

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO “FREE FIRE” Y AGRESIVIDAD EN
ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024**

PRESENTADO POR:

Bach. ROCKY GERARDO ALVARADO SULLA

Bach. AVELINO ALFEREZ JUCHARO

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR:

MGT. FERNANDO DIAZ ANCCO

CUSCO - PERU

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: **ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024**

presentado por: **ROCKY GERARDO ALVARADO SULLA** con DNI Nro.: **48145484**..... presentado por: **AVELINO ALFEREZ JUEHARO** con DNI Nro.: **74729858**..... para optar el título profesional/grado académico de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA**

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por **02** veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de 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 se considera plagio. | X |
| Del 11 al 30 % | Devolver al usuario para las correcciones. | |
| Mayor a 31% | El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica 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 la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, **02** de **ABRIL** de 20**25**


Firma
Post firma **MET. FERNANDO DIAZ ANCCO**
Nro. de DNI **23947654**
ORCID del Asesor **0000-0002-6885-8826**

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: **oid:27259:443040648**

ROCKY GERARDO ALVARADO SULLA AVELINO ALF... ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO “FREE FIRE” Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:443040648

Fecha de entrega

27 mar 2025, 12:25 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

27 mar 2025, 8:34 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS RN2025.docx

Tamaño de archivo

9.9 MB

165 Páginas

39.014 Palabras

180.938 Caracteres

10% Overall Similarity

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




Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text
- ▶ Small Matches (less than 10 words)

Exclusions


- ▶ 52 Excluded Sources
- ▶ 1 Excluded Match

Top Sources

- 5%  Internet sources
- 2%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

-  **Hidden Text**
15 suspect characters on 9 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

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

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

DEDICATORIA

A los designios de Dios agradezco por trazar mi sendero, y en esta travesía, elevo mi más profundo reconocimiento a mis padres, Gerardo Alvarado y Flora Sulla. su invaluable amor, faro de paciencia y sustento incansable, han forjado el camino hacia la culminación de esta maravillosa etapa de ser profesional. A mis queridas hermanas, Alina y Yessy, cuya presencia cercana ha sido un bálsamo en este viaje, les tributo mi eterna gratitud.

Mas entre las estrellas de mi gratitud, brilla con singular resplandor mi amada Nicole, mi compañera de vida. A ella le debo un agradecimiento tan hondo como el océano, por sus consejos sabios, su apoyo inquebrantable, su comprensión tierna y su constante motivación. Eres mi musa, mi inspiración infinita, la roca sólida en el oleaje de este viaje. Te amo, mi amor, y en tus ojos descubro el horizonte donde anida la dicha.

Rocky Gerardo

DEDICATORIA

A la memoria de mi amado padre, Donato Alférez Romero en el cielo; con el corazón lleno de amor y gratitud, dedico este proyecto a ti. Tu sabiduría, tu amor incondicional y tu fortaleza han sido la brújula que ha guiado mi vida. Aunque no pueda verte, tu esencia sigue iluminando mi camino y tu influencia resuena en todo lo que hago. Este trabajo es un humilde reflejo de todo lo que me has enseñado y del profundo impacto que has tenido en mi vida. Siempre llevaré tu memoria en mi corazón, y tu legado continúa vivo en cada paso que doy.

Con eterno cariño.

A mi gran maestro Edgar Espinoza y familia por ese apoyo, orientación y exigencia que hace que deje testimonios en el sendero por la vida.

Así mismo a la constante preocupación de mi madre Estela Jucharo Madueño y hermanos a todos ustedes, este éxito es un reflejo de su apoyo en el trayecto de mi educación.

A la universidad nacional de san Antonio Abad a los docentes por crear en mi un profesional lleno de muchas expectativas.

Avelino

AGRADECIMIENTO

En el inicio de este camino, elevamos nuestra gratitud al divino por otorgarnos una familia sublime, cuyos pilares de superación, perseverancia y humildad han alumbrado nuestras metas y embellecido el horizonte de un futuro promisorio, siendo el fulgor de su orgullo nuestra guía eterna.

