UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES

TESIS

VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO TURNO MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA-CUSCO 2024

PRESENTADO POR:
Br. EDMIST VALY VARGAS AMANCA
Br. OMAR STEVEN VALENCIA MONGE

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES

ASESOR:
Dra. ELIZABETH DUEÑAS PAREJA
Código ORCID: 0000-0002-509-1942

CUSCO – PERÚ
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** Dra. Elizabeth Dueñas Pareja quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: Videojuegos y agresividad en los estudiantes de nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa mixta de aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco 2024

Presentado por: Valencia Monge Omar Steven DNI N° 75300618;
presentado por: Vargas Amanca Edmit Valy DNI N°: 73026869
Para optar el título Profesional/Grado Académico de Licenciado en educación secundaria: Especialidad Ciencias Sociales

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 1 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 10 %.

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.	X
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, 17 de Agosto de 2026

Firma

Post firma ELIZABETH DUEÑAS PAREJA

Nro. de DNI 23826322

ORCID del Asesor 0000-0002-509-1942

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: **oid:** 27259:613876254

Omar Steven y Edmist Valy Valencia Monge y Varg...

VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO TURNO MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN E...

Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::27259:613876254

Fecha de entrega
12 ago 2026, 6:06 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
12 ago 2026, 6:30 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
Tesis de VALENCIA Y VARGAS.pdf

Tamaño del archivo
2.1 MB

106 páginas

18.475 palabras

114.026 caracteres

10% 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 12 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

8% Fuentes de Internet
3% Publicaciones
9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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.

DEDICATORIA

A mi pareja, por ser mi refugio y mi impulso en cada jornada, recordándome que el amor también es disciplina y constancia.

A mi padre, quien siempre me enseño que tienes que esforzarte hasta en las cosas más pequeñas de la vida.

A mi madre, fuente inagotable de ternura y sabiduría, quien me mostró que la educación es la herencia más grande.

A mi hermana, por cada consuelo, sonrisa y compañía.

A mis abuelos, cuya memoria ilumina cada paso de mi existencia.

A los videojuegos y a todos los amantes de ellos, porque en sus mundos virtuales encontré preguntas reales que dieron sentido a esta investigación.

Omar Steven Valencia Monge

Dedico a Dios, que me brindó la confianza, la fortaleza, la inteligencia y perseverancia para cumplir con esta meta profesional.

A mi madre y a mis hermanos, cuyo amor incondicional y sacrificio han sido la luz que ha iluminado cada paso de mi camino. Su fe constante en mí y sus valiosas enseñanzas han sido el motor que impulsó esta travesía académica. A ellos, mi cariño eterno.

A mi querida mamá Boni, cuyo amor y esperanza fueron faros que me guiaron en la elección de esta hermosa profesión, en la inmortalidad del alma me guarde.

A mi padre, quien siempre me brindó apoyo, confianza y respaldo inquebrantables, mi eterno amor. Que, desde la inmortalidad del alma, me guía y proteja mi camino.

A las generaciones futuras, espero que entiendan el esfuerzo, tengan constancia. En ustedes la esperanza del futuro, recuerden ser constantes, no renuncien a sus ideales. Adelante, el mundo espera.

Edmist Valy Vargas Amanca

AGRADECIMIENTO

A nuestra asesora, por su disposición en acompañar este proceso académico. Al colegio Fortunato Luciano Herrera, por abrir sus puertas y permitirnos lograr este trabajo de investigación. A todos los docentes involucrados en este proyecto, dictaminantes y validadores por su compromiso y apoyo constante en cada etapa. A mis padres, por cada momento de paciencia y preocupación.

A mis amigos, por su compañía sincera y por recordarme que la vida también se celebra fuera de los libros. A mis mascotas, que con su presencia hicieron más llevaderas las largas horas de trabajo.

Omar Steven Valencia Monge

Agradezco a la señora celestial por darme fuerza y sostener mi espíritu en todo momento. A mi madre, cuyo amor es mi refugio y su sabiduría se convirtió en mi inteligencia que me impulso a seguir adelante. Así mismo a mis hermanos que cuyo cariño incondicional me reconforto en momentos de angustia y duda. Mis padrinos, que con su guía y apoyo se hizo posible el avance de esta meta.

A mi compañero de tesis por compartir conmigo el esfuerzo, los altibajos y alegrías. Para todos los que nos apoyaron en la realización de esta meta: la asesora, docentes que me enseñaron, dictaminantes y personal administrativo, mi sincera gratitud.

Edmist Valy Vargas Amanca

ÍNDICE

DEDICATORIA ..... *II*

AGRADECIMIENTO ..... *IV*

ÍNDICE ..... *V*

ÍNDICE DE TABLAS ..... *IX*

ÍNDICE DE FIGURAS ..... *X*

RESUMEN ..... *XI*

ABSTRACT ..... *XII*

INTRODUCCIÓN ..... *XIII*

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica **1**

1.2. Descripción de la realidad problemática **2**

1.3. Formulación del problema **4**

1.3.1. Problema general 4

1.3.2. Problemas específicos 4

1.4. Justificación de la investigación **5**

1.4.1. Justificación metodológica 5

1.4.2. Justificación pedagógica 5

1.4.3. Justificación práctica 6

1.4.4. Justificación teórica 7

1.5. Objetivos de la investigación **7**

1.5.1. Objetivo general 7

1.5.2. Objetivos específicos 7

1.6. Delimitación de la investigación **8**

1.7. Limitaciones de la investigación **8**

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación 10
2.1.1. Antecedentes internacionales 10
2.1.2. Antecedentes nacionales 11
2.1.3. Antecedentes locales 14
2.2. Bases teóricas 15
2.2.1. Videojuegos 15
2.2.1.1. Tipos de videojuegos 16
2.2.1.2. Frecuencia y duración 17
2.2.1.3. Social 18
2.2.1.4. Interacción en videojuegos 19
2.2.1.5. Autocontrol durante y después del juego 19
2.2.2. Agresividad 20
2.2.2.1. Tipos de agresividad 21
2.3. Marco conceptual 23

CAPITULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis de la investigación 26
3.1.1. Hipótesis general 26
3.1.2. Hipótesis especificas 26
3.2. Identificación de variables 26
3.3. Operacionalización de variables 28
3.4. Matriz de consistencia 32

CAPITULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación 34
4.1.1. Tipo de investigación 34
4.1.2. Nivel de investigación 34
4.1.3. Diseño de investigación 35

4.2. Población y unidad de análisis 36
4.2.1. Población de estudio 36
4.2.2. Unidad de análisis 37
4.2.2.1. Criterios de inclusión 38
4.2.2.2. Criterios de exclusión 38
4.3. Tamaño de muestra 38
4.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos 39
4.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos 40
4.6. Validez y confiabilidad 41

CAPITULO V

RESULTADO Y DISCUSION DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Resultados descriptivos 43
5.1.1. Datos sociodemográficos 43
a) Edad 43
b) Sexo/Género 44
c) Grado escolar 46
5.1.2. Resultados de la variable videojuegos y sus dimensiones 47
a) Tipo de videojuegos 47
b) Frecuencia y duración 48
c) Social 50
d) Interacción en videojuegos 51
e) Autocontrol durante y después del juego 52
5.1.3. Resultados de la variable agresividad y sus dimensiones 54
a) Variable agresividad – General 54
b) Agresividad reactiva 55
c) Agresividad proactiva 56
d) Agresividad mixta 58
5.2. Resultados inferenciales 59
5.2.1. Pruebas de normalidad 59
5.3. Prueba de hipótesis 63
5.3.1. Hipótesis general 63

5.3.2. Hipótesis especificas 64

5.4. Discusión 67

5.5. Conclusiones 69

5.6. Recomendaciones 71

REFERENCIAS 72

ANEXOS 76

Anexo 1. Matriz de instrumentos 76

Anexo 2. Validación de instrumentos según expertos 78

Anexo 3. Autorización de aplicación de instrumento 86

Anexo 4. Instrumentos 87

Anexo 5. Instrumentos resueltos 90

Anexo 6. Evidencias del trabajo de campo 92

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Matriz de operacionalización de las variables 28
TABLA 2 Matriz de consistencia 32
TABLA 3 Población de estudio 37
TABLA 4 Escala de valoración del nivel de agresividad 40
TABLA 5 Escala de valoración de spearman 41
TABLA 6 Resultados de la validez de los instrumentos 42
TABLA 7 Estadísticos descriptivos de la edad de los participantes 43
TABLA 8 Distribución de frecuencias de la edad de los participantes 43
TABLA 9 Distribución de los participantes según género 45
TABLA 10 Distribución de los participantes según grado escolar 46
TABLA 11 Distribución de los participantes según tipo de videojuego preferido 47
TABLA 12 Distribución de los participantes según nivel de frecuencia y duración 49
TABLA 13 Distribución de los participantes según nivel de socialización en videojuegos 50
TABLA 14 Distribución de los participantes según nivel de interacción en videojuegos 51
TABLA 15 Distribución de los participantes según nivel de autocontrol durante y después del juego 53
TABLA 16 Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad 54
TABLA 17 Distribución de los participantes según nivel de agresividad reactiva 55
TABLA 18 Distribución de los participantes según nivel de agresividad proactiva 57
TABLA 19 Distribución de los participantes según nivel de agresividad mixta 58
TABLA 20 Estadísticos descriptivos de la variable TOTALV 60
TABLA 21 Estadísticos descriptivos de la variable TOTALAGR 61
TABLA 22 Pruebas de normalidad para la variable TOTALV 62
TABLA 23 Pruebas de normalidad para la variable totalaGR 63
TABLA 24 Correlación de spearman entre TOTALV y TOTALAGR 64
TABLA 25 Correlaciones entre la variable videojuegos y las dimensiones de la agresividad 66

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 Ubicación geográfica de la i.e. mx. de aplicación fortunato l. herrera 1
FIGURA 2 Ubicación geográfica de la i.e.mx. de aplicación fortunato luciano herrera a nivel distrital 2
FIGURA 3 Histograma de la distribución de la edad de los participantes..... 44
FIGURA 4 Distribución gráfica de los participantes según género 45
FIGURA 5 Distribución gráfica de los participantes según grado escolaR 46
FIGURA 6 Distribución gráfica de los participantes por tipo de videojuego preferido 48
FIGURA 7 Distribución gráfica de los participantes según nivel de frecuencia y duración 49
FIGURA 8 Distribución gráfica de los participantes según nivel de socialización en videojuegos 50
FIGURA 9 Distribución gráfica de los participantes según nivel de interacción en videojuegos 52
FIGURA 10 Distribución gráfica de los participantes según nivel de autocontrol durante y después del juego 53
FIGURA 11 Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad..... 54
FIGURA 12 Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad reactiva 56
FIGURA 13 Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad proactiva..... 57
FIGURA 14 Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad mixta..... 58
FIGURA 15 Distribución de la variable TOTALV 60
FIGURA 16 Distribución de la variable TOTALAGR..... 62

RESUMEN

El presente estudio, de enfoque cuantitativo y diseño correlacional, tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de nivel secundario del turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco, en el año 2024. La muestra estuvo conformada por 165 estudiantes. Para la variable videojuegos se aplicó una encuesta de 20 ítems con opciones múltiples, adaptada de instrumentos previos, mientras que la variable agresividad se evaluó mediante la Escala de Agresividad (EGA), también de 20 ítems en formato Likert, modificada por diversos autores y por los investigadores. Los resultados evidenciaron un coeficiente de correlación de Spearman $\rho = 0.335$, con un nivel de significancia $p = 0.000$ (bilateral), lo que indica una relación positiva de magnitud débil a moderada, estadísticamente significativa al nivel de 0.01. Se concluye que el uso de videojuegos se asocia con niveles de agresividad en los estudiantes, aunque la fuerza de dicha relación es limitada, confirmando así la hipótesis de que los adolescentes tienden a mostrar un nivel de agresividad medio vinculada a la preferencia de videojuegos violento.

Palabras clave: Videojuegos, Interacción en videojuegos, Agresividad reactiva, Agresividad proactiva, Agresividad mixta.

ABSTRACT

This study, which employed a quantitative approach and a correlational design, aimed to analyse the relationship between uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de nivel secundario del turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco, en el año 2024. The sample consisted of 165 students. For the video games variable, a 20-item multiple-choice questionnaire, adapted from previous instruments, was administered, whilst the aggression variable was assessed using the Aggression Scale (EGA), also comprising 20 items in a Likert format, modified by various authors and by the researchers. The results showed a Spearman's correlation coefficient of $\rho = 0.335$, with a significance level of

$p = 0.000$ (two-tailed), indicating a positive relationship of weak to moderate magnitude, statistically significant at the 0.01 level. It is concluded that video game use is associated with levels of aggression in students, although the strength of this relationship is limited, thus confirming the hypothesis that adolescents tend to display a moderate level of aggression linked to a preference for violent video games.

Keywords: Video games, Interaction in video games, Reactive aggression, Proactive aggression, Mixed aggression.

INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos de los últimos años han transformado las formas de entretenimiento de niños y adolescentes, siendo los videojuegos una de las prácticas más difundidas. Estos juegos permiten interactuar con personajes virtuales y con otros usuarios en línea, convirtiéndose en una actividad cotidiana que combina estímulos visuales y auditivos atractivos para los estudiantes.

En el pasado, muchos escolares carecían de dispositivos electrónicos en sus hogares, lo que limitaba su acceso a los videojuegos. Sin embargo, con la pandemia por COVID-19 y la implementación de la educación virtual, las familias se vieron obligadas a adquirir computadoras e internet en casa. Este cambio incrementó la exposición de los estudiantes a entornos digitales y, en consecuencia, a los videojuegos en línea, que hoy forman parte habitual de su vida diaria.

Los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, en Cusco, reflejan esta tendencia: los juegos tradicionales han sido desplazados progresivamente por los videojuegos, lo que plantea interrogantes sobre sus posibles efectos en la conducta. Una de las preocupaciones más relevantes es la relación entre el uso de videojuegos y la agresividad, dado que la adolescencia es una etapa de formación en la que las conductas pueden verse influenciadas por factores externos.

La presente investigación se orienta a analizar dicha relación, aportando evidencia empírica que permita comprender cómo el uso de videojuegos se vincula con la agresividad en estudiantes de secundaria. Los resultados buscan servir como insumo para docentes, padres de familia y profesionales de la psicología educativa, quienes enfrentan el reto de orientar a los adolescentes hacia un uso responsable de los videojuegos. Asimismo, el estudio abre la

posibilidad de futuras investigaciones que profundicen en aspectos como el tipo de videojuegos, el tiempo de exposición y las condiciones sociales que podrían moderar o intensificar esta relación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

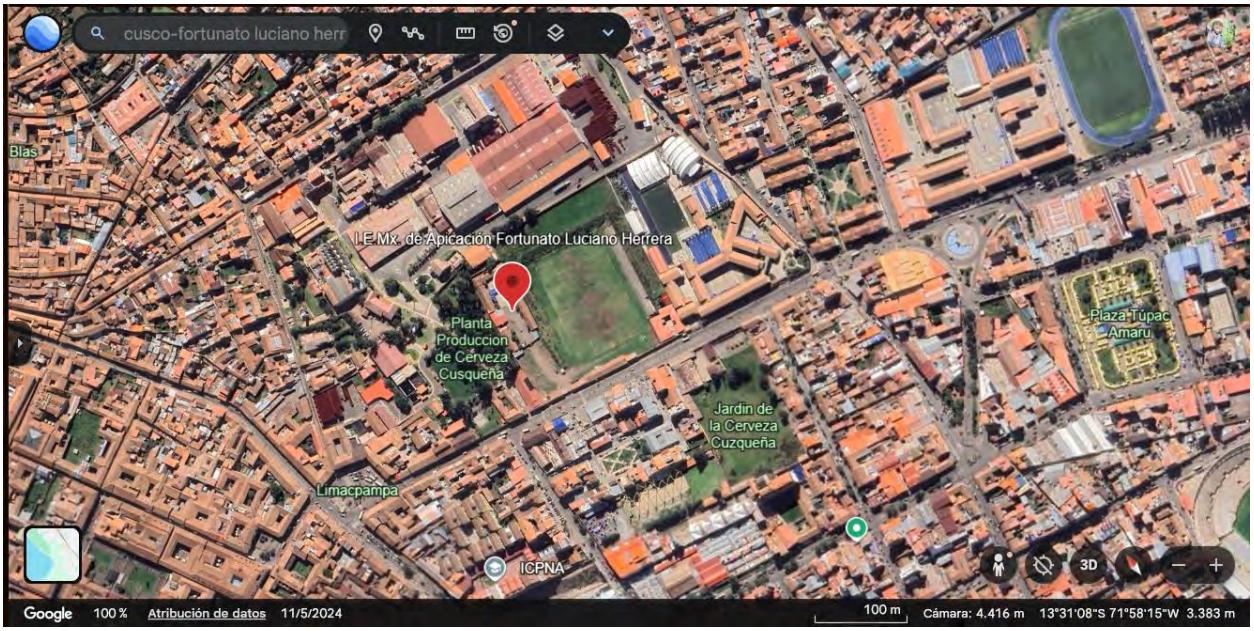
El estudio donde se centra esta investigación es la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera ubicada en la ciudad de Cusco, Perú.

La institución se encuentra en la prolongación Avenida la Cultura N° 721 del distrito de Cusco, provincia de Cusco y departamento de Cusco. Siendo sus coordenadas: 13°31'08"S 71°58'15"W, señalada con un punto rojo en la Figura 1.

Del mismo modo, la Figura 2 nos muestra la ubicación a nivel distrital comprobando que la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera se encuentra en el distrito de Cusco.

Figura 1

Ubicación geográfica de la I.E. Mx. de Aplicación Fortunato L. Herrera



Nota: Imagen obtenida de Google Earth, donde se observa la ubicación exacta de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, señalada con un punto rojo, lugar donde se realizó la investigación.

Figura 2

Ubicación geográfica de la I.E. Mx. de Aplicación Fortunato Luciano Herrera a nivel distrital

Nota: Imagen obtenida de la Plataforma Nacional de Datos Georreferenciados Geo Perú, donde nos muestra el punto rojo a la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera y se muestra rodeada de una línea fucsia siendo esta el distrito de Cusco de la provincia del Cusco.

1.2. Descripción de la realidad problemática

Los avances que ha tenido la tecnología en los últimos años, han traído consigo una nueva forma de entretenimiento para los niños, como son los videojuegos, en los cuales se interactúa con personajes virtuales e incluso pueden interactuar dos o más personas. En estos videojuegos lo más resaltantes es el uso de teclados, mouse, pantallas táctiles y todo tipo de sonidos e imágenes, con el fin de simular experiencias y generar sensaciones agradables para el cuerpo.

