIS VALLEJOS SANTONI

Mgt. Claudio Valencia Ccori
DIRECTOR

EVIDENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN DE PRUEBAS