A la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, por la oportunidad de alzarnos como Licenciados en Educación Primaria, a la facultad de educación y a nuestros distinguidos maestros, por desvelar los secretos del saber durante cinco años de formación, esculpiendo en nosotros la sapiencia y el arte del conocimiento.

Al Glorioso Colegio Nacional de Ciencias, nuestro profundo y eterno agradecimiento: en sus aulas se gestaron sueños y esperanzas, y por el respaldo ofrecido durante el desarrollo de nuestra investigación, el cual fue clave para llevar a cabo este estudio. Agradecemos especialmente al Dr. Armando Condori Araoz, subdirector del nivel primario, quien nos brindó su apoyo con la generosidad de quien ama el saber. Su respaldo no solo forma parte de esta obra, sino también de la inspiración que nos impulsó a culminar nuestros sueños.

En el firmamento de la gratitud, a nuestro asesor, Mgt. Fernando Diaz Ancco, cuya luz de apoyo, paciencia y comprensión ha guiado nuestra nave hacia la culminación de esta odisea investigativa, donde la perseverancia y la fortaleza se entrelazan en un danzar de logros.

A cada estrella que brilló sobre nuestro trabajo de investigación, a cada amigo, a cada compañero, va mi más sentido agradecimiento por su apoyo constante y su colaboración, que ha tejido con hilos de amistad y complicidad esta historia de éxito.

Con sincero cariño.

Los autores

ÍNDICE

| | |
|--|------|
| DEDICATORIA..... | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iv |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | v |
| ÍNDICE DE TABLAS | viii |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | x |
| RESUMEN..... | xii |
| ABSTRACT | xiii |
| INTRODUCCIÓN | xiv |
| CAPÍTULO I..... | 16 |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 16 |
| 1.1. Situación problemática | 16 |
| 1.2. Formulación del problema..... | 19 |
| 1.3. Justificación de la investigación..... | 19 |
| 1.3.1. <i>Justificación teórica</i> | 19 |
| 1.3.2. <i>Justificación metodológica</i> | 20 |
| 1.3.3. <i>Justificación social</i> | 20 |
| 1.3.4. <i>Justificación por conveniencia</i> | 21 |
| 1.4. Objetivos de la investigación..... | 21 |
| 1.4.1. <i>Objetivo general</i> | 21 |
| 1.4.2. <i>Objetivos específicos</i> | 21 |
| 1.5. Delimitación de la investigación | 22 |
| 1.5.1. <i>Espacial</i> | 22 |
| 1.5.2. <i>Temporal</i> | 22 |
| 1.6. Viabilidad de la investigación | 22 |
| CAPÍTULO II | 23 |

| | |
|--|----|
| MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL | 23 |
| 2.1. Bases teóricas | 23 |
| 2.1.1. <i>Los videojuegos</i> | 23 |
| 2.1.2. <i>Adicción a los videojuegos</i> | 30 |
| 2.1.3. <i>Agresividad</i> | 40 |
| 2.1.4. <i>Estrategias para abordar la adicción a videojuegos y agresividad</i> | 46 |
| 2.2. Marco conceptual | 51 |
| 2.3. Antecedentes de la investigación..... | 54 |
| 2.3.1. <i>Antecedentes a nivel Internacional</i> | 54 |
| 2.3.2. <i>Antecedente Nacional</i> | 56 |
| 2.3.3. <i>Antecedente Local</i> | 59 |
| CAPÍTULO III | 60 |
| HIPÓTESIS Y VARIABLES..... | 60 |
| 3.1. Hipótesis de la investigación | 60 |
| 3.1.1. <i>Hipótesis general</i> | 60 |
| 3.1.2. <i>Hipótesis Específico</i> | 60 |
| 3.2. Identificación de variables..... | 60 |
| 3.3. Operacionalización de variables | 62 |
| CAPÍTULO IV | 63 |
| METODOLOGÍA | 63 |
| 4.1. <i>Ámbito de estudio: localización política y geográfica</i> | 63 |
| 4.2. Tipo y nivel de investigación..... | 64 |
| 4.2.1. <i>Tipo de investigación</i> | 64 |
| 4.2.2. <i>Nivel de investigación</i> | 64 |
| 4.3. Unidad de análisis..... | 65 |