Se conoce que los estudiantes en años anteriores carecían en sus hogares de un ordenador, tableta, celular u otro medio para buscar entretenimiento como videojuegos, debido a sus escasos recursos económicos, y es por esto que aprovechaban las posibilidades que tenían para hacerlo, siendo esta, el colegio y en la mayoría de casos una cabina de internet. Los

estudiantes aprovechaban cualquier oportunidad para hacer uso de los computadores, ya sea simulando la búsqueda de información o imágenes, con la intención de jugar.

En Perú, tras lo acontecido en la pandemia, se dieron normas educativas de seguridad biológica que prohibía el dictado de clases en modalidad presencial por motivos del virus COVID19, el uso de las plataformas virtuales exigió tener un medio en casa, por esto muchos padres de familia implementaron en sus hogares ordenadores portátiles e internet, dos recursos necesarios para que sus menores hijos puedan recibir clases y realizar sus tareas cotidianas, pero también recursos que acercan a los estudiantes a un entorno virtual donde se encuentran más de cerca de los juegos en línea y la interacción con otras personas en la red.

Si esta tendencia continúa a este ritmo, teniendo en cuenta que tuvo un crecimiento exponencial entre los años 2020 y la actualidad por la virtualidad trabajada, llegaremos a un punto en el cual cada estudiante tendrá su cabina personalizada en casa donde pueda hacer todas sus actividades, académicas y lúdicas, sin sentir la necesidad de salir al exterior o interactuar con otras personas de forma directa, actividades importantes para el cuerpo y para la mente.

En la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, se observa que los estudiantes del nivel secundario han integrado el uso de videojuegos como su principal forma de socialización, desplazando las actividades físicas y recreativas tradicionales. Esta transición ha traído consigo señales de alerta en el turno mañana, donde es cada vez más frecuente notar cambios en el temperamento de los adolescentes, quienes manifiestan actitudes de irritabilidad, lenguaje impulsivo o reacciones de hostilidad cuando no están frente a las pantallas. Esta realidad local sugiere que la preferencia por contenidos digitales no es una actividad neutra, sino que parece estar vinculada a una predisposición de conductas agresivas que afectan directamente el clima de convivencia escolar y la armonía en el aula.

La problemática se agudiza al observar que estos niveles de agresividad, al no ser gestionados, derivan en dificultades de atención y una notable resistencia a las normas pedagógicas impuestas por los docentes. Existe una brecha evidente entre el uso intensivo que los alumnos hacen de la tecnología en casa y la falta de estrategias preventivas que orienten ese consumo de forma responsable. Por ello, la investigación se centra en diagnosticar con precisión cómo estas dimensiones de la agresividad impactan en el contexto específico de la I.E. Mx. de Aplicación Fortunato Luciano Herrera durante el 2024, buscando que los resultados sirvan de base para implementar pautas de control parental y determinar la influencia de la cultura digital en el perfil conductual del estudiantado.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera se asocian el uso de videojuegos y los niveles de agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024?
- ¿Cuál es la preferencia que tienen los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024 respecto a videojuegos?

- ¿De qué manera los videojuegos se asocian con las dimensiones de la agresividad de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación metodológica

Se utilizo una encuesta sobre el uso de videojuegos de Calle Morales & Gutiérrez Julca, (2006), siendo modificada por Perez Martos & Prado Espinoza (2015), y los autores de la presente investigación. Permitiendo a los investigadores lograr un mejor entendimiento sobre la variable de videojuegos. A su vez se utiliza, el Test de agresividad "EGA" elaborado por Martinez Arcila & Moncada Ortega (2012), para evaluar la variable de agresividad dentro de la muestra de población seleccionada.

Se espera que esta investigación contribuya a futuras investigaciones complementarias del atractivo de los videojuegos a los estudiantes tomando en cuenta su edad y su personalidad.

1.4.2. Justificación pedagógica

La presente investigación se justifica pedagógicamente porque en la medida se busca aportar soluciones estratégicas dentro del entorno educativo para gestionar el impacto de la cultura digital en el comportamiento de los estudiantes sustentado en los siguientes aspectos:

- Fortalecimiento de la convivencia escolar, ya que este estudio proporciona a los docentes y tutores herramientas teóricas para promover una cultura de paz dentro del aula, así como para mediar conflictos.
- Los resultados del presente estudio permitirán que los maestros de la I.E. Mx. de Aplicación Fortunato Luciano Herrera comprendan de mejor manera el entorno digital en el que se encuentra inmersos sus estudiantes lo que facilita el diseño de

sesiones de aprendizaje que incorporen la alfabetización digital crítica enseñando a sus estudiantes a consumir o utilizar videojuegos de manera responsable.

- La presente investigación justifica la necesidad de implementar estrategias preventivas que aseguren un ambiente propicio para el desarrollo académico ya que un estudiante con altos niveles de agresividad presenta dificultades de atención y por tanto disposición para el aprendizaje.
- El presente estudio servirá como sustento para las escuelas de padres brindando pautas pedagógicas sobre la selección de contenidos lúdicos que no interfieran con el desarrollo emocional del adolescente, así como brindará pautas pedagógicas sobre el control parental.

1.4.3. Justificación práctica

Esta investigación ofrece una base de datos real y actualizadas que permitirá la intervención sobre los problemas de conducta detectados en los estudiantes de secundaria del turno mañana:

- Permitirá que los directores, directivos y tutores identifiquen que sectores de la población escolar presentan niveles criterios de agresividad vinculados al consumo de videojuegos de manera que permita una intervención focalizada.
- La investigación servirá para que los docentes cuenten con señales de alerta o indicadores claros para detectar a tiempo cuando la conducta o el rendimiento académico está siendo afectados por el uso de videojuegos.
- Los beneficiados serán los padres de familia y futuros docentes pues al tener la información a su alcance serán capaces de orientar a sus hijos y estudiantes acerca de los videojuegos y su uso adecuado, a partir de esto evitar la adicción y dependencia.

1.4.4. Justificación teórica

A medida que la tecnología evoluciona provoca cambios en las personas que lo utilizan siendo también que tiene buen recibimiento por parte de los padres de familia y la facilidad de proporcionarles a sus hijos un medio de entretenimiento virtual y a medida pasa el tiempo cada vez más estudiantes tienen acceso a diversidad de videojuegos, por esto es importante conocer de qué manera se asocian estos en su conducta y como su uso controlado puede evitar consecuencias que tiene, entre ellas la agresividad a su vez las consecuencias que traen con ellos, entre ellas la agresividad en sus diferentes dimensiones.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la asociación entre el uso de videojuegos y los niveles de agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar cuál es el nivel de agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024.
- Analizar la preferencia de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024, respecto a los videojuegos, destacando la inclinación hacia los de contenido violento.

- Determinar la relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de la agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, 2024.

1.6. Delimitación de la investigación

a) Delimitación espacial:

La investigación se llevó a cabo durante el año académico 2024 en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera, lo que concentra el análisis en un contexto geográfico y educativo especifico.

b) Delimitación temporal:

La investigación se enfocará en la relación directa entre la exposición a los videojuegos y el desarrollo de conductas agresivas en los estudiantes del nivel secundario Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera del turno mañana.

1.7. Limitaciones de la investigación

Durante el desarrollo del proyecto, se identificaron algunas limitaciones que podrían influir en los resultados y la generalización de los mismos.

- **Limitación metodológica y de recursos**:

  Debido a razones éticas y de seguridad, la investigación no empleó experimentos directos con videojuegos violentos. En su lugar, se utilizaron encuestas y cuestionarios, lo que permite establecer una correlación entre las variables, pero no una relación de causa y efecto.

- **Limitación de acceso a la información:**

A pesar de contar con abundante literatura científica, el estudio enfrentó una limitación clave: la falta de clasificaciones específicas para estudiantes de secundaria. La mayoría de los autores utiliza categorías demasiado generales (temáticas) o basadas en la plataforma, lo que dificultó la comparación directa con la categorización detallada propuesta en esta investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Chahín-Pinzón & Briñez (2011), en el artículo científico de título*: "Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos"*, publicada en la revista de Psicología del Deporte, cuyo objetivo fue analizar la relación existente entre la frecuencia de actividad física con las variables agresividad, impulsividad, internet y videojuegos. El enfoque fue cuantitativo, con diseño correlacional. Realizaron un estudio con 254 adolescentes colombianos entre 12 y 17 años, aplicando la Escala de Impulsividad Barratt para Niños, el Cuestionario de Agresividad de Buss & Perry (AQ) y el Cuestionario CAGE para detección de problemas de internet y videojuegos en adolescentes. Concluyeron que existe una relación significativa entre la actividad física con el componente cognitivo de la impulsividad ($p<001$), el uso de internet y videojuegos ($p< 0.001$), aunque no se hallaron correlaciones con la agresividad ni con otros componentes de la impulsividad. Este antecedente resulta relevante para la presente investigación, pues evidencia vínculos entre videojuegos, impulsividad y conductas de riesgo, además de orientar en la selección de instrumentos y justificar la necesidad de profundizar en la relación especifica de las variables de nuestra investigación.

Martinez Lanz, Bohorodzaner & Kampfner (2010), en el estudio titulado "Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos", publicado en la Revista Chilena de Neuropsicología, cuyo objetivo fue analizar la relación entre violencia y uso de videojuegos en adolescentes. El enfoque fue cuantitativo, con diseño comparativo. En una muestra no probabilística de 100 adolescentes 50 de nacionalidad mexicana y 50 de nacionalidad chilena de

entre 12 a 18 años. El instrumento para evaluar la violencia fue base a la Escala de Maltrato Infantil Vladimirsky, Sanchez, & Marin, (2003), que consiste en 15 reactivos que miden las dimensiones de: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto. Para medir los niveles de agresión se diseñó una escala tipo Likert de 13 reactivos, tipo. Los resultados mostraron una relación estadísticamente significativa ($p<.05$), encontrándose un mayor porcentaje de jóvenes con violencia alta (18,2%) en aquellos que reportaron violencia psicológica. Además, se halló que los adolescentes mexicanos mostraron niveles más altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos. Este estudio resulta ser relevante para la presente investigación ya que ayudó a obtener un panorama más amplio acerca de la relación entre las variables de nuestra investigación.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Malca Calderon (2021), en la investigación titulada "Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021" realizada en la Universidad Señor de Sipán para optar por el título profesional de licenciada en Psicología cuyo objetivo fue determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021. El estudio se realizó con el enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental- transversal y nivel explicativo, Para la recolección de datos se utilizó, la encuesta sobre el uso de videojuegos de Calle y Gutiérrez (2006), luego modificada por Pérez y Prado (2015), y la escala de agresividad EGA de Morales y Navarro (2013). Se empleo una muestra de 85 escolares de ambos sexos, seleccionada por un muestreo censo, con edades que oscilan entre 8 a 12 años. Se encontró como resultado influencia significativa del uso de los videojuegos en la conducta agresiva, ($p<0.01$) y explicada por el 32.2% de la variabilidad de la conducta agresiva por uso de videojuegos. Se evidencia una relación significativa entre dimensiones de uso de videojuegos, duración, frecuencia

y tipo de videojuegos, ($p<0.01$) y el 38.4% de variabilidad de conducta en escolares, lo que permite concluir a más exposición y uso de videojuegos existirá más agresividad en niños usuarios. Esta investigación nos ayudó en el planteamiento de nuestro instrumento de recolección de datos de ambas variables.

Lopez Garcia & Suclupe Herrera (2022), en la investigación titulada "Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022" realizada en la Universidad Cesar Vallejo para optar por el título profesional de Licenciado en Psicología cuyo objetivo de la investigación fue conocer la relación entre el uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino. El estudio fue de tipo descriptivo-correlacional y diseño no experimental, la muestra estuvo compuesta por adolescentes de ambos sexos, correspondientes de 1ro a 5to año de secundaria ($n = 235$) y con un rango de edad entre los 12 a 17 años. La medición de las variables fue mediante el inventario de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. En los resultados se encontraron correlaciones estadísticamente significativas de tipo directa y de magnitud moderada (rho = .412**; $p = .000$), asimismo las relaciones entre las dimensiones de agresividad entre el uso de videojuegos fueron de magnitud baja ($p < .05$). Además, el nivel moderado fue predominante para las dos variables. En conclusión, el uso excesivo de videojuegos guarda relación con el incremento de conductas agresivas en adolescentes del distrito del Agustino, 2022.Esta investigación nos ayudó a plantear mejor nuestros objetivos e hipótesis respecto a las variables.

Vara Salas (2018), en la investigación titulada "Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017" realizada en la Universidad Autónoma del Perú para optar al título de Licenciada en Psicología. Tuvo como objetivo, establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes

de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo con enfoque cuantitativo y diseño correlacional. Se evaluó a 306 estudiantes de segundo a quinto de secundaria de dos instituciones educativas privadas, de ambos géneros, cuyas edades fluctuaron entre los 13 a 17 años de edad. Se aplicaron como instrumentos de medición: el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Se encontró que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa (rho = 0.268; $p < 0.001$) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. El nivel de adicción a los videojuegos fue de uso normal en un 26,5% (81) y el nivel de agresividad fue promedio con un 32,4% (99). Se halló que, para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen diferencias altamente significativas ($p < 0.001$), de acuerdo al género y horas de uso a la semana de los videojuegos. También para el caso de la agresividad y sus componentes existen diferencias significativas ($p < 0.05$) en los componentes hostilidad, agresión física e ira de acuerdo al género, edad y grado escolar respectivamente. Además, se encontró diferencias muy significativas ($p < 0.01$) para agresividad de acuerdo al grado escolar. Así mismo, se halló diferencias altamente significativas ($p < 0.001$) para el componente agresión verbal según el género de los participantes. Esta investigación nos brindó un apoyo y guía para el uso del instrumento para la agresividad variable.

Quezada Pacherre (2019), en la investigación titulada "Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría n°2 de San Martín de Porres" realizada en la Universidad Privada del Norte para optar el título profesional de Licenciada en Psicología. Tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y conductas agresivas en estudiantes entre 12 a 19 años de sexo femenino y masculino de la Institución Educativa Fe y Alegría N°2 del distrito San Martin de Porres - Lima. El estudio realizado tuvo un enfoque descriptivo correlacional, se realizó con una muestra de 297 estudiantes del segundo al quinto grado del nivel secundario y los instrumentos utilizados fueron cuestionario PVP

“Problem Video Game Playing Questionnaire de Ricardo Tejeiros y Rosa M.” y Cuestionario AQ “Agressive questionnaire de Buss y Perry” que presenta cuatro dimensiones (agresión física, verbal hostilidad e ira). Dentro de los resultados de dicha investigación, se encontró relación significativa a un nivel ($p<0.05$), entre uso de videojuegos y conductas agresivas. Se concluye que el 37% de los estudiantes manifiestan que es completamente falso no poder controlar el impulso de golpear cuando juega videojuegos. Asimismo, el 50% tienen la necesidad de jugar nuevamente cuando no obtienen el resultado deseado. Por último, el 33% de los estudiantes consideran que no encuentran una buena razón para golpear a otra persona. Esta investigación nos acerca más a la hipótesis, puesto que es un entorno más contextualizado, teniendo ambas variables en común con el presente proyecto.

2.1.3. Antecedentes locales

Dueñas Solis & Pacheco Condorhuanca (2021), en la investigación “Ansiedad y agresividad en escolares del tercero al quinto de secundaria de colegios PNP del Distrito de Wanchaq - Cusco, 2021” realizada en la Universidad César Vallejo para optar el título profesional de Licenciado en Psicología con el objetivo de determinar la relación entre la variable ansiedad y la variable agresividad. El estudio fue de tipo básico, de nivel transeccional correlacional y de diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 170 estudiantes de ambos sexos, de edades entre 13 a 18 años. Los instrumentos que se aplicaron fueron el Inventario de ansiedad rasgo-estado (IDARE) desarrollado por Spielberger, Charles, Díaz Guerrero, Rogelio y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Arnold H. Buss y Mark. Perry. Los resultados obtenidos señalan que existe correlación positiva fuerte entre la variable ansiedad y agresividad, con un nivel de significancia de 0.00 < a 0.05, un Rho= 0.543 y un tamaño de efecto grande de .29, por lo tanto, entre mayor ansiedad existe mayor presencia de agresividad en escolares del tercero al quinto de secundaria de colegios PNP del Distrito de Wanchaq - Cusco, 2021; o viceversa. Este estudio nos sirvió para determinar que la ansiedad no es el único motivo para la agresividad en adolescentes.

Pérez Andia (2018), en la investigación titulada “Juegos en red y el perfil de agresividad en adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José Cusco - 2016” realizada en la Universidad Alas Peruanas para optar al título profesional de Licenciado en Psicología Humana tuvo el objetivo de determinar la relación entre los juegos en red y el perfil de agresividad de los estudiantes adolescentes de la Institución Educativa Privada Mixta San José- Cusco. El diseño de la investigación es básico de enfoque cuantitativo, no experimental, de corte transeccional y de tipo descriptivo correlacional, la muestra estuvo constituida por 245 estudiantes de 1ero a 5to año de educación secundaria, con edades entre 12 a 17 años, de género masculino y femenino con edad promedio de 14 años. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes Capi A, para identificar el perfil de agresividad y el cuestionario sobre el uso de los juegos en red (online), para recabar información sobre el nivel de uso de los juegos en red. En los resultados de análisis correlacional entre las variables, juegos en red y el perfil de agresividad demostraron los siguientes resultados, que al 99% de confiabilidad mediante la prueba “r” de Pearson se afirmó que existe relación directa, positiva altamente significativa entre el uso de los juegos en red y el perfil de agresividad con un p valor = 0,001 de coeficiente significativo, se afirma que al frecuente y prioritario uso de los juegos en red de contenido violento se relaciona de forma significativa con el perfil de agresividad en los estudiantes adolescentes. Esta investigación aportó un apoyo acerca de la muestra a utilizar para la aplicación de técnica e instrumentos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Videojuegos

Un video juego es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos

electrónicos pueden ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un teléfono móvil y son conocidos como “plataformas”. Aunque, usualmente el término “video” en la palabra “videojuego” se refiere en sí a un visualizador de gráficos pasterizados (Bononato, 2005, pág. 55).

Por otra parte, se propone como concepto llevar a cabo una prueba mental enfrente de una computadora, siguiendo ciertas reglas, cuya finalidad es la diversión o esparcimiento (Eguía, 2013, pág. 5).

2.2.1.1. Tipos de videojuegos

La preferencia por ciertos géneros de videojuegos puede influir en el comportamiento del jugador. Estudios han demostrado que los videojuegos de acción y estrategia pueden mejorar habilidades cognitivas, mientras que los videojuegos violentos pueden estar asociados con respuestas agresivas (Ruiz Cataño & Pinzón Delgado, 2023).

La clasificación de los videojuegos ha sido abordada por diversos investigadores. Según Mejías-Climent (2021), los videojuegos pueden dividirse en categorías interactivas basadas en las destrezas empleadas en el juego. Otros estudios han propuesto clasificaciones más específicas según su propósito y mecánicas (Gómez Álvarez & Zapata Jaramillo, 2022).

Para la presente investigación los tipos de videojuegos se determinaron de acuerdo al criterio de los investigadores y con previas investigaciones relacionadas con la variable videojuegos, siendo estos:

- **Videojuegos de lucha/batalla**: Este género se caracteriza por enfrentamientos directos entre personajes, donde la mecánica principal es el combate. Según Mejías-Climent (2021), estos juegos requieren habilidades de reacción rápida y estrategia en el uso de movimientos.

- **Videojuegos estratégicos/aventura**: Incluyen juegos que requieren planificación y toma de decisiones. Gómez Álvarez y Zapata Jaramillo (2022), destacan que estos videojuegos pueden fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- **Videojuegos educativos**: Diseñados con un propósito pedagógico, estos juegos buscan reforzar conocimientos en diversas áreas. Según Castro (2008), los videojuegos educativos pueden mejorar la retención de información y la motivación en el aprendizaje.
- **Videojuegos de simulación**: Representan situaciones de la vida real o entornos ficticios con un alto grado de realismo. Mejías-Climent (2021), señala que estos juegos permiten a los jugadores experimentar escenarios complejos sin consecuencias reales.

2.2.1.2. Frecuencia y duración

La frecuencia y duración del uso de videojuegos son variables críticas para comprender su impacto en adolescentes. Diversos estudios señalan que el tiempo prolongado frente a pantallas puede relacionarse con efectos en la salud física y mental, incluyendo alteraciones en el sueño y en la socialización. Tacanga Polo y Ulloa Vargas (2024), destacan que la exposición excesiva a videojuegos puede generar patrones de uso problemático, mientras que Rodríguez Rodríguez y García Padilla (2021), lo consideran un asunto de salud pública por su asociación con sedentarismo y aislamiento. En el contexto peruano, Estrada Araoz et al. (2022), evidencian que la duración del juego se vincula con variables sociodemográficas y con la prevalencia de conductas de riesgo.

2.2.1.3. Social

- ***Introducción a los videojuegos***

Los videojuegos han evolucionado desde simples formas de entretenimiento hacia complejos sistemas culturales y educativos. Duch Gavaldà y Tejedor Navarro (2018), señalan que los videojuegos constituyen un medio narrativo y tecnológico que influye en la construcción de identidades juveniles. Asimismo, Eguia Gómez, Contreras-Espinosa y Solano-Albajes (2013), resaltan su potencial como herramientas educativas, mientras que Perron y Wolf (2003), los ubican dentro de un marco teórico que permite analizar su impacto social y cultural.

- **Juego compartido, multijugador o grupal**

El juego compartido o multijugador muchas veces fomenta la interacción social y la construcción de comunidades virtuales. Martínez Ruiz (2018), estudió cómo los videojuegos online se convierten en espacios de comunicación y socialización, Díaz Correa, Restrepo Ramos y González García (2024), destacan que los entornos multijugador posibilitan la interacción social en adolescentes mientras que Osorio, Álvarez y Peinado (2018), añaden que la retención de usuarios en juegos masivos se relaciona con motivaciones sociales y vínculos grupales.

- **Conocimiento de padres**

El rol de los padres en el uso de videojuegos es fundamental para prevenir riesgos y fomentar un uso responsable. Gonzales Navarro & Solano Ilizarbe (2022), evidencian que muchos padres tienen percepciones limitadas sobre los efectos de los videojuegos en adolescentes. Espinoza Rosario, Villalta y Salcedo Hilares (2024), señalan que el desconocimiento parental sobre el juego online problemático puede incrementar la vulnerabilidad de los jóvenes. Medrano, Candy y Tovar Soria (2017), subrayan la necesidad de programas de orientación para padres que fortalezcan el acompañamiento.

- **Dinero dentro de los videojuegos**

El aspecto económico de los videojuegos, especialmente las microtransacciones, ha transformado la industria y la experiencia de los jugadores. Velázquez Mondragón (2020), analiza cómo los modelos de negocio basados en microtransacciones generan nuevas dinámicas de consumo. Rossi, Richene y Reis (2024), vinculan la cultura gamer y los eSports con desafíos de inclusión social, mientras que investigaciones recientes señalan que las microtransacciones pueden tener un impacto significativo en la economía juvenil y en la percepción del valor del juego (Helvecia, 2025).

2.2.1.4. Interacción en videojuegos

La interacción en videojuegos se explica principalmente desde la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977), que sostiene que las personas aprenden conductas observando e imitando a otros, especialmente cuando estas conductas son reforzadas. En los videojuegos multijugador, la dinámica social (competencia, rivalidad, insultos, trampas) puede reforzar comportamientos agresivos al normalizar la violencia verbal o conductual en entornos virtuales.

Además, estudios recientes muestran que la interacción en línea, especialmente en juegos competitivos, puede intensificar emociones negativas y aumentar la probabilidad de respuestas agresivas debido al anonimato y la ausencia de sanciones (Anderson & Dill, 2000; Kowert & Quandt, 2016).

2.2.1.5. Autocontrol durante y después del juego

El autocontrol en el contexto de los videojuegos se relaciona directamente con la autorregulación emocional, entendida como la capacidad de manejar y modular emociones intensas en situaciones de alta demanda (Gross, 1998). Durante las partidas, los jugadores suelen

experimentar frustración, enojo y excitación que requieren regulación para evitar respuestas impulsivas y agresivas.

En este sentido, Anderson y Bushman (2002), sostienen que la exposición repetida a estímulos violentos en los videojuegos incrementa la activación fisiológica y disminuye la capacidad de inhibición, lo que favorece la aparición de conductas agresivas. De manera complementaria, Gentile, Coyne y Walsh (2011), encontraron que el consumo de medios violentos se asocia con incrementos en la agresión física y relacional en niños y adolescentes, lo que evidencia dificultades en la regulación emocional durante y después del juego.

Asimismo, De la Torre-Luque y Valero-Aguayo (2013), señalan que la exposición a videojuegos violentos puede generar respuestas agresivas inmediatas y estados de ira que se prolongan tras jugar, afectando el autocontrol más allá del entorno virtual. Estos hallazgos refuerzan la idea de que la activación emocional no se limita al momento de la interacción, sino que puede extenderse al comportamiento cotidiano del jugador, dificultando la regulación posterior.

En conjunto, estas perspectivas teóricas y empíricas permiten comprender que el autocontrol durante y después del juego es un aspecto central en la relación entre videojuegos y agresividad, ya que la falta de regulación emocional puede derivar en respuestas impulsivas tanto en el entorno virtual como en la vida diaria.

2.2.2. Agresividad

En las palabras de Berkowitz (1996): “la agresividad hace referencia a la disposición relativamente persistente a ser agresivo en diversas situaciones diferentes” (p.43).

La agresividad viene a ser cualquier forma de comportamiento realizado con intención de hacer daño o herir a otra persona. Por otro lado, se sostiene que antes que exista una agresión, primer debe darse es estimulo externo o interno (Quijano y Ríos, 2014, p. 10).

Penado Abilleira (2014, p. 37-45), clasifica la agresividad en tres distintos tipos:

- La agresión reactiva
- La agresión proactiva
- La agresión mixta

2.2.2.1. Tipos de agresividad

- ***Agresión reactiva***

La agresión reactiva está basada en el modelo de frustración– agresión postulada por Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939), posteriormente modificado por Berkowitz (1965).

Se trata de un comportamiento que sucede como reacción a una amenaza percibida y que suele estar relacionada con una activación emocional intensa, altos niveles de impulsividad, hostilidad y déficits en el procesamiento de la información (Raine et al., 2006). La principal motivación que subyace a este tipo comportamiento agresivo parece ser el dañar a otro, no persiguen ningún otro objetivo o meta concreta.

- ***Agresión proactiva***

La agresión proactiva, por otro lado, tiene su aplicación en el modelo de aprendizaje social de Bandura (1973), y estaría como una estrategia más que el sujeto pone en marcha para la obtención de un objetivo o beneficio. Dicha agresión no requiere de la activación con la que está caracterizada la agresión reactiva, y es vista como un tipo de agresión fría, instrumental y organizada (Raime, 2006).

- ***Agresión mixta***

Puede que la agresión reactiva y la agresión proactiva no suelen darse de manera aislada, si no que duelen coexistir, se ha considerado un tercer tipo de agresión de tipo mixto para aquellos sujetos que manifiestan tanto comportamientos agresivos reactivos como proactivos, encontrando que este tipo de agresión está fuertemente caracterizada, al igual que la agresión de tipo proactivo, por la mayor presencia de conducta antisocial. (Penado Abilleira et al., 2014, pág. 37).

2.2.2.2. Niveles de agresividad

La agresividad en adolescentes puede ser evaluada mediante instrumentos psicométricos que permiten clasificarla en distintos niveles de intensidad. En este proyecto se emplea la Escala de Agresividad (EGA) elaborada por Pinedo, Ferreyros y Col. (1997), y modificada por Martinez Arcila & Moncada Ortega (2012), en su versión de 20 ítems, diseñada para población escolar peruana y validada en diversos contextos educativos.

El EGA consta de 20 preguntas, cada una con opciones tipo Likert de 1 a 4 (1 = nunca, 4 = siempre). El puntaje mínimo posible es 20 y el máximo es 80, lo que permite obtener un puntaje total de agresividad.

Es importante señalar que Martinez Arcila & Moncada Ortega (2012), no establecieron un sistema único de clasificación en niveles de agresividad, sino que dejaron abierta la posibilidad de que los investigadores definan los criterios de interpretación según los objetivos de sus estudios. En consecuencia, diferentes trabajos han optado por aplicar percentiles (para dividir la muestra en grupos iguales) o rangos fijos de puntaje (para identificar en qué nivel se concentra la mayoría de estudiantes) como criterios de clasificación.

En esta investigación se emplearán rangos fijos de puntaje, definidos de la siguiente manera:

- **Nivel bajo de agresividad**: **20 – 40 puntos**. Representa conductas mínimas de agresión física, verbal o psicológica, generalmente controladas por factores familiares y escolares.
- **Nivel medio de agresividad**: **41 – 60 puntos**. Indica presencia moderada de conductas agresivas, que pueden manifestarse en discusiones verbales o actitudes hostiles, sin llegar a la violencia física constante.
- **Nivel alto de agresividad**: **61 – 80 puntos**. Refleja conductas frecuentes de agresión física, verbal y psicológica, con mayor riesgo de conflictos interpersonales y problemas de adaptación escolar.

Este sistema de clasificación, fundamentado en el uso del EGA y en la práctica de investigaciones posteriores, permite determinar con mayor precisión en qué nivel se encuentran más estudiantes, aportando un análisis representativo de la muestra y facilitando la interpretación de los resultados en relación con la variable videojuegos.

2.3. Marco conceptual

Videojuegos

Para definir los videojuegos deben ser acotados dos términos. Primero, el jugar (Play) y luego, el juego (Game). Jugar es una acción que proporciona placer, incrementa la participación y permite aprender.

Agresividad

Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939), propusieron que la agresión es una conducta que surge cuando la consecución de una meta es bloqueada o interferida, la denominada agresión instrumental.

Se trata de un comportamiento que sucede como reacción a una amenaza percibida y que suele estar relacionada con una activación emocional intensa, altos niveles de impulsividad, hostilidad y déficits en el procesamiento de la información.

Interacción

Proceso de comunicación y relación entre individuos o entre usuario y tecnología, que genera intercambio de información y experiencias.

Tecnología

Conjunto de conocimientos, herramientas y recursos creados por el ser humano para facilitar tareas y transformar su entorno.

Autocontrol

habilidad de autorregular pensamientos, emociones y comportamientos frente a situaciones que generan deseos o impulsos inmediatos. Implica resistir la gratificación instantánea para obtener beneficios más significativos en el futuro.

Estudiantes

Personas en proceso de formación académica que desarrollan competencias cognitivas, sociales y emocionales en instituciones educativas.

Adolescentes

Etapa del desarrollo humano caracterizada por cambios físicos, emocionales y sociales, generalmente entre los 12 y 18 años.

Socialización

Proceso mediante el cual los individuos aprenden normas, valores y comportamientos para integrarse en la sociedad.

Acceso digital

Posibilidad de utilizar dispositivos y plataformas tecnológicas para obtener información, comunicarse y participar en entornos virtuales.

Comportamiento

Conjunto de acciones observables de una persona frente a estímulos internos o externos, influido por factores sociales y psicológicos.

CAPITULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

Los videojuegos se asocian significativamente con la agresividad de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.

3.1.2. Hipótesis especificas

- Los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 tienen nivel de agresividad medio.
- Los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 tienen preferencia por los videojuegos relacionados con la violencia.
- Los videojuegos se asocian significativamente con las dimensiones de la agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.

3.2. Identificación de variables

Las variables representan las relaciones entre fenómenos y permiten la formulación de hipótesis comprobables. La correcta identificación de las variables garantiza la validez y confiabilidad del estudio, lo que posibilita seleccionar las técnicas adecuadas para la recolección y análisis de datos. Asimismo, facilitan la interpretación y generalización de los resultados Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2010).

En este proyecto de investigación se considera dos variables. Dado que el estudio es de tipo correlacional, se analizará la relación entre ambas para determinar el grado de asociación existente. Se trabajará con dos variables, las cuales son:

a. **Variable 1:** Uso de videojuegos.
b. **Variable 2:** Conducta agresiva.

3.3. Operacionalización de variables

Para asegurar la rigurosidad científica del estudio, se procedió a desagregar las variables de investigación en dimensiones e indicadores, los cuales se presentan de manera estructurada en la Tabla 1. Esta matriz metodológica sirvió como guía para la construcción de los instrumentos de recolección de datos.

Tabla 1

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
VARIABLE 1 **Videojuegos**	Un video juego es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; (Bononato, 2005, p. 55) Los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo y trastornos de salud, pero adquirieron habilidades y estrategias de pensamiento, agilidad	*La variable será analizada mediante la aplicación de la Encuesta sobre las Características del Uso de Videojuegos por Internet de Calle Morales y Gutiérrez Julca (2006), modificada por Pérez Martos & Prado Espinoza (2015), a los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano*	Tipos de videojuegos	Preferencia sobre los videojuegos	¿Qué tipo de videojuegos prefieres? ¿Juegas videojuegos con temática violenta? ¿Los videojuegos con contenido violento influyen en tu comportamiento?
			Frecuencia y duración	Frecuencia (Cantidad de días que dedica a los videojuegos cada semana)	¿Cuántos días a la semana te dedicas a los videojuegos?
				Duración dentro del juego	¿Cuántas horas al día te dedicas a los videojuegos? ¿Cuántas veces al día te dedicas a los videojuegos?
			Social	Introducción a los videojuegos	¿Dónde aprendiste sobre los videojuegos? ¿Por qué usas videojuegos?
				Juego compartido, multijugador o grupal	¿Juegas videojuegos solo(a) o con otras personas?
				Conocimiento de padres	¿Tus padres tienen conocimiento que juegas videojuegos?

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
	mental (Fuentes Fuentes & Perez Castro, 2015). Para Gomez, Esther, & Turci (2003), surge una serie de estudios relacionados con la potenciación de las capacidades cognoscitivas, la adquisición de destrezas y habilidades, la difusión de ideas y valores y, por último, la modelización de conductas.	*Herrera – Cusco, 2024. El instrumento permitirá identificar el tipo de videojuegos predominante entre los encuestados, así como la duración y frecuencia de uso. La evaluación se organiza en torno a las dimensiones tipos de videojuegos, frecuencia y duración, social, interacción en videojuegos y autocontrol durante y después del juego, cada una medida a través de ítems específicos en escala Likert de 1 a 4, donde 1 significa "nunca" y 4 significa "con frecuencia". Los puntajes obtenidos en cada dimensión se sumarán para obtener una puntuación total de uso de videojuegos.*		Impacto en relaciones cercanas	¿Mientras haces uso de los videojuegos sueles discutir con amigos o familiares?
				Dinero para el uso de videojuegos	¿Utilizas dinero para tener beneficios o mejoras en videojuegos?
			Interacción en videojuegos	Competencia y rivalidad en el juego	¿Otros jugadores en línea utilizan trampas para ganar el juego? ¿Cuándo pierdes en un videojuego, te enojas con otros jugadores, les insultas y dices cosas hirientes? ¿Cuándo otro jugador me supera en un videojuego competitivo me enfado?
			Autocontrol durante y después del juego	Manejo de emociones durante la partida	¿Los videojuegos te ayudan a manejar emociones como el enojo? ¿Cómo reaccionas ante la frustración en los videojuegos? ¿Me cuesta relajarme cuando un videojuego es muy complicado? ¿Cuándo pierdes en un videojuego sientes frustración o enojo?
				Control posterior al juego	¿Al término de jugar pierdo el control y reacciono físicamente?

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
VARIABLE 2 **Agresividad**	Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939), propusieron que la agresión es una conducta que surge cuando la consecución de una meta es bloqueada o interferida, la denominada agresión instrumental. Se trata de un comportamiento que sucede como reacción a una amenaza percibida y que suele estar relacionada con una activación emocional intensa, altos niveles de impulsividad, hostilidad y déficits en el procesamiento de la información.	*Para analizar la variable se emplea el Test de Agresividad "AGA", elaborado por Pinedo A., Ferreyra M. y colaboradores (1997), modificado por Martínez Arcila & Moncada Ortega (2012), aplicado a los estudiantes del nivel secundario de forma presencial, personal y anónima con el fin de recolectar los datos requeridos. La evaluación se organiza en torno a las dimensiones agresividad reactiva, agresividad proactiva y agresividad mixta, cada una medida mediante ítems específicos en escala Likert de 1 a 4, donde 1 significa "nunca" y 4 significa "siempre".*	Agresividad reactiva	Respuesta defensiva	¿Cuándo un amigo me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto? ¿Si alguien me patea, le hago lo mismo?	Bajo 20-39 Medio 41-59 Alto 61-80
				Expresividad de la ira	¿Cuándo estas molesto(a) lo expresas con tus gestos del rostro?	
				Descarga física	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis amigos(as)? ¿Cuándo estoy molesto, rompo objetos?	
				Explosión verbal	¿Digo malas palabras cuando estoy molesto?	
			Agresividad proactiva	Imposición de voluntad y recompensa	¿Cuándo mis amigos(as) no me dan lo que les pido les pego? ¿Disfruto arrebatando las cosas a mis amigos(as)?	
				Dominancia e intimidación	¿Miro con desprecio a los niños más débiles? ¿Me gusta amenazar a mis amigos(as)?	