| | |
|--|-----|
| 4.4. Población de estudio | 65 |
| 4.5. Tamaño de la muestra..... | 65 |
| 4.6. Técnica y selección de la muestra | 66 |
| 4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información..... | 66 |
| 4.8. Técnica de análisis e interpretación de la información..... | 67 |
| 4.9. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de la hipótesis planteada..... | 69 |
| | |
| CAPÍTULO V | 70 |
| RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN | 70 |
| 5.1. Resultados descriptivos | 70 |
| 5.2. Resultados de la prueba de hipótesis | 87 |
| 5.2.1. Verificación de hipótesis general..... | 88 |
| 5.2.2. Verificación de hipótesis específica 01 | 91 |
| 5.2.3. Verificación de hipótesis específica 02 | 93 |
| 5.2.4. Verificación de hipótesis específica 03 | 96 |
| 5.2.5. Verificación de hipótesis específica 04 | 99 |
| | |
| DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 102 |
| CONCLUSIONES | 109 |
| SUGERENCIAS | 112 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 115 |
| ANEXOS..... | 121 |

LISTA DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Variables y dimensiones</i> | 60 |
| Tabla 2 <i>Operacionalización de variables</i> | 62 |
| Tabla 3 <i>Composición de la población</i> | 65 |
| Tabla 4 <i>Composición de la muestra</i> | 66 |
| Tabla 5 <i>Baremos para la variable adicción al videojuego Free Fire</i> | 68 |
| Tabla 6 <i>Baremos para la variable agresividad</i> | 68 |
| Tabla 7 <i>Edad de los estudiantes</i> | 70 |
| Tabla 8 <i>Conocimiento del videojuego “Free Fire”</i> | 72 |
| Tabla 9 <i>Uso del videojuego “Free Fire”</i> | 73 |
| Tabla 10 <i>Nivel de adicción al videojuego “Free Fire”</i> | 75 |
| Tabla 11 <i>Dimensión abstinencia</i> | 76 |
| Tabla 12 <i>Dimensión abuso y tolerancia</i> | 77 |
| Tabla 13 <i>Dimensión problemas ocasionados por los videojuegos</i> | 78 |
| Tabla 14 <i>Dimensión dificultad en el control</i> | 80 |
| Tabla 15 <i>Nivel de agresividad</i> | 81 |
| Tabla 16 <i>Dimensión agresividad física</i> | 83 |
| Tabla 17 <i>Dimensión agresividad verbal</i> | 84 |
| Tabla 19 <i>Dimensión agresividad no verbal</i> | 85 |
| Tabla 18 <i>Dimensión agresividad relacional</i> | 86 |
| Tabla 20 <i>Test de normalidad</i> | 87 |
| Tabla 21 <i>Modelo de la hipótesis general</i> | 88 |
| Tabla 22 <i>Anova^a del modelo de la hipótesis general</i> | 89 |
| Tabla 23 <i>Coefficientes^a del modelo de la hipótesis general</i> | 90 |
| Tabla 24 <i>Modelo de la hipótesis específica 1</i> | 91 |
| Tabla 25 <i>Anova^a del modelo de la hipótesis específica 1</i> | 92 |