	Los puntajes obtenidos en cada dimensión se sumarán para obtener una puntuación total de agresividad, la cual se categorizará en niveles bajo, medio y alto.			¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?
			Agresión planificada u oculta	¿Cuándo nadie me ve, agredo físicamente a mis amigos(as)?
			Daño intencional a la imagen	¿Hablas mal de las personas que no te caen bien para hacerlas sentir mal?
		Agresividad mixta	Exclusión e intolerancia social	¿Rechazas a las personas que no están de acuerdo con tus ideas?
			Hostigamiento	¿Pongo apodos a mis amigos(as)? ¿Me burlo de mis amigos(as)? ¿Me fijo en los defectos de mis amigos(as)?
			Hostilidad relacional	¿Peleo con mis amigos(as)? ¿Hablo mal de mis amigos(as)? ¿Me gusta golpear a mis amigos(as)?

3.4. Matriz de consistencia

Tabla 2

Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
GENERAL ¿De qué manera los videojuegos se asocian con la agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024?	**GENERAL** Determinar de qué manera los videojuegos se asocian con la agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.	**GENERAL** Los videojuegos se asocian significativamente con la agresividad de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.	**variable 1:** Videojuegos **variable 2:** Agresividad	**Tipo de investigación:** Mixta **Nivel de investigación:** Correlacional **Diseño de investigación:** No experimental
ESPECÍFICOS ¿Cuál es el nivel de agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024?	**ESPECÍFICOS** Determinar cuál es el nivel de agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.	**ESPECÍFICOS** Los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 tienen nivel de agresividad medio.		**POBLACIÓN Y MUESTRA** **Población:** Estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco
¿Cuál es la preferencia que tienen los estudiantes del	Identificar cuál es la preferencia que tienen los estudiantes del	Los estudiantes del nivel secundario turno mañana		***Muestreo no probabilístico***

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 respecto de los videojuegos?	nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 respecto de los videojuegos.Luciano Herrera - Cusco, 2024.	de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 tienen preferencia por los videojuegos violentos.		***(muestreo intencional)*** **Muestra:** 100 estudiantes que muestran relación entre las variables.
¿De qué manera los videojuegos se asocian con las dimensiones de la agresividad de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024?	Determinar de qué manera los videojuegos se asocian con las dimensiones de la agresividad de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.	Los videojuegos se asocian significativamente con las dimensiones de la agresividad de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.		

CAPITULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo básica, también denominada pura o teórica, porque busca enriquecer el conocimiento científico sobre el comportamiento adolescente y el uso de tecnologías, específicamente los videojuegos. Su propósito no es aplicar de manera inmediate una terapia, una variable experimental o una solución técnica, sino aportar fundamentos teóricos que permitan comprender mejor la relación entre variables. Tal como señala Hernández, Fernández y Baptista (2010), "la investigación básica busca generar conocimiento científico sin una aplicación inmediata" (pág. 6).

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, dado que se empleará la recolección de datos para probar hipótesis mediante la medición numérica y análisis estadístico. Ese enfoque permie establecer relaciones entre uso de videojuegos y los niveles de agresividad en estudiantes de secundaria.

Este planteamiento se sustenta en lo señalado por Hernández et al. (2010), quienes afirman que "la investigación cuantitativa utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer patrones de comportamiento y relaciones entre variables" (pág. 7).

4.1.2. Nivel de investigación

La presente investigación corresponde al nivel correlacional, ya que el objetivo principal es determinar la relación entre la variable videojuegos y la variable agresividad. No se busca

únicamente describir cuantos videojuegos se utilizan ni explicar las causas exactas de la agresividad, sino analizar cómo se comportan ambas variables en conjunto. En este sentido ¿a mayor tiempo de videojuegos, mayor nivel de agresividad?

"La Investigación Correlacional es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables (en un contexto en particular). Los estudios cuantitativos correlacionales miden el grado de relación entre esas dos o más variables (cuantifican relaciones). Es decir, miden cada variable presuntamente relacionada y después también miden y analizan la correlación. Tales correlaciones se expresan en hipótesis sometidas a prueba" (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 121).

4.1.3. Diseño de investigación

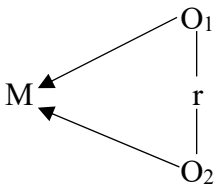
El diseño de investigación es no experimental de corte transversal. Es de diseño no experimental, dado que las variables no serán manipuladas deliberadamente, sino que se observadas tal como se presentan en su entorno natural. No se obligará a los estudiantes a jugar videojuegos agresivos; únicamente se registrará la información sobre sus hábitos de juego y niveles de agresividad en el contexto cotidiano de la Institución Educativa Mx. de Aplicación Fortunato Luciano Herrera.

Asimismo, se trata de un diseño de corte transeccional o transversal, ya que la recolección de datos se efectuará en un único momento mediante la aplicación de encuestas y pruebas de agresividad a los estudiantes de la muestra.

Según Hernández, Fernández & Baptista (2010), "la investigación no experimental consiste en estudios que se realizan sin manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos" (pág. 152). Además,

los autores señalan que “los diseños transeccionales describen variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (pág. 151).

Diagrama de la relación de variables:



M: muestra (estudiantes de secundaria del turno mañana de la I.E. Mx. de Aplicación Fortunato L. Herrera)

O_1: observación de la variable 1 (videojuegos)

O_2: observación de la variable 2 (agresividad)

r: relación o correlación entre ambas observaciones.

4.2. Población y unidad de análisis

4.2.1. Población de estudio

La población considerada en esta investigación está conformada por todos los estudiantes varones y mujeres que cursan desde el primer hasta el quinto grado del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 sumando en su totalidad 165 estudiantes.

Se incluyen todas las secciones de cada nivel secundario en dicho turno, lo que permite abarcar la totalidad de estudiantes matriculados en este nivel educativo. La población, por lo tanto, corresponde al universo de estudiantes de secundaria de turno mañana de la institución mencionada.

Para mayor claridad, la distribución de la población se presenta en la tabla 3, organizada por grado, sección, género y cantidad total de la siguiente forma:

Tabla 3

Población de Estudio

Estudiantes del nivel secundario de turno mañana				
Grado	**Sección**	**Genero**		Total
		Femenino	Masculino	
1er	A	18	17	35
2do	A	7	27	34
3ero	A	14	11	25
	B	10	7	17
4to	A	14	17	31
5to	A	13	10	23
			Total	165

Nota: Elaboración propia a partir de datos institucionales. Los datos corresponden al reporte de estudiantes matriculados en el año académico del 2024 en el nivel secundario del turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco. En la tabla se muestra el total por grado y sección.

4.2.2. Unidad de análisis

La unidad de análisis está constituida por cada estudiante de secundaria, varones y mujeres, que asisten en el turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, durante el año académico 2024. El análisis se realiza a nivel individual, considerando variables como edad, grado académico, tipo de videojuegos utilizados, frecuencia de uso, y niveles de agresividad reportados.

De esta manera, cada estudiante representa una fuente única de información para establecer correlaciones entre el consumo de videojuegos; clasificados en educativos, simuladores, lucha/batalla y estrategia y los indicadores de agresividad evaluados mediante una escala de Likert.

4.2.2.1.Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en los grados de 1.º a 5.º de secundaria durante el año 2024.
- Estudiantes presentes durante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.
- Participantes que respondan voluntariamente ambas encuestas:
    - Encuesta A: sobre tipos de videojuegos utilizados (opción múltiple).
    - Encuesta B: sobre indicadores de agresividad (escala de Likert).

4.2.2.2. Criterios de exclusión

- Estudiantes ausentes durante la aplicación de las encuestas.
- Estudiantes retirados o trasladados durante el año escolar.
- Participantes que no completen ambas encuestas o presenten respuestas inválidas.

4.3. Tamaño de muestra

Se optó por una muestra intencional de tipo censal, dado que se incluyó a la totalidad de los estudiantes que conforman la población del nivel secundario, turno mañana, de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera – Cusco, año académico 2024. Esta decisión metodológica garantiza que los resultados reflejen directamente las características del grupo completo, evitando sesgos derivados de una selección parcial.

El tamaño de muestra está conformado por estudiantes matriculados y asistentes permanentes desde primero a quinto grado de secundaria en el turno mañana. La elección responde a un muestreo no probabilístico intencional, en el cual los elementos fueron

seleccionados por criterio del investigador, considerando que representan de manera adecuada la población de estudio.

Según Parra Olivares (2003), este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras "representativas" mediante la inclusión en la muestra de grupos supuestamente típicos (pág. 19).

4.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Por la población de estudio y los fines de la investigación, la técnica aplicada es la encuesta pues es una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos o de un tema en particular.

“La información es recogida usando procedimientos estandarizados de manera que a cada individuo se le hacen las mismas preguntas” (Behar, 2008, pág. 62).

Como instrumento se utilizaron 2 cuestionarios, uno para medir cada variable. Para la medición de la variable videojuegos se aplicó la encuesta sobre el uso de videojuegos de Calle Morales & Gutiérrez Julca (2006), dicho instrumento consta de 3 ítems, que evalúa frecuencia, duración y tipo de juego con preguntas cerradas respuestas múltiples. Pérez y Prado (2015), modificó el instrumento en una investigación realizada en el distrito de la Esperanza, Trujillo y modificada por los autores de esta investigación para un mejor resultado en la propia.

Para la variable agresividad, se aplicó como instrumento de investigación el (Test de agresividad “EGA”, elaborado por Pinedo A, Ferreyra M. y Col. (1997), modificado por Martinez Arcila & Moncada Ortega (2012); a los estudiantes del nivel secundario de forma presencial, personal y anónima para recolectar los datos requeridos; el cuestionario tiene un puntaje en escala vigesimal alcanzando puntaje máximo de 80 puntos y mínimo de 20 puntos.

Tabla 4

Escala de valoración del nivel de agresividad

NIVEL	PUNTUACIÓN
Bajo	20-39
Medio	41-59
Alto	61-80

Nota: La clasificación de los niveles de agresividad se estableció en función de la puntuación obtenida en la Escala de Agresividad (EGA)

En opinión de Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2010), los instrumentos de investigación cualitativa deben cumplir criterios de rigor, validez y confiabilidad.

4.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento estadístico de los datos recogidos se realizó utilizando el software IBM SPSS Statistics, versión 26, con el propósito de determinar la relación existente entre las variables “videojuegos” y “agresividad”.

En primer lugar, se aplicaron pruebas de normalidad para cada variable mediante Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk, lo que permitió identificar que la variable videojuegos aceptaba la hipótesis de normalidad, mientras que la variable agresividad la rechazaba. Debido a esta condición, se optó por emplear la correlación de Spearman, técnica no paramétrica adecuada para analizar la relación entre variables cuando al menos una de ellas no presenta distribución normal.

Los resultados obtenidos se organizaron en tablas y figuras, lo que facilitó la interpretación visual y permitió observar la magnitud y dirección de las correlaciones. Para la valoración del coeficiente de Spearman se utilizó la siguiente escala de interpretación presentada en la tabla 5:

Tabla 5

Escala de valoración de Spearman

Valor de ρ (Spearman)	Grado de correlación
1	Correlación perfecta
0.80 – 0.99	Correlación muy alta
0.60 – 0.79	Correlación alta
0.40 – 0.59	Correlación moderada
0.20 – 0.39	Correlación baja
0.01 – 0.19	Correlación muy baja
0	Correlación nula

Nota: Elaboración propia a partir de criterios estadísticos convencionales para la interpretación del coeficiente de Spearman.

De esta manera, el análisis estadístico permitió establecer la fuerza y dirección de la relación entre las variables, garantizando la validez de los resultados y su adecuada interpretación en el contexto educativo y social de los estudiantes.

4.6. Validez y confiabilidad

Con el fin de garantizar la calidad metodológica de la investigación, se procedió a validar previamente los instrumentos de recolección de datos. La validez de contenido de ambos cuestionarios fue determinada mediante el juicio de expertos, quienes revisaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems en relación con las variables de estudio. Los especialistas confirmaron que los cuestionarios medían de manera adecuada los aspectos vinculados a las preferencias, interacción y frecuencia de uso de los videojuegos, así como las conductas relacionadas con la agresividad en el contexto escolar.

Posteriormente, se realizó una prueba piloto con una muestra pequeña de estudiantes que no formaron parte de la muestra definitiva. Esta aplicación permitió identificar posibles

dificultades en la comprensión de los ítems y ajustar la redacción de algunas preguntas para mejorar su precisión y accesibilidad.

En cuanto a la confiabilidad, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach a los datos obtenidos en la prueba piloto. Los resultados mostraron índices de consistencia interna elevados en ambos cuestionarios, lo que evidencia que los ítems presentan una adecuada homogeneidad y miden de manera estable las dimensiones de cada variable. El cuestionario sobre videojuegos alcanzó un alfa de Cronbach superior a 0.80, mientras que el cuestionario de agresividad, basado en el Test EGA, obtuvo un valor superior a 0.85. Estos resultados demuestran que los instrumentos poseen un nivel de confiabilidad aceptable y garantizan la validez de los datos que se obtendrán en la aplicación definitiva.

A continuación, se presenta los resultados de la validación del instrumento:

Tabla 6

Resultados de la validez de los instrumentos

N°	Experto	Valoración de los instrumentos
01	Dr. Hugo A. Altamirano Vega	Excelente
02	Dr. Jaime Aucca Marin	Muy buena
03	Dr. Angel Zenon Choccechanca Cuadro	Excelente
04	Mgt. Alfredo Alexis Yepez Quispe	Excelente

Nota: Elaboración propia

CAPITULO V

RESULTADO Y DISCUSION DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Resultados descriptivos

5.1.1. Datos sociodemográficos

a) Edad

En la tabla 7 se presentan los estadísticos descriptivos de la variable edad, mientras que la tabla 8 muestra las frecuencias y porcentajes por grupo etario. La figura 3 complementa esta información con la distribución gráfica de la edad en la muestra. Estos datos permiten caracterizar el perfil etario de los participantes.

Tabla 7

Estadísticos descriptivos de la edad de los participantes

EDAD		
N	Válido	165
	Perdidos	0
Media		14.47
Mediana		14.00
Desv. Desviación		1.425
Rango		5

***Nota**:* Elaboración propia.

Tabla 8

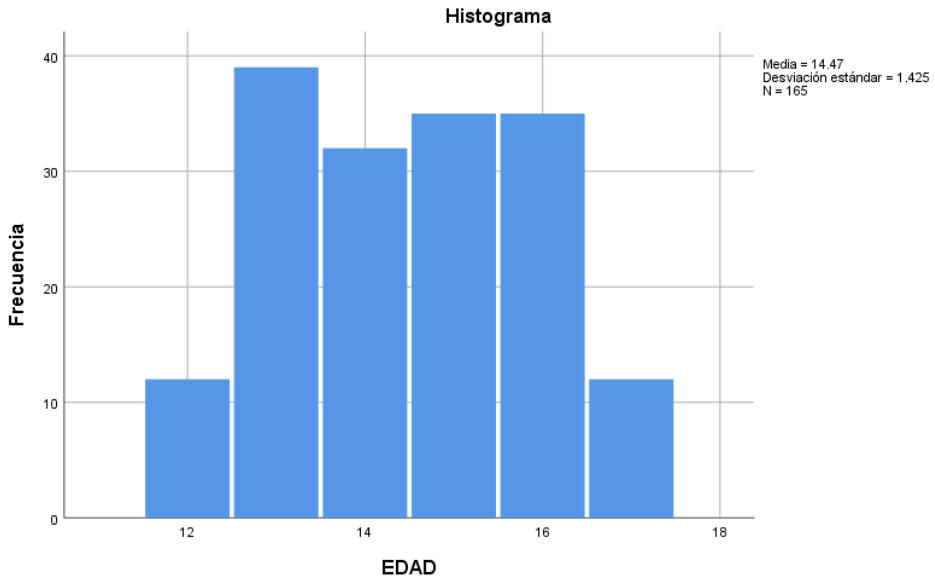
Distribución de frecuencias de la edad de los participantes

EDAD					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	12	12	7.3	7.3	7.3
	13	39	23.6	23.6	30.9
	14	32	19.4	19.4	50.3
	15	35	21.2	21.2	71.5
	16	35	21.2	21.2	92.7
	17	12	7.3	7.3	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 3

Histograma de la distribución de la edad de los participantes



Interpretación: La muestra estuvo conformada por 165 adolescentes, sin casos perdidos en la variable edad. La media fue de 14.47 años y la mediana de 14, lo que indica que la mayoría de participantes se concentra en torno a los 14 años. La desviación estándar de 1.425 refleja una variabilidad moderada, mientras que el rango de 5 confirma que los estudiantes se ubican entre los 12 y 17 años.

La distribución de frecuencias muestra mayor concentración en los 13, 14, 15 y 16 años, lo que sitúa a la muestra principalmente en la adolescencia media. El histograma (Figura 3) evidencia una distribución aproximadamente simétrica, con picos en las edades de 13, 15 y 16 años, y menor presencia en los extremos (12 y 17 años). Este perfil resulta pertinente para el análisis de conductas sociales y agresivas en relación con el uso de videojuegos.

b) Sexo/Género

En la tabla 9 se presentan las frecuencias y porcentajes de los participantes según género, mientras que la figura 4 muestra la distribución gráfica de esta variable.

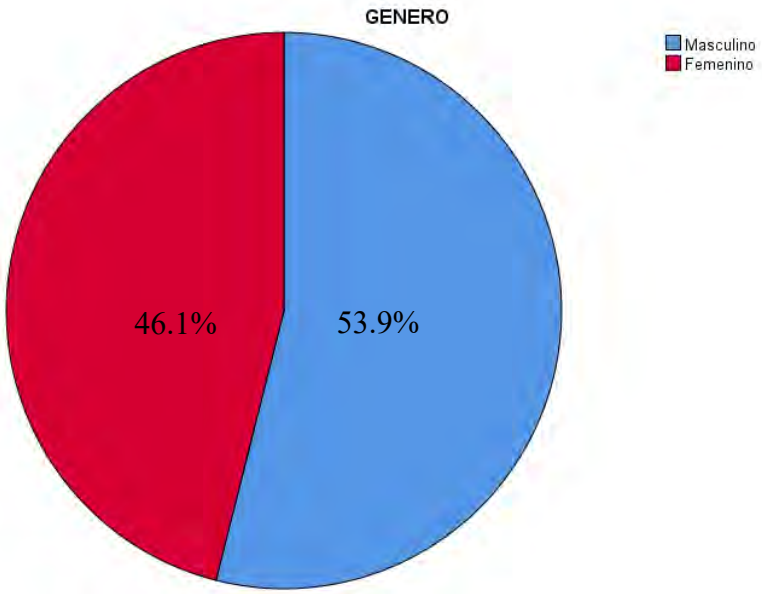
Tabla 9

Distribución de los participantes según género

GENERO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	89	53.9	53.9	53.9
	Femenino	76	46.1	46.1	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 4

Distribución gráfica de los participantes según género



Interpretación: La muestra estuvo conformada por 165 adolescentes, de los cuales el 53.9% se identificó como masculino y el 46.1% como femenino. Esta distribución relativamente equilibrada permite realizar comparaciones entre ambos grupos en relación con las variables de uso de videojuegos y agresividad. La categoría más frecuente fue el género masculino, lo que corresponde a la moda de la distribución. Esta composición de la muestra resulta pertinente para explorar diferencias de comportamiento y exposición tecnológica entre géneros.

c) Grado escolar

En la tabla 10 se presentan las frecuencias y porcentajes de los participantes según grado escolar, mientras que la figura 5 muestra la distribución gráfica de esta variable. Estos resultados permiten caracterizar la muestra en función del nivel educativo alcanzado al momento de la recolección de datos.

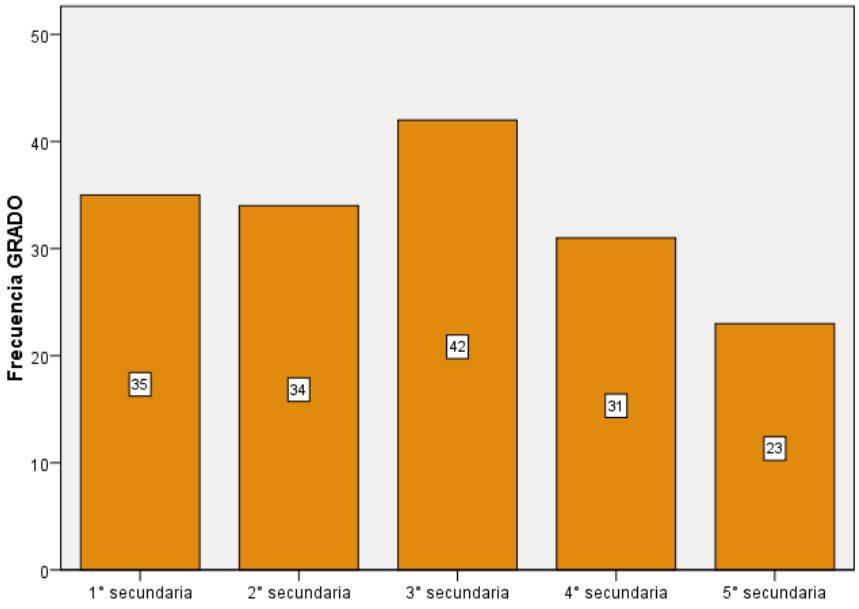
Tabla 10

Distribución de los participantes según grado escolar

GRADO ESCOLAR					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1° secundaria	35	21.2	21.2	21.2
	2° secundaria	34	20.6	20.6	41.8
	3° secundaria	42	25.5	25.5	67.3
	4° secundaria	31	18.8	18.8	86.1
	5° secundaria	23	13.9	13.9	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 5

Distribución gráfica de los participantes según grado escolar



Interpretación: La muestra estuvo conformada por estudiantes de primero a quinto grado de secundaria. El grupo más numeroso fue el de tercer grado (25.5%), seguido por primero (21.2%) y segundo grado (20.6%). Los grados superiores, cuarto y quinto, representaron el 18.8% y 13.9% respectivamente. Esta distribución muestra una mayor concentración en los grados intermedios, lo que puede estar vinculado con una etapa de transición académica y social relevante para el análisis de conductas relacionadas con el uso de videojuegos y la agresividad.

5.1.2. Resultados de la variable videojuegos y sus dimensiones

a) Tipo de videojuegos

En la tabla 11 se presentan las frecuencias y porcentajes de los tipos de videojuegos preferidos por los participantes, mientras que la figura 6 muestra la distribución gráfica de esta variable. Este indicador permite identificar las preferencias lúdicas predominantes en la muestra, relevantes para el análisis de conductas asociadas al uso de videojuegos.

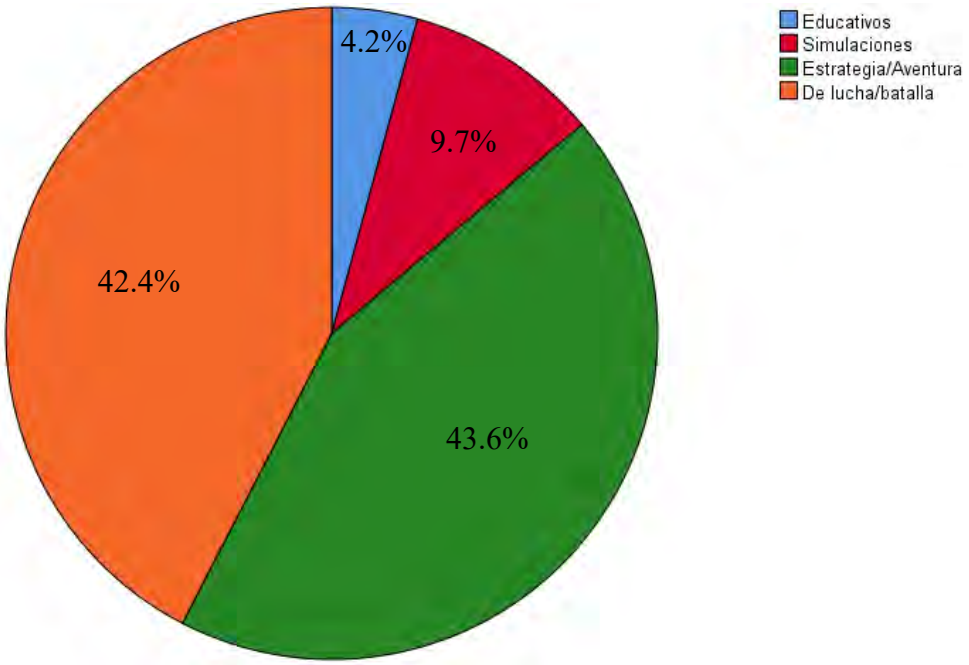
Tabla 11

Distribución de los participantes según tipo de videojuego preferido

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Educativos	7	4.2	4.2	4.2
	Simulaciones	16	9.7	9.7	13.9
	Estrategia/Aventura	72	43.6	43.6	57.6
	De lucha/batalla	70	42.4	42.4	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 6

Distribución gráfica de los participantes por tipo de videojuego preferido



Interpretación: La mayoría de los participantes manifestó preferencia por videojuegos de tipo estrategia/aventura (43.6%) y de lucha/batalla (42.4%), lo que representa más del 85% de la muestra. En contraste, los videojuegos educativos (4.2%) y de simulación (9.7%) fueron significativamente menos elegidos. Esta distribución, evidenciada también en la figura 6, revela una inclinación marcada hacia géneros con dinámicas competitivas, narrativas intensas y desafíos tácticos, lo que puede estar vinculado con patrones de conducta más activos, impulsivos o exploratorios. La categoría más frecuente fue “Estrategia/Aventura”, lo que corresponde a la moda de la distribución.

b) Frecuencia y duración

En la tabla 12 se presentan los niveles de frecuencia con los que los participantes utilizan videojuegos, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 7 complementa esta información mediante una representación gráfica que permite visualizar la distribución de esta dimensión. Este indicador resulta relevante para comprender el grado de exposición de los individuos al uso

de videojuegos, lo cual puede influir en otras conductas asociadas como la interacción social, el autocontrol o la agresividad.

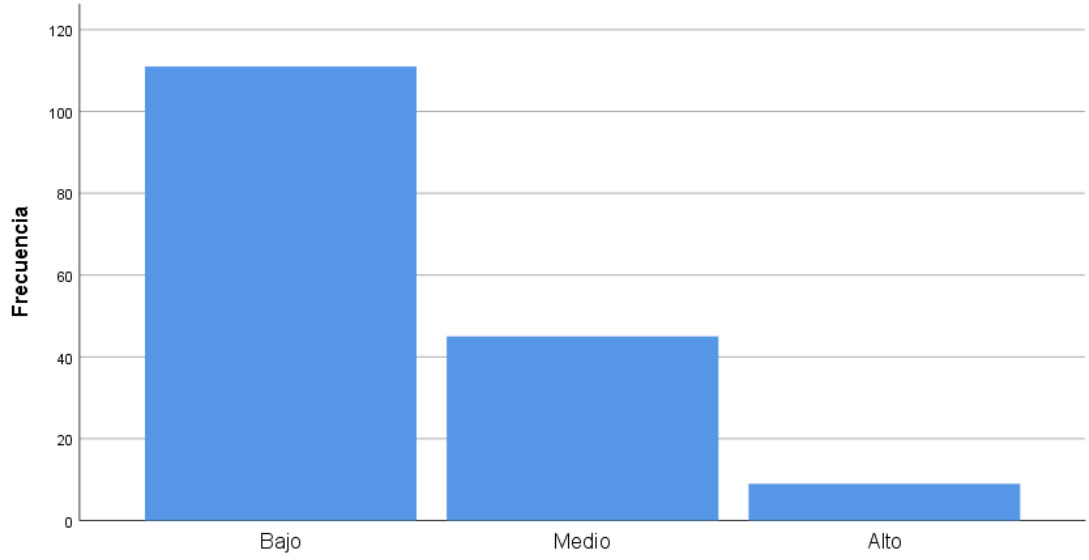
Tabla 12

Distribución de los participantes según nivel de frecuencia y duración

Nivel de frecuencia y duración en el uso de videojuegos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	111	67.3	67.3	67.3
	Medio	45	27.3	27.3	94.5
	Alto	9	5.5	5.5	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 7

Distribución gráfica de los participantes según nivel de frecuencia y duración



Interpretación: La mayoría de los participantes reportó un nivel bajo de frecuencia en el uso de videojuegos (67.3%), seguido por un nivel medio (27.3%) y, en menor medida, un nivel alto (5.5%). Esta distribución indica que el uso intensivo de videojuegos no es predominante en la muestra, lo que podría reflejar una práctica más esporádica o moderada. La categoría “Bajo”

representa la moda de la distribución, evidenciando que el grupo más numeroso dedica poco tiempo a esta actividad.

c) Social

En la tabla 13 se presentan los niveles de socialización que los participantes experimentan durante el uso de videojuegos, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 8 muestra gráficamente esta distribución, permitiendo observar con claridad la tendencia predominante en la muestra. Este indicador es útil para identificar el grado de interacción social que se desarrolla en el contexto lúdico digital.

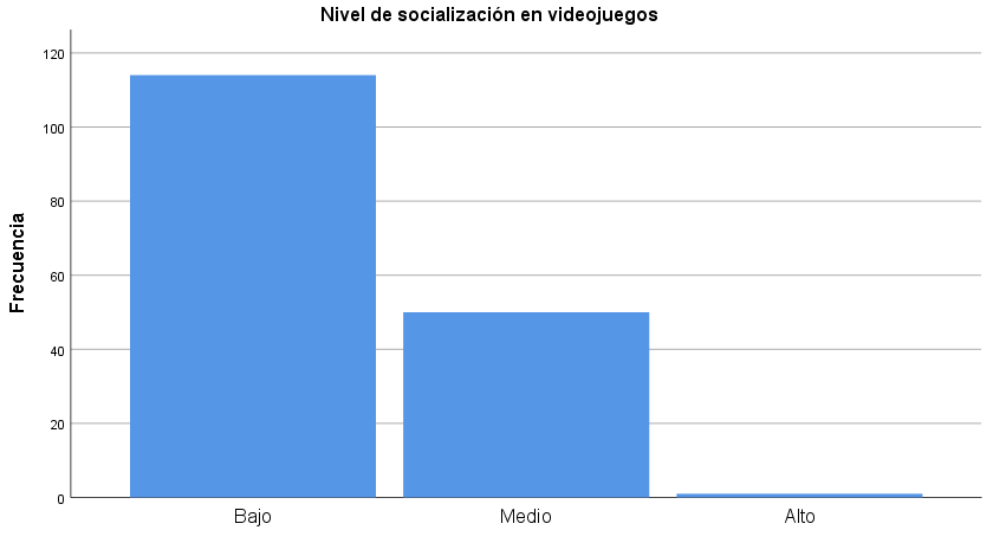
Tabla 13

Distribución de los participantes según nivel de socialización en videojuegos

Nivel de socialización en videojuegos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	114	69.1	69.1	69.1
	Medio	50	30.3	30.3	99.4
	Alto	1	.6	.6	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 8

Distribución gráfica de los participantes según nivel de socialización en videojuegos



Interpretación: La mayoría de los participantes reportó un nivel bajo de socialización en videojuegos (69.1%), seguido por un nivel medio (30.3%) y, en mínima proporción, un nivel alto (0.6%). Esta distribución evidencia que la interacción social durante el uso de videojuegos es limitada en la muestra evaluada. La categoría "Bajo" constituye la moda de la distribución, lo que indica que el grupo más numeroso participa en experiencias de juego con escasa vinculación social. La presencia casi nula de socialización alta sugiere que los videojuegos no son, en general, un espacio de interacción intensiva para los participantes.

d) Interacción en videojuegos

En la tabla 14 se presentan los niveles de involucramiento emocional y conductual que los participantes manifiestan durante el uso de videojuegos, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 9 muestra gráficamente esta distribución, facilitando la identificación de la tendencia predominante en la muestra. Este indicador permite observar el grado de implicación afectiva y comportamental que los individuos desarrollan en el contexto de juego.

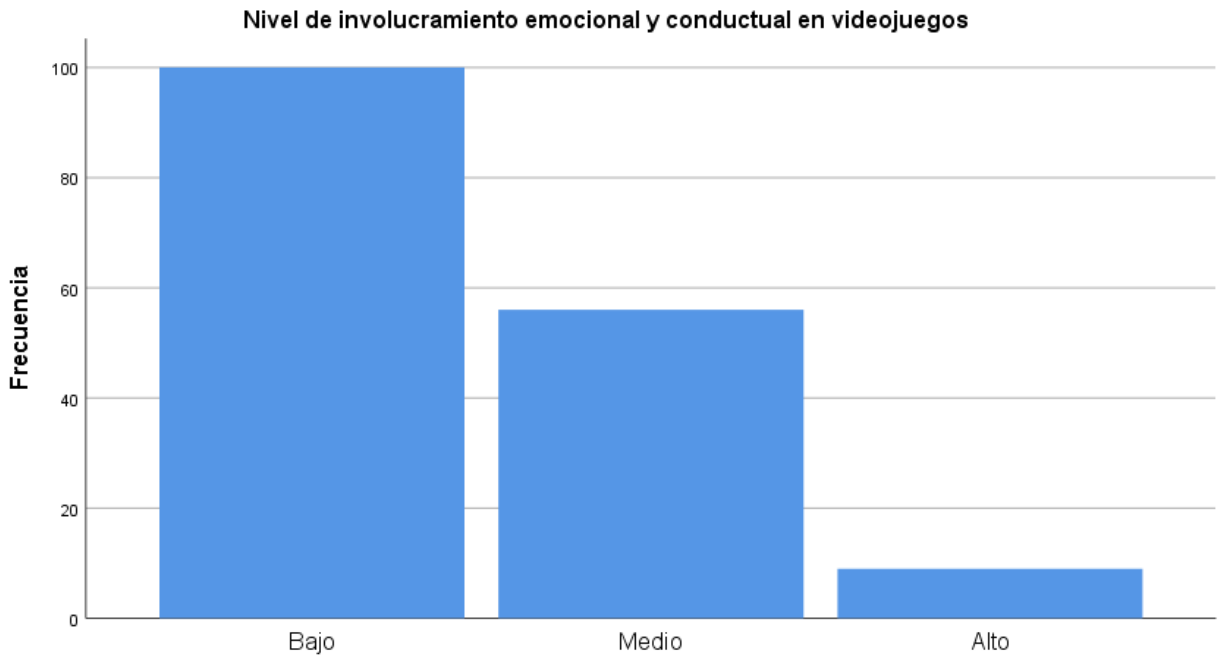
Tabla 14

Distribución de los participantes según nivel de interacción en videojuegos

Nivel de interacción en videojuegos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	100	60.6	60.6	60.6
	Medio	56	33.9	33.9	94.5
	Alto	9	5.5	5.5	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 9

Distribución gráfica de los participantes según nivel de interacción en videojuegos



Interpretación: La mayoría de los participantes reportó un nivel bajo de involucramiento emocional y conductual en videojuegos (60.6%), seguido por un nivel medio (33.9%) y, en menor proporción, un nivel alto (5.5%). Esta distribución indica que el vínculo emocional y conductual con los videojuegos tiende a ser limitado en la muestra evaluada. La categoría "Bajo" constituye la moda de la distribución, lo que señala que el grupo más numeroso experimenta una implicación reducida en términos afectivos y conductuales durante el juego. La baja presencia de involucramiento alto sugiere que los videojuegos no generan, en general, una respuesta emocional o comportamental intensa entre los participantes.

e) Autocontrol durante y después del juego

En la tabla 15 se presentan los niveles de capacidad de regulación emocional que los participantes manifiestan durante y después del uso de videojuegos, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 10 muestra gráficamente esta distribución, facilitando la visualización de las

tendencias predominantes en la muestra. Este indicador permite identificar el grado de control emocional que los individuos ejercen en el contexto lúdico digital.

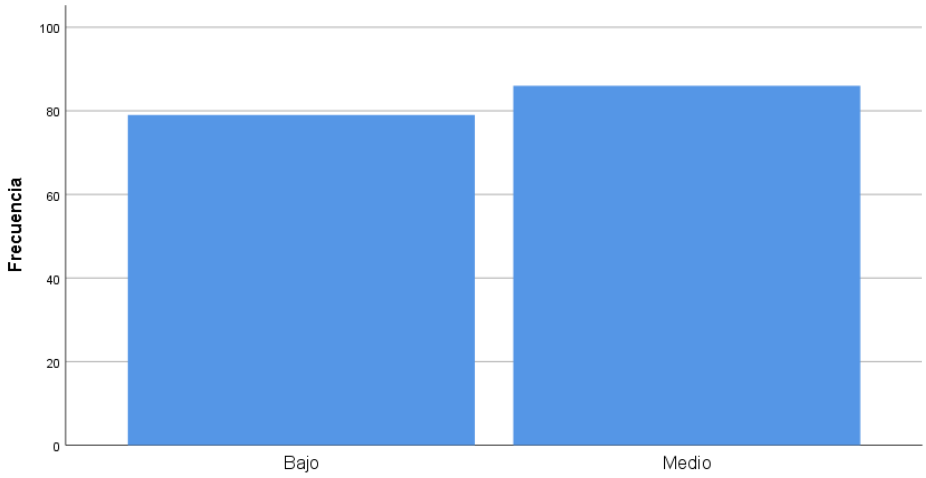
Tabla 15

Distribución de los participantes según nivel de autocontrol durante y después del juego

Nivel de autocontrol durante y después del juego					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	79	47.9	47.9	47.9
	Medio	86	52.1	52.1	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 10

Distribución gráfica de los participantes según nivel de autocontrol durante y después del juego



Interpretación: La mayoría de los participantes reportó una capacidad de regulación emocional media (52.1%), mientras que el 47.9% indicó un nivel bajo. Esta distribución muestra una tendencia equilibrada, aunque con ligera predominancia hacia una regulación emocional moderada. La categoría “Medio” constituye la moda de la distribución, lo que indica que el grupo más numeroso presenta una capacidad intermedia para gestionar sus emociones durante y después del juego. La presencia significativa de respuestas en el nivel bajo sugiere que una parte

considerable de los participantes experimenta dificultades en el control emocional vinculado al uso de videojuegos.