| | |
|---|-----|
| Tabla 26 <i>Coeficientes^a del modelo de la hipótesis específica 1</i> | 92 |
| Tabla 27 <i>Modelo de la hipótesis específica 2</i> | 94 |
| Tabla 28 <i>Anova^a del modelo de la hipótesis específica 2</i> | 94 |
| Tabla 29 <i>Coeficientes^a del modelo de la hipótesis específica 2</i> | 95 |
| Tabla 30 <i>Modelo de la hipótesis específica 3</i> | 96 |
| Tabla 31 <i>Anova^a del modelo de la hipótesis específica 3</i> | 97 |
| Tabla 32 <i>Coeficientes^a del modelo de la hipótesis específica 3</i> | 98 |
| Tabla 33 <i>Modelo de la hipótesis específica 4</i> | 99 |
| Tabla 34 <i>Anova^a del modelo de la hipótesis específica 4</i> | 100 |
| Tabla 35 <i>Coeficientes^a del modelo de la hipótesis específica 4</i> | 100 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|-----|
| Figura 1 <i>Diseño de la currícula nacional</i> | 47 |
| Figura 2 <i>Dimensiones de la TOE para los estudiantes</i> | 49 |
| Figura 3 <i>Ubicación geográfica</i> | 63 |
| Figura 4 <i>Diseño metodológico</i> | 64 |
| Figura 5 <i>Edad de los estudiantes</i> | 71 |
| Figura 6 <i>Conocimiento del videojuego “Free Fire”</i> | 72 |
| Figura 7 <i>Uso del videojuego “Free Fire”</i> | 73 |
| Figura 8 <i>Nivel de adicción al videojuego “Free Fire”</i> | 75 |
| Figura 9 <i>Dimensión abstinencia</i> | 76 |
| Figura 10 <i>Dimensión abuso y tolerancia</i> | 77 |
| Figura 11 <i>Dimensión problemas ocasionados por los videojuegos</i> | 79 |
| Figura 12 <i>Dimensión dificultad en el control</i> | 80 |
| Figura 13 <i>Nivel de agresividad</i> | 82 |
| Figura 14 <i>Dimensión agresividad física</i> | 83 |
| Figura 15 <i>Dimensión agresividad verbal</i> | 84 |
| Figura 16 <i>Dimensión agresividad no verbal</i> | 85 |
| Figura 17 <i>Dimensión agresividad relacional</i> | 87 |
| Figura 18 <i>Dispersión y recta de regresión del modelo de la hipótesis general</i> | 90 |
| Figura 19 <i>Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 1</i> | 93 |
| Figura 20 <i>Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 2</i> | 95 |
| Figura 21 <i>Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 3</i> | 98 |
| Figura 22 <i>Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 4</i> | 101 |
| Figura 23 <i>Investigadores dentro del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias</i> | 159 |
| Figura 24 <i>Aplicación de los cuestionarios 6to A</i> | 160 |
| Figura 25 <i>Aplicación de los cuestionarios 6to C</i> | 161 |

| | |
|--|-----|
| Figura 26 <i>Aplicación los cuestionarios 6to B</i> | 162 |
| Figura 27 <i>Aplicación los cuestionarios 6to D</i> | 163 |
| Figura 28 <i>Estudiante interactuando con el videojuego free fire</i> | 164 |

RESUMEN

En presente estudio investigativo tuvo como objetivo principal determinar la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” en la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024. Para tal caso, se optó por una metodología de enfoque cuantitativo de alcance correlacional, con el motivo de probar las hipótesis planteadas en un orden netamente estadístico para demostrar el grado de “correlación” entre la adicción a un videojuego y la agresividad. La población estuvo demarcada en 140 estudiantes del sexto grado del nivel primario, de los cuales fueron 74 estudiantes del sexto grado de primaria que hacen uso activo del videojuego Free Fire. Para la adquisición de datos, se optó por la encuesta como técnica y al cuestionario como instrumento: “Test de dependencia de videojuego (TDV)” y “Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional”. Los hallazgos revelan que el 6.8% de los estudiantes tienen un alto nivel de adicción al videojuego y adicción media en el 27%, y agresividad a nivel medio en el 4.1% de los estudiantes, afectando en el desempeño académico. Se demostró que existe una relación lineal directa y significativa entre la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad en los estudiantes ($r=0.000$; $p<0.05$). Y través del análisis de regresión lineal y el coeficiente de determinación (R^2), se confirmó que la adicción al videojuego Free Fire afecta significativamente en la agresividad de los estudiantes, explicando un 21.3% la variabilidad en los comportamientos agresivos. En conclusión, los videojuegos pueden ser beneficiosos para el aprendizaje de niños y adolescentes cuando se utilizan de manera adecuada. Sin embargo, el uso excesivo del videojuego “Free Fire” generar dependencia, afectando negativamente la convivencia familiar y el rendimiento escolar, además de dificultar el control de comportamientos agresivos.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, agresividad, abstinencia y control.

ABSTRACT

The main objective of this research study was to determine the relationship between addiction to the video game "Free Fire" and aggressiveness in primary school students at the Colegio Nacional de Ciencias, 2024. For this case, a quantitative approach methodology with a correlational scope was chosen, in order to test the hypotheses posed in a purely statistical order to demonstrate the degree of "correlation" between addiction to a video game and aggressiveness. The population was demarcated in 140 students from the sixth grade of the primary level, of which 74 were students from the sixth grade of primary school who actively use the Free Fire video game. For data acquisition, the survey was chosen as a technique and the questionnaire as an instrument: "Video game dependency test (TDV)" and "Physical-Verbal and Relational Aggression Scale". The findings reveal that 6.8% of students have a high level of video game addiction and 27% have a medium addiction, and 4.1% have medium-level aggression, affecting academic performance. It was shown that there is a direct and significant linear relationship between addiction to the video game "Free Fire" and aggression in students ($.000$; $p < 0.05$). And through linear regression analysis and the coefficient of determination (R^2), it was confirmed that addiction to the Free Fire video game significantly affects students' aggression, explaining 21.3% of the variability in aggressive behaviors. In conclusion, video games can be beneficial for the learning of children and adolescents when used appropriately. However, excessive use of the "Free Fire" video game can generate dependency, negatively affecting family coexistence and school performance, in addition to making it difficult to control aggressive behaviors.

Keywords: Addiction, video games, aggression, withdrawal and control.

INTRODUCCIÓN

El avance de la tecnología ha transformado significativamente el ámbito educativo y ha facilitado el acceso a nuevos conocimientos. No obstante, también ha dado lugar a diversos inconvenientes especialmente debido al uso inadecuado de estas herramientas. En este contexto, los adolescentes desde edades tempranas han adoptado con notable facilidad el uso de dispositivos tecnológicos como celulares, tabletas y computadoras, empleándolos como herramientas de apoyo. Sin embargo, la falta de supervisión sobre su uso plantea preocupaciones siendo uno de los problemas más alarmantes el consumo excesivo de videojuegos. Este fenómeno puede provocar conductas negativas en los estudiantes como agresividad, intolerancia e irresponsabilidad que afectan su rendimiento académico y su salud, especialmente en los hábitos alimenticios. Ante esta problemática se llevó a cabo la presente investigación con el propósito de explorar la relación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas en estudiantes de nivel primario del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias.

El estudio se desarrolla en cinco capítulos, los cuales se explican a detalle: el primer capítulo (I), expone la problemática del estudio empleando el método del embudo; adicionalmente se explica las justificaciones, problemas, objetivos y delimitaciones de la misma; Seguidamente en el capítulo dos (II), marco teórico conceptual desarrolla el sustento teórico de las variables estudiadas y los antecedentes que permiten conocer más sobre como estas variables se han desarrollado en otros lugares y con distintas poblaciones de estudio. Así mismo el marco conceptual que permite conceptualizar terminología importante del estudio.

En el capítulo tres (III), se presenta las hipótesis las cuales se refirieron a los hallazgos obtenidos en el estudio tras el procesamiento y análisis respectivo de los datos relevantes. Posteriormente, en el capítulo cuatro (IV), se describió el procedimiento metodológico que se siguió donde se incluyó el nivel de estudio, tipo, alcance, población estudiada, el instrumento empleado para la recolección de datos y el procedimiento utilizado para analizarlos e

interpretarlos. Finalmente, en el capítulo cinco (V), se detallaron los resultados descriptivos e inferenciales mediante tablas y gráficos. Y a partir de estos hallazgos se llevaron a cabo las discusiones, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

Con el auge de la tecnología y la llegada del Internet, la comunicación ha experimentado una transformación significativa, convirtiéndose en una herramienta esencial para conectar personas en todo el mundo. Si bien ha traído beneficios notables como la posibilidad de acortar distancias a través de mensajes instantáneos, llamadas y videoconferencias, también ha planteado importantes desafíos. Uno de los más relevantes es su uso inadecuado que, en lugar de fomentar el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos, puede convertirse en una fuente de distracción, especialmente entre los estudiantes. Esto se traduce en pérdida de tiempo, procrastinación y una disminución en el enfoque académico