5.1.3. Resultados de la variable agresividad y sus dimensiones

a) Variable agresividad – General

En la tabla 16 se presentan los niveles generales de agresividad obtenidos a partir de la suma de los ítems que componen esta variable, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 11 muestra gráficamente esta distribución, permitiendo visualizar con claridad la tendencia predominante en la muestra. Este indicador permite identificar la intensidad global de conductas agresivas presentes en los participantes evaluados.

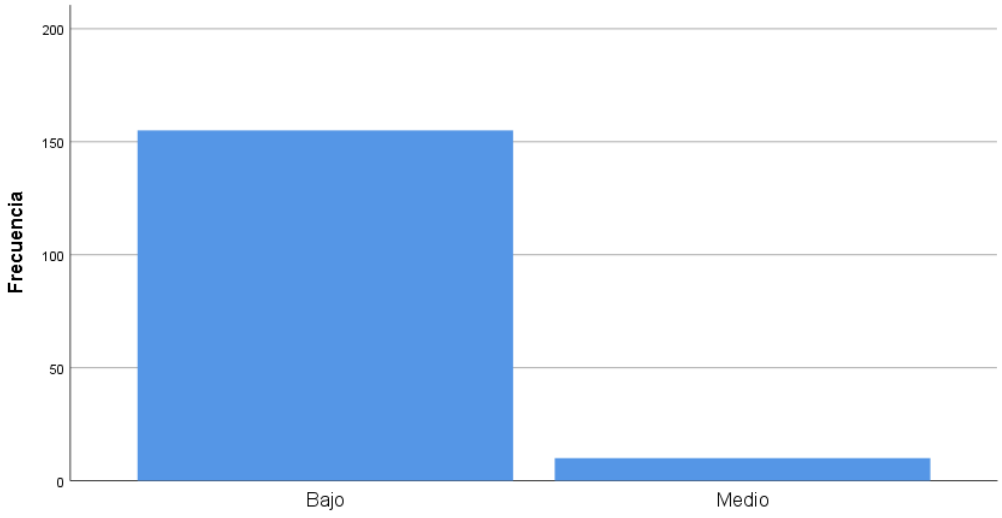
Tabla 16

Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad

Nivel de agresividad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	155	93.9	93.9	93.9
	Medio	10	6.1	6.1	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 11

Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad



Interpretación: La mayoría de los participantes presentó un nivel bajo de agresividad (93.9%), mientras que solo el 6.1% se ubicó en el nivel medio. Esta distribución, evidenciada también en la figura 11, muestra una marcada concentración en el nivel bajo, con una diferencia visual significativa entre ambas categorías. La categoría "Bajo" constituye la moda de la distribución, lo que indica que el grupo más numeroso manifiesta niveles reducidos de agresividad. La presencia limitada de agresividad media sugiere que las conductas agresivas no son predominantes en la muestra evaluada.

b) Agresividad reactiva

En la tabla 17 se presentan los niveles de agresividad reactiva reportados por los participantes, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 12 muestra gráficamente esta distribución, permitiendo observar con claridad la tendencia predominante en la muestra. Este indicador permite identificar la intensidad de respuestas impulsivas ante situaciones de provocación o frustración.

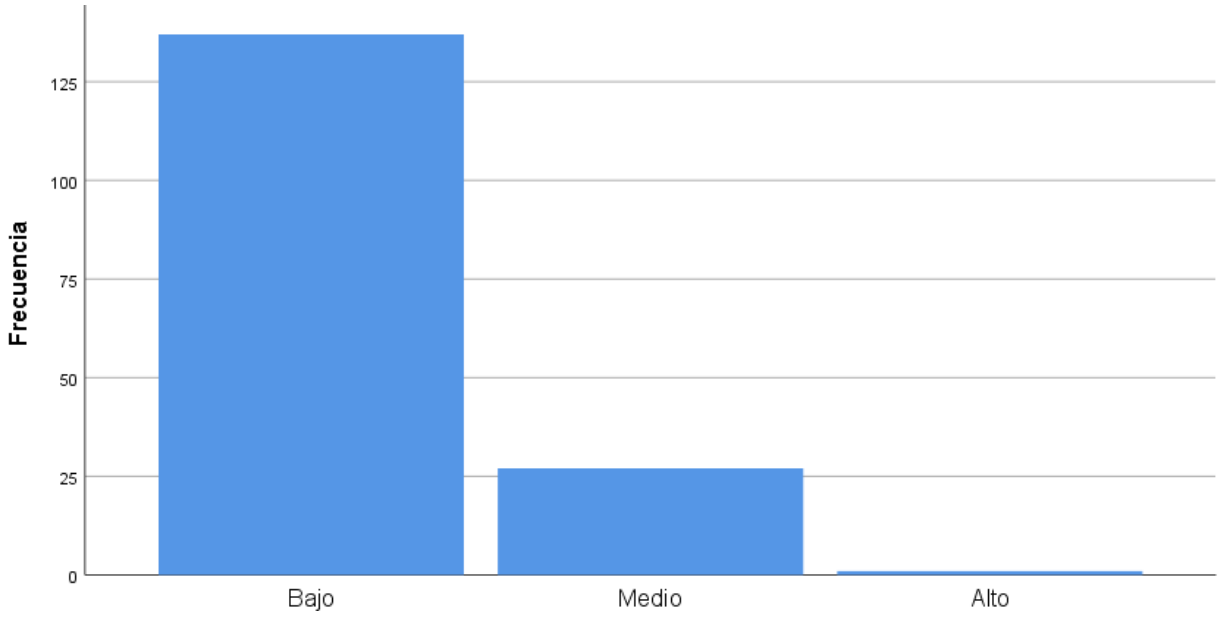
Tabla 17

Distribución de los participantes según nivel de agresividad reactiva

Nivel de agresividad reactiva					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	137	83.0	83.0	83.0
	Medio	27	16.4	16.4	99.4
	Alto	1	.6	.6	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 12

Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad reactiva



Interpretación: La mayoría de los participantes presentó un nivel bajo de agresividad reactiva (83.0%), seguido por un nivel medio (16.4%) y, en mínima proporción, un nivel alto (0.6%). Esta distribución, evidenciada también en la figura 12, muestra una clara concentración en el nivel bajo, con una diferencia visual significativa entre las tres categorías. La categoría "Bajo" constituye la moda de la distribución, lo que indica que el grupo más numeroso manifiesta respuestas impulsivas poco frecuentes o de baja intensidad. La presencia reducida de niveles medio y alto sugiere que las reacciones agresivas ante estímulos negativos no son comunes en la muestra evaluada.

c) Agresividad proactiva

En la tabla 18 se presentan los niveles de agresividad proactiva reportados por los participantes, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 13 muestra gráficamente esta distribución, permitiendo observar con claridad la tendencia predominante en la muestra. Este

indicador permite identificar la presencia de conductas agresivas planificadas o intencionales orientadas a obtener beneficios.

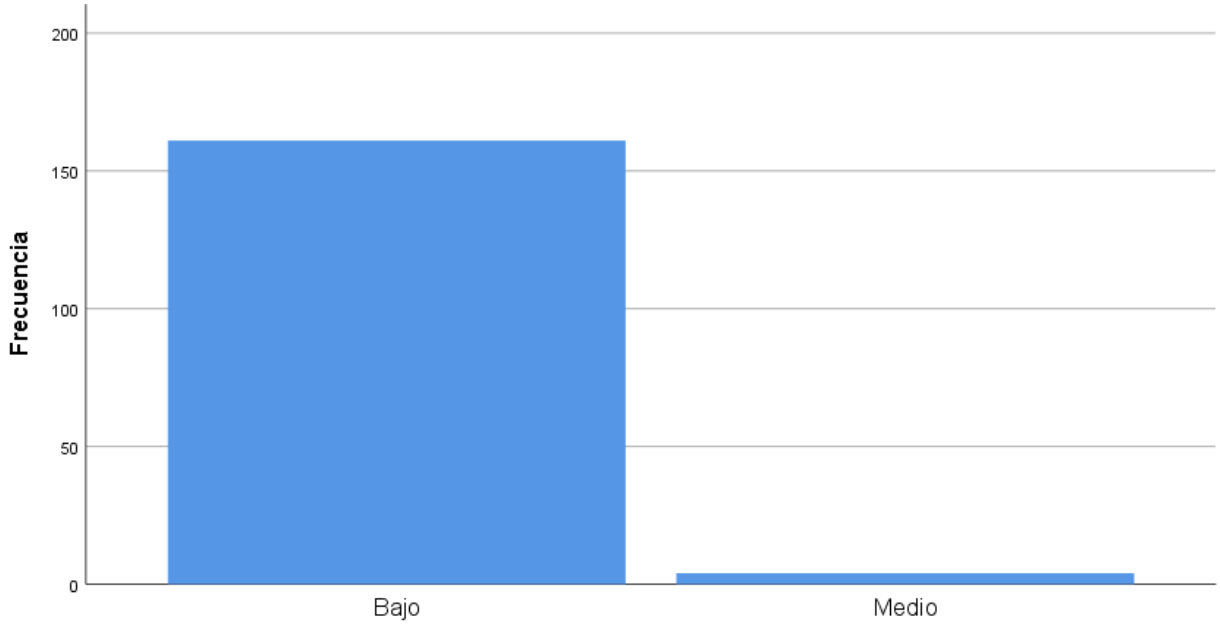
Tabla 18

Distribución de los participantes según nivel de agresividad proactiva

Nivel de agresividad proactiva					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	161	97.6	97.6	97.6
	Medio	4	2.4	2.4	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 13

Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad proactiva



Interpretación: La mayoría de los participantes presentó un nivel bajo de agresividad proactiva (97.6%), mientras que solo el 2.4% se ubicó en el nivel medio. Esta distribución, evidenciada también en la figura 13, muestra una concentración casi total en el nivel bajo, con una diferencia visual marcada entre ambas categorías. La categoría “Bajo” constituye la moda de la distribución, lo que indica que el grupo más numeroso manifiesta escasa tendencia a realizar

conductas agresivas de forma deliberada o estratégica. La presencia mínima de agresividad proactiva sugiere que este tipo de comportamiento no es común en la muestra evaluada.

d) Agresividad mixta

En la tabla 19 se presentan los niveles de agresividad mixta reportados por los participantes, clasificados en bajo, medio y alto. La figura 14 muestra gráficamente esta distribución, permitiendo observar con claridad la tendencia predominante en la muestra. Este indicador permite identificar la presencia combinada de conductas agresivas tanto reactivas como proactivas.

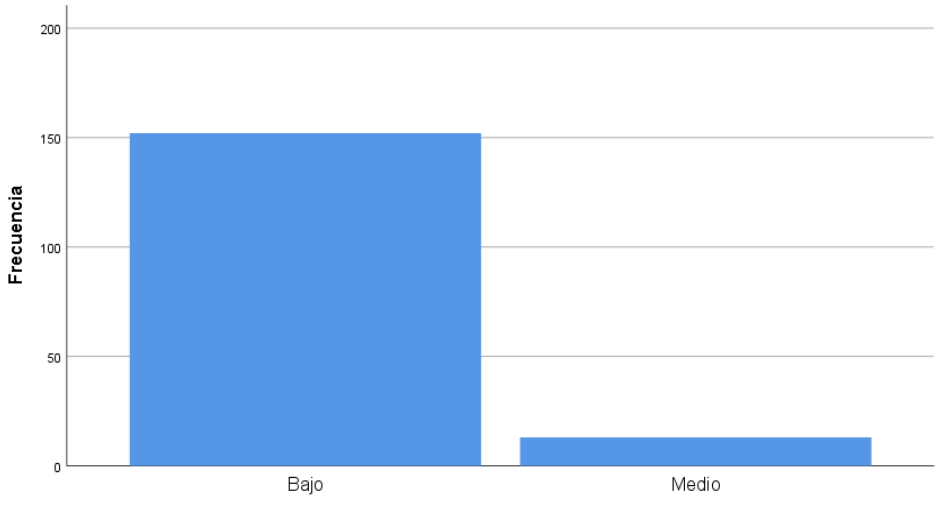
Tabla 19

Distribución de los participantes según nivel de agresividad mixta

Nivel de agresividad mixta					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	152	92.1	92.1	92.1
	Medio	13	7.9	7.9	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Figura 14

Distribución gráfica de los participantes según nivel de agresividad mixta



Interpretación: La mayoría de los participantes presentó un nivel bajo de agresividad mixta (92.1%), mientras que el 7.9% se ubicó en el nivel medio. Esta distribución, evidenciada también en la figura 14, muestra una marcada concentración en el nivel bajo, con una diferencia visual significativa entre ambas categorías. La categoría "Bajo" constituye la moda de la distribución, lo que indica que el grupo más numeroso manifiesta una baja combinación de respuestas impulsivas y conductas agresivas planificadas. La presencia limitada de agresividad mixta sugiere que este tipo de comportamiento no es frecuente en la muestra evaluada.

5.2. Resultados inferenciales

5.2.1. Pruebas de normalidad

Se analizaron dos variables principales: TOTALV y TOTALAgr, ambas construidas como el promedio de 20 ítems tipo Likert cada una. La variable TOTALV presentó una media de 2.08 (DE = 0.34), con valores mínimos y máximos de 1.20 y 2.95 respectivamente. La mediana fue de 2.10, y los valores de asimetría (0.123) y curtosis (–0.290) se ubicaron dentro de los rangos aceptables para considerar una distribución aproximadamente normal.

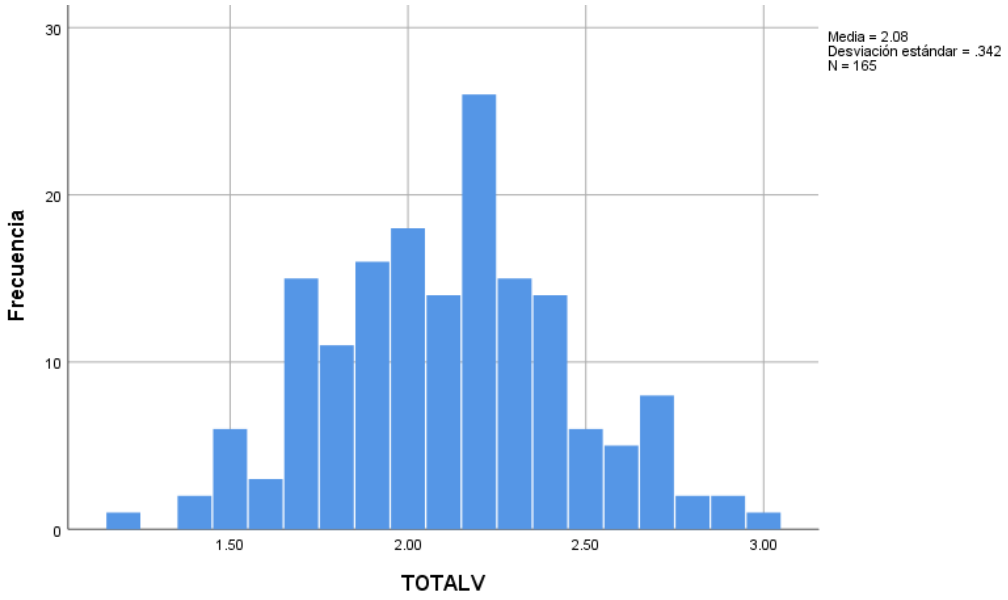
Tabla 20

Estadísticos descriptivos de la variable TOTALV

Descriptivos				
			Estadístico	Error estándar
TOTALV	Media		2.0800	.02663
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2.0274	
		Límite superior	2.1326	
	Media recortada al 5%		2.0774	
	Mediana		2.1000	
	Varianza		.117	
	Desviación estándar		.34211	
	Mínimo		1.20	
	Máximo		2.95	
	Rango		1.75	
	Rango intercuartil		.40	
	Asimetría		.123	.189
	Curtosis		-.290	.376

Figura 15

Distribución de la variable TOTALV



Por otro lado, la variable TOTALAgr mostró una media de 1.46 (DE = 0.32), con un rango de 2.00. La mediana fue de 1.40, pero los valores de asimetría (1.599) y curtosis (4.000) indicaron una distribución claramente sesgada y más concentrada, lo que sugiere una desviación significativa respecto a la normalidad.