En los últimos años se ha notado un gran impacto de la tecnología sobre la población adolescente, puesto que son los que mayormente usan las tecnologías digitales y el Internet. En ese contexto se forjan los videojuegos donde el uso preponderante es por parte de los niños y adolescentes; de tal manera que los creadores de este tipo de juegos ante la diversidad de usuarios pasaron a sacar nuevas versiones y nuevos juegos más llamativos adaptándose a la población que lo jugaba, desde juegos básicos para niños hasta juegos avanzados para jóvenes. A pesar de la gran diversidad de videojuegos disponibles, fue notable que los niños prefieren o eligen juegos violentos, como es el caso de los más conocidos: Fortnite, Free Fire, Call of Duty, entre otros. (Vera-Santana et al., 2021).

La gravedad del asunto radica en los efectos que tienen estos videojuegos violentos en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, ya que el uso desenfrenado de estos puede ocasionar efectos negativos en la salud física, por lo que al pasar mayor tiempo sentado con un dispositivo móvil (Tablet, celular o laptop) o una computadora, genera problemas de obesidad o problemas posturales. Por otro lado, los efectos sobre la salud mental del jugador se evidencian en la ansiedad, estrés, agresividad, entre otras conductas. Esto muchas veces se

agrava cuando los padres o tutores no tienen un control sobre el tiempo en el que sus hijos pasan jugando y los juegos violentos descargados sin supervisión promueven la adicción a estos. Es así que en el mundo la adicción a los juegos ha sido catalogado como una enfermedad que principalmente tiene como población vulnerable a los niños y jóvenes del género masculino. (Vera-Santana et al., 2021).

De acuerdo con el Ministerio de Salud (Minsa, 2021), en el Perú desde que se dio inicio la pandemia COVID-19 fue muy alarmante el incremento de niños, adolescentes y jóvenes con adicción a los videojuegos, ello motivado por el confinamiento y la falta de interacción con otras personas con las similares características. Es así donde un especialista de la salud reveló que muchos de estos escolares no deseaban ingresar a sus clases o realizar sus tareas por preferir jugar; incluso encontró casos graves en las que se orinaban en su lugar por no dejar de jugar. Por esta situación preocupante desde el MINSA se sugirió que las familias debían establecer tiempos de juego no mayores a tres horas y que los padres también debían supervisar los juegos, así como controlar con quienes se estaban comunicando sus hijos.

Un problema de adicción a los videojuegos muy alarmante se dio en el año 2023 en Huancayo, puesto que 15 estudiantes entre 12 a 15 años fueron internados en un hospital de este lugar por evidenciar una condición severa de ludopatía. Ante la grave preocupación y malestar los padres de los afectados solicitaron la clausura de cabinas de internet de la zona ya que solo los llevaba por malos pasos a sus hijos; por otro lado, también indicaron que sus hijos se escapaban por varios días de sus casas para ir a jugar. Los efectos negativos encontrados en estos estudiantes fue que el videojuego reemplazaba las horas destinadas para tareas escolares, sueño y relaciones con familiares y amigos; también estos podían padecer de ansiedad, timidez, depresión, agresión, entre otras actitudes negativas (Cabeza, 2023).

En la región de Cusco, al igual que en distintas regiones del país fue revelador que durante la pandemia se incrementara una cantidad considerable de niños y adolescentes adictos a los videojuegos especialmente al “Free Fire”, jugado de manera predominante en teléfonos

móviles. En el Glorioso Colegio nacional de Ciencias del Cusco, este problema es evidente entre los estudiantes de nivel primario donde algunos menores han llegado al punto de desobedecer y faltar al respeto a sus progenitores con tal de seguir jugando al videojuego “Free Fire”, lo que ha generado una intensa preocupación a los padres, quienes no saben cómo manejar esta situación. Además, se ha evidenciado que muchas familias han percibido un aumento en la agresividad de los niños, quienes incluso llegan a amenazarlos si se le prohíbe el acceso al mencionado videojuego. Si bien es cierto en las familias tradicionalistas de Cusco aún existe el castigo mediante una fórmula disciplinaria, aun así, a los estudiantes igual no les parece importar con tal de seguir inmersos en el videojuego “Free Fire”. Las principales causas incluyen la fácil accesibilidad a dispositivos móviles y la falta de control parental, lo que ha facilitado el uso excesivo del videojuego.