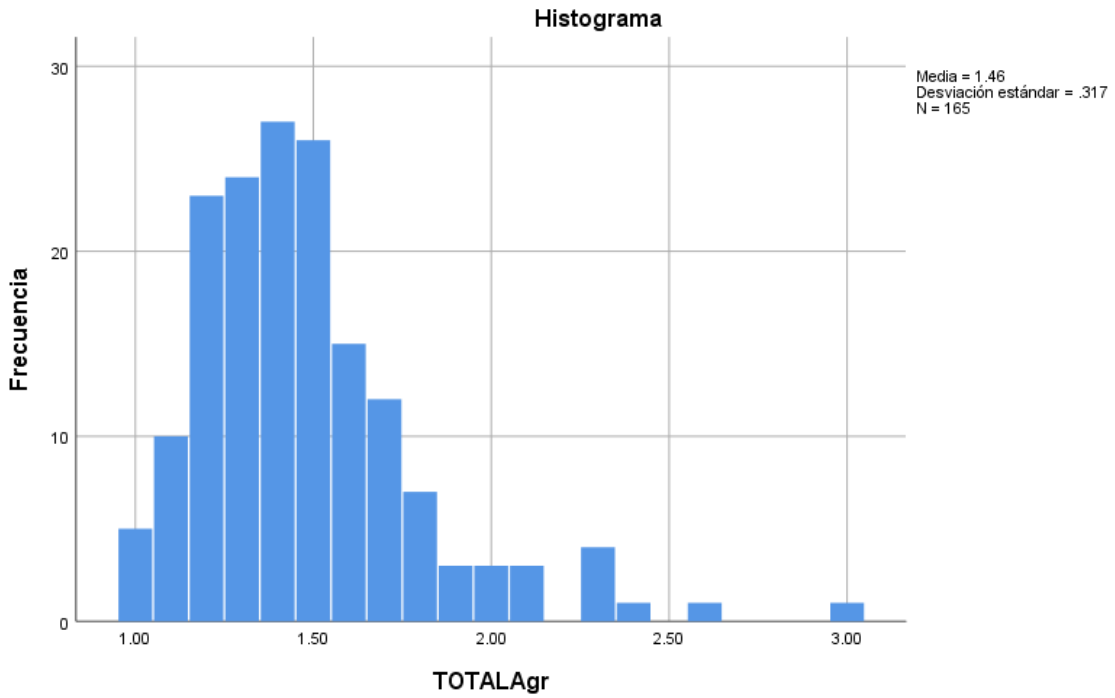
Tabla 21

Estadísticos descriptivos de la variable TOTALAgr

Descriptivos				
			Estadístico	Error estándar
TOTALAgr	Media		1.4564	.02466
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1.4077	
		Límite superior	1.5050	
	Media recortada al 5%		1.4283	
	Mediana		1.4000	
	Varianza		.100	
	Desviación estándar		.31672	
	Mínimo		1.00	
	Máximo		3.00	
	Rango		2.00	
	Rango intercuartil		.30	
	Asimetría		1.599	.189
	Curtosis		4.000	.376

Figura 16

Distribución de la variable TOTALAgr



Para confirmar la distribución de las variables, se aplicaron las pruebas de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk. Los resultados fueron los siguientes:

Tabla 22

Pruebas de normalidad para la variable TOTALV

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
TOTALV	.067	165	.066	.991	165	.397

a. Corrección de significación de Lilliefors

- TOTALV:
  - Kolmogorov-Smirnov: p = 0.066
  - Shapiro-Wilk: p = 0.397 → Se acepta la hipótesis de normalidad.

Tabla 23

Pruebas de normalidad para la variable TOTALAgr

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
TOTALAgr	.142	165	.000	.884	165	.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

- TOTALAgr:
  - Kolmogorov-Smirnov: p = 0.000
  - Shapiro-Wilk: p = 0.000 → Se rechaza la hipótesis de normalidad.

En consecuencia, se optó por aplicar la correlación de Spearman, dado que una de las variables no cumple con el supuesto de normalidad.

5.3. Prueba de hipótesis

5.3.1. Hipótesis general

HG: Los videojuegos se asocian significativamente con la agresividad de los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024

Se realizó una correlación de Spearman entre las variables TOTALV (uso de videojuegos) y TOTALAgr (agresividad total). El análisis arrojó un coeficiente de $\rho = 0.335$, con un valor de significancia $p = 0.000$ (bilateral), lo que indica una correlación positiva de magnitud débil a moderada, estadísticamente significativa al nivel de 0.01.

Tabla 24

Correlación de Spearman entre TOTALV y TOTALAgr

Correlaciones				
			TOTALV	TOTALAgr
Rho de Spearman	TOTALV	Coeficiente de correlación	1.000	.335**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	165	165
	TOTALAgr	Coeficiente de correlación	.335**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	165	165

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

Interpretación: Los resultados evidencian una relación directa entre ambas variables: a medida que aumentan los puntajes en TOTALV, también tienden a incrementarse los puntajes en TOTALAgr. Aunque la fuerza de la asociación no es elevada, su significancia estadística confirma que la relación es consistente y confiable dentro de la muestra analizada (n = 165). Esto respalda la hipótesis general planteada, al demostrar que el uso de videojuegos se asocia con mayores niveles de agresividad.

5.3.2. Hipótesis especificas

HE1: Los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 tienen nivel de agresividad medio.

Tal como se presentó en la tabla 16 y en la figura correspondiente del apartado de resultados de la variable agresividad y sus dimensiones, los niveles de agresividad fueron clasificados en bajo, medio y alto. Sin embargo, ningún participante se ubicó en el nivel alto, lo que concentró la distribución en las dos categorías restantes. El análisis descriptivo muestra que

el 93.9% de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo, mientras que solo el 6.1% presenta un nivel medio. Esta distribución evidencia una clara predominancia del nivel bajo de agresividad.

Análisis: Dado que la mayoría de los estudiantes no se ubica en el nivel medio de agresividad, los resultados no respaldan la hipótesis específica planteada. La evidencia empírica sugiere que el nivel predominante de agresividad en la muestra es bajo, lo que permite rechazar la hipótesis en función de los datos obtenidos.

HE2: Los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024 tienen preferencia por los videojuegos relacionados con la violencia.

Tal como se presentó en la tabla 11 y en la figura correspondiente del apartado de resultados, los tipos de videojuegos fueron clasificados en cuatro categorías: educativos, simulaciones, estrategia/aventura y de lucha/batalla. De estas, solo la categoría de lucha/batalla se vincula directamente con contenidos violentos. El análisis muestra que el 42.4% de los participantes indicó preferencia por videojuegos de lucha/batalla, lo que representa una proporción alta dentro de la muestra, aunque ligeramente inferior al 43.6% que prefirió videojuegos de estrategia/aventura.

Análisis: Aunque los videojuegos relacionados con la violencia presentan una alta frecuencia de preferencia entre los estudiantes, no constituyen la categoría predominante. Por lo tanto, los resultados no respaldan completamente la hipótesis específica planteada. La evidencia empírica sugiere que, si bien existe una inclinación considerable hacia videojuegos violentos, esta no supera la preferencia por otros géneros, lo que permite rechazar la hipótesis en función de los datos obtenidos.

HE3: Los videojuegos se asocian significativamente con las dimensiones de la agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco, 2024.

En la tabla 25 se presentan los coeficientes de correlación de Spearman entre el puntaje total de la variable *Videojuegos* y las tres dimensiones de *Agresividad*: reactiva, proactiva y mixta. Este análisis permite identificar el grado y la dirección de asociación entre el uso de videojuegos y los distintos tipos de agresividad evaluados en la muestra.

Tabla 25

Correlaciones entre la variable videojuegos y las dimensiones de la agresividad

Correlaciones

			TOTALV	AG_REACTIVA_TOTAL	AG_PROACTIVA_TOTAL	AG_MIXTA_TOTAL
Rho de Spearman	TOTALV	Coeficiente de correlación	1.000	.277**	.220**	.334**
		Sig. (bilateral)	.	.000	.005	.000
		N	165	165	165	165
	AG_REACTIVA_TOTAL	Coeficiente de correlación	.277**	1.000	.463**	.613**
		Sig. (bilateral)	.000	.	.000	.000
		N	165	165	165	165
	AG_PROACTIVA_TOTAL	Coeficiente de correlación	.220**	.463**	1.000	.509**
		Sig. (bilateral)	.005	.000	.	.000
		N	165	165	165	165
	AG_MIXTA_TOTAL	Coeficiente de correlación	.334**	.613**	.509**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.000	.000	.
		N	165	165	165	165

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

Interpretación: Se observaron correlaciones positivas y significativas entre la variable *Videojuegos* y todas las dimensiones de *Agresividad*. La asociación más alta se dio con la agresividad mixta ($\rho = .334$; $p < .01$), seguida por la agresividad reactiva ($\rho = .277$; $p < .01$) y la agresividad proactiva ($\rho = .220$; $p < .01$). Estos resultados indican que, a medida que aumenta el puntaje total en la variable *Videojuegos*, también tienden a incrementarse los niveles de

agresividad en sus distintas formas. Todas las correlaciones son significativas al nivel de confianza del 99%, lo que respalda la existencia de una relación estadísticamente consistente entre las variables analizadas.

5.4. Discusión

Los resultados de este estudio evidencian una correlación positiva de magnitud débil a moderada entre el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de educación secundaria, estadísticamente significativa al nivel de 0.01. Este hallazgo confirma que existe una relación entre ambas variables, aunque su intensidad no es elevada, lo que sugiere que los videojuegos pueden influir en la conducta agresiva, pero no constituyen el único factor explicativo.

Al comparar estos resultados con investigaciones previas, se observan coincidencias y diferencias relevantes. Por ejemplo, Malca Calderón (2021). encontró una influencia significativa del uso de videojuegos en la conducta agresiva, explicando hasta un 32.2% de la variabilidad, lo que representa una relación más fuerte que la hallada en el presente estudio. Esto podría deberse a diferencias en la edad de la muestra (niños de 8 a 12 años frente a adolescentes de secundaria), así como a las características del contexto escolar. De manera similar, Sucuple Herrera y López García (2022), reportaron una relación significativa entre el uso de videojuegos y la agresión física en adolescentes del distrito del Agustino, con predominio de niveles moderados tanto en el uso de videojuegos como en la agresividad. Estos resultados refuerzan la idea de que la asociación entre videojuegos y agresividad existe, aunque su magnitud puede variar según el entorno y las características de la población.

Por otro lado, investigaciones como la de Chahín Pinzón y Briñez (2011), realizada en Colombia, no encontraron correlaciones significativas entre videojuegos y agresividad, aunque sí con otras variables como impulsividad. Esta discrepancia sugiere que la relación entre

videojuegos y agresividad no es universal, sino que depende de factores culturales, sociales y metodológicos. Asimismo, estudios locales como el de Pérez Andia (2018), en Cusco reportaron una relación directa y altamente significativa entre juegos en red y agresividad, especialmente cuando se trataba de contenidos violentos, lo que contrasta con la magnitud más débil encontrada en el presente trabajo.

En conjunto, estos antecedentes muestran que la relación entre videojuegos y agresividad es consistente en su existencia, pero variable en su intensidad. La correlación débil a moderada encontrada en este estudio puede interpretarse como evidencia de que los videojuegos son un factor asociado, pero no determinante, en la conducta agresiva de los estudiantes. Es probable que otras variables, como la ansiedad (tal como lo demostraron Dueñas Solís y Pacheco Condorhuanca, 2021), el entorno familiar o las dinámicas escolares, también jueguen un papel importante en la explicación de la agresividad.

Finalmente, este estudio aporta evidencia empírica en el contexto cusqueño, confirmando que el uso de videojuegos se relaciona con la agresividad en estudiantes de secundaria, aunque en un rango limitado. Esto abre la posibilidad de que futuras investigaciones exploren con mayor detalle el tipo de videojuegos, el tiempo de exposición y las condiciones personales y sociales que podrían moderar o intensificar esta relación, contribuyendo así a una comprensión más integral del fenómeno.

5.5. Conclusiones

PRIMERA: Se confirmó la existencia de una relación positiva entre el uso de videojuegos y la agresividad en estudiantes de educación secundaria, con una correlación débil a moderada pero estadísticamente significativa ($\rho = 0.335$; $p = 0.000$). Este resultado respalda la hipótesis general y demuestra que, aunque la relación no es fuerte, sí es consistente y suficiente para afirmar que el uso de videojuegos se vincula con la manifestación de conductas agresivas en la población estudiada. La evidencia obtenida aporta al campo educativo y psicológico al mostrar que los videojuegos pueden ser un factor asociado al comportamiento agresivo, aunque no exclusivo ni determinante.

SEGUNDA: Se identificó que la mayoría de los estudiantes presenta niveles bajos de agresividad (93.9%), mientras que un porcentaje reducido se ubica en el nivel medio y ningún caso en el nivel alto. Esta predominancia del nivel bajo permite rechazar la hipótesis específica planteada, pero también ofrece una lectura positiva: la población estudiada no presenta altos niveles de agresividad, lo que refleja un contexto escolar relativamente saludable. Sin embargo, la presencia de un grupo minoritario en nivel medio sugiere que existen factores que podrían incrementar la agresividad en ciertos estudiantes, lo que merece atención preventiva.

TERCERA: En cuanto a los tipos de videojuegos, se encontró que el 42.4% de los estudiantes prefirió videojuegos de lucha/batalla, vinculados con contenidos violentos, mientras que el 43.6% optó por videojuegos de estrategia/aventura. Aunque existe una inclinación considerable hacia videojuegos violentos, esta no constituye la categoría predominante, lo que lleva a rechazar la hipótesis específica. Este hallazgo indica que los adolescentes no se limitan a juegos violentos, sino que también muestran interés por géneros que implican planificación y

resolución de problemas, lo cual abre la posibilidad de orientar el consumo hacia videojuegos con mayor potencial educativo.

CUARTA: Se hallaron correlaciones positivas y significativas entre el uso de videojuegos y las distintas dimensiones de agresividad (mixta, reactiva y proactiva). La asociación más alta se dio con la agresividad mixta ($\rho = .334$; $p < .01$), seguida por la reactiva ($\rho = .277$; $p < .01$) y la proactiva ($\rho = .220$; $p < .01$). Estos resultados confirman la hipótesis específica y demuestran que el incremento en el uso de videojuegos se relaciona con mayores niveles de agresividad en sus diferentes formas, aunque dentro de un rango débil a moderado. La consistencia estadística de estas correlaciones aporta evidencia sólida para comprender cómo los videojuegos pueden influir en la conducta estudiantil, y plantea la necesidad de considerar tanto el contenido de los juegos como el contexto social en el que se consumen.

5.6. Recomendaciones

PRIMERA: A los docentes se recomienda incorporar estrategias de orientación sobre el uso responsable de los videojuegos, promoviendo espacios de diálogo en clase donde se reflexione sobre sus contenidos y efectos. Asimismo, se sugiere integrar videojuegos educativos o de estrategia en actividades pedagógicas, de modo que los estudiantes puedan canalizar su interés hacia experiencias que fortalezcan el aprendizaje y reduzcan la exposición a contenidos violentos.

SEGUNDA: A los padres de familia se sugiere supervisar el tipo de videojuegos que utilizan sus hijos, priorizando aquellos que estimulen la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje, y limitando el acceso a juegos con contenidos violentos. También se recomienda establecer horarios regulados para el uso de dispositivos electrónicos, promoviendo un consumo equilibrado.

TERCERA: A los estudiantes se aconseja diversificar sus actividades de ocio, combinando el uso de videojuegos con prácticas deportivas, artísticas y culturales, que contribuyan al desarrollo integral y a la reducción de conductas agresivas.

CUARTA: A los investigadores futuros se recomienda profundizar en el análisis de variables adicionales que puedan influir en la agresividad, como la ansiedad, el entorno familiar y la dinámica escolar, así como explorar el impacto de diferentes géneros de videojuegos y el tiempo de exposición. De esta manera, se podrá obtener una visión más completa del fenómeno y diseñar estrategias de intervención más efectivas.

REFERENCIAS

Bandura, A. (1977). *Teoria del aprendizaje social.* Madrid: Espasa-Calpe.

Behar, D. (2008). *Introduccion a la metodologia de la investigacion.* Shalom.

Bononato, L. (2005). *Adicciones y nuevas tecnologias.* Proyecto Hombre.

Calle Morales , M. C., & Gutiérrez Julca, C. A. (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito La Esperanza - Trujillo. 2006.* Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad? *Revista de Investigación Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas. Venezuela, 32*(65), 223-246.

Chahín-Pinzón, J. C., & Briñez, J. J. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Revista de Psicología del Deporte*, 29–44.

Díaz Correa, M., Restrepo Ramos, S., & González García, D. (2024). Videojuegos online-multijugador como entornos digitales posibilitadores de la interacción digital. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 169-183.

Duch Gavaldà, J., & Tejedor Navarro, H. (2018). Introducción a los videojuegos.

Dueñas Solis, B. R., & Pacheco Condorhuanca, W. J. (2021). *Ansiedad y agresividad en escolares del tercero al quinto de secundaria de colegios PNP del Distrito de Wanchaq - Cusco, 2021.* Cusco: Universidad César Vallejo,.

Eguia Gómez, J. L., Contreras-Espinosa, R. S., & Solano-Albajes, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 ciencias*.

Estrada Araoz, E. G., Paricahua Peralta, J. N., Velásquez Giersch, L., Paredes Valverde, Y., Quispe Herrera, R., Farfán Latorre, M., . . . Zuloaga Araoz, M. C. (2022). Uso problemático de videojuegos en adolescentes peruanos: Prevalencia estimada y asociación con variables sociodemográficas. *Revista AVFT*, 286-292.

Fuentes Fuentes, L., & Perez Castro, L. (2015). *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo.* Sucre, Colombia.

Gómez Álvarez, M. C., & Zapata Jaramillo, C. M. (2022). Una propuesta de clasificación de juegos con propósito educativo para ingeniería de software. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería, 30*(2), 239-254. doi:http://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052022000200239

Gomez, S., Esther, M., & Turci, I. (2003). *Los efectos de los videojuegos: estudios y reflexiones.* Ministerio de Educacion y Ciencia.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Mexico: McGraw-Hill Education.

Lopez Garcia, I. M., & Suclupe Herrera, H. O. (2022). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022.* Lima: Universidad Peruana Los Andes.

Malca Calderón, J. (2021). *Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021.* Chiclayo: Universidad Señor de Sipán.

Martinez Arcila, M. M., & Moncada Ortega, S. P. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad y la convivencia en los estudiantes de cuarto grado de educación primeria de la I.E.T. N° 88013 "Eleazar Guzmán Barrón", Chimbote, 2011.* Chimbote: Universidad César Vallejo.

Martinez Lanz, P., Bohorodzaner, S., & Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología, 5*, 199 - 206.

Martínez Ruiz, A. (2018). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la COMUNIDAD VIRTUAL PERUANA de TEAM FORTRESS 2. *PUCP*.

Mejías-Climent, L. (31 de diciembre de 2021). Clasificaciones de videojuegos.Una propuesta práctica para estudios empíricos. *revista.tradumática*, págs. 22 - 46. doi:https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242

Osorio, J., Álvarez, N., & Peinado, F. (2018). La retención de usuarios en los videojuegos con multijugador masivo: Una analogía entre las motivaciones sociales que influyen en el ámbito lúdico y educativo. *Edición Complutense*, 189-200.

Parra Olivares, J. (2003). *Guia de muestreo.* Maracaibo: Universidad del Zulia.

Perez Andia, J. (2018). *Juegos en red y el perfil de Agresividad EN Adolescentes de la Institucion Educativa Privada Mixta San José Cusco - 2016.* Cusco: Universidad Alas Peruanas.

Perez Martos, K. V., & Prado Espinoza, A. J. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa Maria, sector Jerusalé, distrito la Esperanza, Trujillo, 2014.* Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego.

Perron, B., & Wolf , M. J. (2003). INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL VIDEOJUEGO. *Formats*.

Quezada Pacherre, A. B. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría n°2 de San Martín de Porres.* Lima: Universidad Privada del Norte.

Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 557-574.

Ruiz Cataño, Y. M., & Pinzón Delgado, J. J. (2023). *De controles a controladores: Relación entre ira, agresividad y uso de videojuegos.*

Tacanga Polo, E. A., & Ulloa Vargas, M. d. (2024). EFECTOS DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES: UNA REVISIÓN SISTÉMICA. *YACHAQ*, 36-49.

Vara Salas, R. P. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017.* Lima: Universidad Autónoma del Perú.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de instrumentos

FICHA PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título de investigación: VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA - CUSCO, 2024.

I. DATOS GENERALES

- Apellidos y nombres del experto:	
- Grado Académico:	**- Cargo e institución donde labora:**
- Datos del investigador: Valencia Monge Omar Steven Vargas Amanca Edmist Valy	**- Fecha:**

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

INDICADOR	**CRITERIO**	**Deficiente**	**Regular**	**Buena**	**Muy Buena**	**Excelente**
		(1 – 20)	**(21 – 40)**	**(41-60)**	**(61-80)**	**(81-100)**
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					
Objetividad	Está expresado en conductas observables					
Actualidad	Está de acuerdo al estado actual del conocimiento					
Organización	Congruente lógica entre variables e indicadores.					
Suficiencia	Comprende aspectos de cantidad y calidad.					

Intencionalidad	Es adecuado para valorar objetivos del estudio					
Consistencia	Establece una relación entre el problema, objetivos e hipótesis.					
Coherencia	Existe relación entre dimensiones e indicadores.					
Metodología	Responde al propósito de la investigación.					
Pertinencia	Es adecuado a los propósitos de la investigación.					
PROMEDIO DE SUMA PARCIAL:						
VALORACIÓN GLOBAL DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION						

III. OBSERVACIONES:

……

……

……

FIRMA

Anexo 2. Validación de instrumentos según expertos

FICHA PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título de investigación: VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2024.

I. DATOS GENERALES

- Apellidos y nombres del experto: Villamirano Vega, Hugo R.	
- Grado Académico: Doctor	**- Cargo e institución donde labora:** Decano
- Datos de los investigadores: Valencia Monge Omar Steven Vargas Amanca Edmist Valy	**- Fecha:** 05-1/12/2024.

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

INDICADOR	CRITERIO	Deficiente (1 – 20)	Regular (21 – 40)	Buena (41-60)	Muy Buena (61-80)	Excelente (81-100)
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado					✓
Objetividad	Está expresado en conductas observables				✓	
Actualidad	Está de acuerdo al estado actual del conocimiento					✓
Organización	Congruente lógica entre variables e indicadores.					✓
Suficiencia	Comprende aspectos de cantidad y calidad.				✓	
Intencionalidad	Es adecuado para valorar objetivos del estudio					✓
Consistencia	Establece una relación entre el problema, objetivos e hipótesis.					✓
Coherencia	Existe relación entre dimensiones e indicadores.					✓
Metodología	Responde al propósito de la investigación.					✓
Pertinencia	Es adecuado a los propósitos de la investigación.					✓
PROMEDIO DE SUMA PARCIAL:	95+95+95+95+95+95+95+95+95+80 / 10					

VALORACIÓN GLOBAL DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION	92%

III. OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

FIRMA

FICHA PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título de investigación: VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA - CUSCO, 2024.

I. DATOS GENERALES

- Apellidos y nombres del experto: Jaime Aucca Marín	
- Grado Académico: Doctor	**- Cargo e institución donde labora:**
	Docente
- Datos del investigador: Valencia Monge Omar Steven Vargas Amanca Edmist Valy	**- Fecha: Cusco, 05 de diciembre del 2024**

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

INDICADOR	CRITERIO	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		(1 – 20)	(21 – 40)	(41-60)	(61-80)	(81-100)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				X	
Objetividad	Está expresado en conductas observables				X	
Actualidad	Está de acuerdo al estado actual del conocimiento				X	
Organización	Congruente lógica entre variables e indicadores				X	
Suficiencia	Comprende aspectos de cantidad y calidad.				X	
Intencionalidad	Es adecuado para valorar				X	

	objetivos del estudio					
Consistencia	Establece una relación entre el problema, objetivos e hipótesis.				X	
Coherencia	Existe relación entre dimensiones e indicadores.				X	
Metodología	Responde al propósito de la investigación.				X	
Pertinencia	Es adecuado a los propósitos de la investigación.				X	
PROMEDIO DE SUMA PARCIAL:		**80%**				
VALORACIÓN GLOBAL DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION		**80%**				

III. OBSERVACIONES: Procede su aplicación

.....

.....

.....

.....

Dr. Jaime Aucca Marín
DNI N° 23954451
Teléfono 983549430

FICHA PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título de investigación: VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA - CUSCO, 2024.

I. DATOS GENERALES

- Apellidos y nombres del experto:	
- Grado Académico:	**- Cargo e institución donde labora:**
- Datos del investigador: Valencia Monge Omar Steven Vargas Amanca Edmist Valy	**- Fecha:**

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

INDICADOR	CRITERIO	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		(1 – 20)	(21 – 40)	(41-60)	(61-80)	(81-100)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
Objetividad	Está expresado en conductas observables					✓
Actualidad	Está de acuerdo al estado actual del conocimiento					✓
Organización	Congruente lógica entre variables e indicadores.				✓	
Suficiencia	Comprende aspectos de cantidad y calidad.				✓	
Intencionalidad	Es adecuado para valorar objetivos del estudio					✓
Consistencia	Establece una relación entre el problema, objetivos e hipótesis.					✓
Coherencia	Existe relación entre					✓

	dimensiones e indicadores.					
Metodologia	Responde al propósito de la investigación.					✓
Pertinencia	Es adecuado a los propósitos de la investigación.					✓
PROMEDIO DE SUMA PARCIAL:		84 %				
VALORACIÓN GLOBAL DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION						

III. OBSERVACIONES:

Procede su aplicación

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
DEPTO. ACAD. DE EDUCACIÓN

Dr. Angel Zenón Chocoechanca Cuadro
DOCENTE

FIRMA

[illegible] 084126392

FICHA PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Título de investigación: VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO TURNO MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO, 2024.

I. DATOS GENERALES

- Apellidos y nombres del experto: Yepez Quispe Alfredo Alexis	
- Grado Académico: Mgt.	**- Cargo e institución donde labora:** Docente A.S. I.E.
- Datos de los investigadores: Valencia Monge Omar Steven Vargas Amanca Edmist Valy	**- Fecha:** 26-11-24

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

INDICADOR	CRITERIO	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		(1 – 20)	(21 – 40)	(41-60)	(61-80)	(81-100)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					X
Objetividad	Está expresado en conductas observables					X
Actualidad	Está de acuerdo al estado actual del conocimiento					X
Organización	Congruente logica entre variables e indicadores.					X
Suficiencia	Comprende aspectos de cantidad y calidad.				X	
Intencionalidad	Es adecuado para valorar objetivos del estudio					X
Consistencia	Establece una relación entre el problema, objetivos e hipótesis.				X	
Coherencia	Existe relación entre dimensiones e indicadores.					X
Metodologia	Responde al propósito de la investigación.					X
Pertinencia	Es adecuado a los propósitos de la investigación.					X
PROMEDIO DE SUMA PARCIAL:						

VALORACIÓN GLOBAL DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION	85%

III. OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Mgt. Alfredo A. Yépez Quispe
PERITO

Anexo 3. Autorización de aplicación de instrumento

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS PARA EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Mgtr. ALAN ALAIN HUAMAN AUCCAPURI - DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA – CUSCO

NOSOTROS, OMAR STEVEN VALENCIA MONGE con CÓDIGO 164201 identificado con DNI 75300618 y EDMIST VALY VARGAS AMANCA con CÓDIGO 171032 identificada con DNI 73026869; bachilleres de la ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, ante Ud. con el debido respeto nos presentamos y exponemos lo siguiente:

Que, habiendo culminado nuestros estudios en la ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES de la Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco, Solicito autorización para la recolección de datos del proyecto de investigación titulada **"Videojuegos y agresividad en los estudiantes del nivel secundario turno mañana de la Institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco 2024."**, para optar el título profesional de educación secundaria.

POR LO EXPUESTO: Pedimos a Ud. nos conceda la oportunidad por ser de justicia, apoyo a nuestro proyecto de investigación y logro profesional.

Sin otro particular, nos despedimos agradeciendo de antemano su comprensiva aceptación a esta solicitud.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA

Mg. Alan Alain Huaman Auccapuri
DIRECTOR

Cusco, 13 de diciembre de 2024

AUTORIZADO
COORDINAR CON SUBDIRECTOR Y TUTORÍA (APLICAR)

Omar Steven Valencia Monge
DNI: 75300618
Código:164201

Edmist Valy Vargas Amanca
DNI: 73026869
Código:171032

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
I.E. DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA
SECRETARIA

13/12/2024

Anexo 4. Instrumentos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ENCUESTA SOBRE USO DE VIDEOJUEGOS

INSTRUCCIONES: A continuación, se le plantean algunas preguntas, de las cuales se llenarán los espacios en blanco o encierra la respuesta con un círculo según corresponda.

AUTORAS: Calle y Gutiérrez, 2011 **MODIFICADO POR:** Pérez y Prado, 2016 & los autores de la presente investigación.

EDAD: **SEXO:**

1. **¿Por qué usas videojuegos?**
   a) Por diversión
   b) Por competir
   c) Por relajación
   d) Para socializar
2. **¿Qué tipo de videojuegos prefieres?**
   a) De lucha/ Batalla
   b) Estrategia/ Aventura
   c) Educativos
   d) Simulaciones
3. **¿Juegas videojuegos con temática violenta?**
   a) Con frecuencia
   b) A veces
   c) Casi nunca
   d) Nunca
4. **¿Cuántos días de la semana te dedicas a los videojuegos?**
   a) Todos los días
   b) De 2 a 3 días a la semana
   c) De 4 a 6 días a la semana
   d) 1 día a la semana
5. **¿Cuántas veces al día te dedicas a los videojuegos?**
   a) Una vez al día
   b) 2 veces al día
   c) 3 veces al día
   d) Mas de 4 veces al día
6. **¿Cuántas horas al día te dedicas a los videojuegos?**
   a) Menos de una hora
   b) De 1 a 2 horas
   c) De 3 a 4 horas
   d) Más de 5 horas
7. **¿Los videojuegos te ayudan a manejar emociones como el enojo?**
   a) Con frecuencia
   b) A veces
   c) Casi nunca
   d) Nunca
8. **¿Cómo reacciones ante la frustración en los videojuegos?**
   a) Cierro el juego para tomar un descanso.
   b) Grito golpeó lo que tenga cerca grito golpeó lo que tenga cerca.
   c) Acepto que voy perdiendo, pero continúo jugando sin enojo.
   d) Otro: _____
9. **¿Me cuesta relajarme cuando un videojuego es muy complicado?**
   a) Siempre
   b) A veces
   c) Casi nunca
   d) Nunca

10. ¿Dónde aprendiste sobre videojuegos?

a) En la I.E. con mis compañeros
b) En casa con mis familiares y amigos
c) Por mi cuenta en internet
d) Por redes sociales o streams en vivo

11. ¿Juegas videojuegos sola o con otras personas?

a) Solo(a)
b) Multijugador en línea con extraños
c) Con amigos cercanos
d) Con familiares

12. ¿Otros jugadores en línea utilizan trampas para ganar en el juego?

a) Siempre
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

13. ¿Tus padres tienen conocimiento que juegas videojuegos?

a) Con frecuencia
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

14. ¿Utilizas dinero para tener beneficios o mejoras en los videojuegos?

a) Con frecuencia
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

15. ¿Cuándo pierdes En un videojuego me enojo con otros jugadores les insultó y digo cosas hirientes?

a) Con frecuencia
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

16. ¿Cuándo pierdes En un videojuego sientes frustración o enojo?

a) Siempre
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

17. ¿Los videojuegos con contenido violento incluyen en tu comportamiento?

a) Mucho
b) Algo
c) Muy poco
d) Nada

18. ¿Cuándo otro jugador me supera en un videojuego competitivo me enojo?

a) Siempre
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

19. ¿Al término de jugar pierdo el control y reacciono físicamente?

a) Con frecuencia
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

20. ¿Mientras haces uso de los videojuegos sueles discutir con amigos o familiares?

a) Con frecuencia
b) A veces
c) Casi nunca
d) Nunca

ESCALA DE AGRESIVIDAD "EGA"

INSTRUCCIONES: Estimado(a) escolar, el siguiente test es personal y anónimo. Responda con sinceridad las siguientes premisas y marca con un aspa (X) la alternativa con la que te sientas identificado.

AUTOR: Pinedo, Ferreyros y Col. (1997) **MODIFICADO POR:** Martinez y Moncada (2012)

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. ¿Peleo con mis amigos (as)?				
2. ¿Me gusta golpear a mis amigos?				
3. ¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis amigos?				
4. ¿Cuándo mis amigos no me dan lo que les pido les pego?				
5. ¿Si alguien me patea, le hago lo mismo?				
6. ¿Cuándo estoy molesto, rompo objetos?				
7. ¿Cuándo nadie me ve, agredo físicamente a mis amigos?				
8. ¿Me burlo de mis amigos?				
9. ¿Pongo apodos a mis amigos?				
10. ¿Me fijo de los defectos de mis amigos?				
11. ¿Cuándo un amigo me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?				
12. ¿Digo malas palabras cuando estoy molesto?				
13. ¿Miro con desprecio a los niños más débiles?				
14. ¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?				
15. ¿Me gusta amenazar a mis amigos?				
16. ¿Hablo mal de mis amigos?				
17. ¿Disfruto arrebatando las cosas a mis amigos?				
18. ¿Hablas mal de las personas que no te caen bien para hacerlas sentir mal?				
19. ¿Cuándo estas molesto (a) lo expresas con tus gestos del rostro?				
20. ¿Rechazas a las personas que no están de acuerdo con tus ideas?				

Anexo 5. Instrumentos resueltos

ENCUESTA "A"

INSTRUCCIONES: Lee detenidamente cada pregunta y selecciona la opción que mejor describa tu experiencia.

EDAD: 17 **años** **SEXO:** Masculino

1. ¿Por qué usas videojuegos?
a) Por diversión
b) Por competir
c) Por relajación
d) Para socializar

2. ¿Qué tipo de videojuegos prefieres?
a) De lucha/Batalla
b) Estrategia/Aventura
c) Educativos
d) Simulaciones

3. ¿Juegas videojuegos con temática violenta?
a) Con frecuencia b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

4. ¿Cuántos días a la semana te dedicas a los videojuegos?
a) Todos los días
b) De 2 a 3 días a la semana
c) De 4 a 6 días a la semana
d) 1 día a la semana

5. ¿Cuántas veces al día te dedicas a los videojuegos?
a) Una vez al día
b) 2 veces al día
c) 3 veces al día
d) Mas de 4 veces al día

6. ¿Cuántas horas al día te dedicas a los videojuegos?
a) Menos de una hora
b) De 1 a 2 horas
c) De 3 a 4 horas
d) Más de 5 horas

7. ¿Los videojuegos te ayudan a manejar emociones, como el enojo?
a) Con frecuencia b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

8. ¿Cómo reaccionas ante la frustración en los videojuegos?
a) Cierro el juego para tomar un descanso
b) Grito o golpeo lo que tengo cerca
c) Acepto que voy perdiendo, pero continúo jugando sin mostrar enojo
d) Otro: _____

9. ¿Me cuesta relajarme cuando un videojuego es muy complicado?
a) Siempre b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

10. ¿Dónde aprendiste sobre videojuegos?
a) En la I.E. con mis compañeros
b) En casa, con mis familiares y amigos
c) Por mi cuenta, en internet
d) Por redes sociales o streams en vivo

11. ¿Juegas videojuegos solo(a) o con otras personas?
a) Solo(a)
b) Multijugador en línea con extraños
c) Con amigos cercanos
d) Con familiares

12. ¿Otros jugadores en línea utilizan trampas para ganar en el juego?
a) Siempre b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

13. ¿Tus padres tienen conocimiento que juegas videojuegos?
a) Con frecuencia b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

14. ¿Utilizas dinero para tener beneficios o mejoras en los videojuegos?
a) Con frecuencia b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

15. ¿Cuándo pierdes en un videojuego, me enojo con otros jugadores, les insulto y digo cosas hirientes?
a) Con frecuencia b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

16. ¿Cuándo pierdes en un videojuego sientes frustración o enojo?
a) Siempre b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

17. ¿Los videojuegos con contenido violento influyen en tu comportamiento?
a) Mucho b) Algo c) Muy poco d) Nada

18. ¿Cuándo otro jugador me supera en un videojuego competitivo me enfado?
a) Siempre b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

19. ¿Al termino de jugar pierdo el control y reacciono fisicamente?
a) Con frecuencia b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

20. ¿Mientras haces uso de los videojuegos sueles discutir con amigos o familiares?
a) Con frecuencia b) A veces c) Casi nunca d) Nunca

ENCUESTA "B"

INSTRUCCIONES: Estimado(a) escolar, el siguiente test es personal y anónimo. Responda con sinceridad las siguientes premisas y marca con un aspa (X) la alternativa con la que te sientas identificado.

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. ¿Peleo con mis amigos(as)?			X	
2. ¿Me gusta golpear a mis amigos(as)?			X	
3. ¿Cuándo estoy con colera doy empujones a mis amigos(as)?				X
4. ¿Cuándo mis amigos(as) no me dan lo que les pido les pego?				X
5. ¿Si alguien me patea, le hago lo mismo?				X
6. ¿Cuándo estoy molesto, rompo objetos?		X		
7. ¿Cuándo nadie me ve, agredo fisicamente a mis amigos(as)?		X		
8. ¿Me burlo de mis amigos(as)?				X
9. ¿Pongo apodos a mis amigos(as)?			X	
10.¿Me fijo de los defectos de mis amigos(as)?				X
11.¿Cuándo un amigo me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?				X
12.¿Digo malas palabras cuando estoy molesto?		X		
13.¿Miro con desprecio a los niños más débiles?				X
14.¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?				X
15.¿Me gusta amenazar a mis amigos(as)?				X
16.¿Hablo mal de mis amigos(as)?				X
17.¿Disfruto arrebatando las cosas a mis amigos(as)?			X	
18.¿Hablas mal de las personas que no te caen bien para hacerlas sentir mal?				X
19.¿Cuándo estas molesto(a) lo expresas con tus gestos del rostro?				X
20.¿Rechazas a las personas que no están de acuerdo con tus ideas?				X

Anexo 6. Evidencias del trabajo de campo

Nota: Estudiantes de 3ero de secundaria resolviendo los instrumentos de aplicación.

Nota: Estudiantes de 2do de secundaria resolviendo los instrumentos de aplicación.