La adicción a los videojuegos y su impacto en la agresividad se ha convertido en una preocupación creciente en la sociedad moderna, dado que este fenómeno puede agravar problemas tanto educativos como emocionales en niños y adolescentes. Para abordar de manera efectiva este problema, es necesario un enfoque conjunto entre los padres y el Estado. El Estado puede desempeñar un papel fundamental mediante la implementación de políticas públicas, campañas de concienciación y la creación de sistemas de apoyo. Por su parte, los padres deben asumir la responsabilidad de promover una crianza positiva, fomentar la comunicación abierta y utilizar herramientas de control parental para regular el acceso y uso de los videojuegos, contribuyendo así al bienestar integral de sus hijos.

Frente a este panorama, se originó la necesidad de desarrollar la investigación en el Glorioso Colegio Nacional de Ciencias de la ciudad de Cusco, donde el componente completo fueron los estudiantes varones de los sextos grados de primaria, para averiguar la asociación de la adicción al videojuego “Free Fire” y cómo este hecho también tiene efecto en el comportamiento agresivo. Además, esta investigación proporcionará información valiosa para

futuras intervenciones preventivas y correctivas en el ámbito escolar y familiar, buscando mejorar el bienestar y comportamiento de los niños.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?
- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?
- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?
- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?

1.3. Justificación de la investigación

La presente se justifica por:

1.3.1. Justificación teórica

El desarrollo del estudio se justifica en la teoría de la ciberadicción, trastornos de conducta, agresividad y dependencia. Por lo que el sustento teórico es consistente para abarcar ambas variables estudiadas. En tal caso, la adicción a los videojuegos, también conocida como trastorno del juego, es una condición psicológica caracterizada por el uso excesivo y compulsivo de los videojuegos, lo que tiene consecuencias negativas en diversos aspectos de la

vida, como el funcionamiento social, ocupacional, académico y psicológico (Sánchez-Domínguez et al., 2020). Por otro lado, la agresividad es aquella conducta que se manifiesta de diversas formas, que van desde la agresión verbal y las rabietas hasta la violencia física. Aunque es una parte normal del desarrollo infantil. Sin embargo, la agresión persistente o extrema más allá de las etapas típicas de desarrollo puede indicar problemas subyacentes (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022).

1.3.2. Justificación metodológica

Se emplearon dos instrumentos validados para la recolección de datos: el test de dependencia de videojuegos, utilizado para medir el nivel de adicción al videojuego "Free Fire", y la escala de agresividad física, verbal y relacional. Estos instrumentos fueron aplicados a los estudiantes seleccionados en la institución educativa, siguiendo criterios rigurosos de inclusión y exclusión, lo que permitió contar con una muestra representativa y fiable. De esta manera, los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas del estudio son objetivos y confiables, proporcionando una base sólida para futuros estudios en este campo y ofreciendo datos relevantes que podrían servir de referencia en investigaciones relacionadas con la adicción a videojuegos y la agresividad en el ámbito escolar.

1.3.3. Justificación social

Realizar este estudio fue importante, puesto que permite dar a conocer a la sociedad sobre un problema relacionado a la agresividad de los estudiantes, tomando en cuenta criterios específicos del videojuego "Free Fire". Y de acuerdo a los hallazgos los directores, docentes y padres de familia puedan tomar decisiones con la finalidad de manejar y evitar conductas no apropiadas de los estudiantes en la convivencia familiar y dentro del aula de clases.

1.3.4. *Justificación por conveniencia*

Fue conveniente realizar este estudio, ya que se obtuvo la autorización expresa de la "Institución Educativa Glorioso Colegio Nacional de Ciencias" y se contó con la colaboración de la dirección y los docentes encargados de los grados seleccionados para la muestra. Además, el conocimiento teórico sobre los videojuegos y como se relaciona con la agresividad de niños y adolescentes facilitó la ejecución del estudio sin contratiempos. La adicción a los videojuegos durante la niñez y adolescencia puede interferir en los procesos cognitivos, provocando retrasos en el desarrollo y dificultades para establecer relaciones. Este estudio sobre la adicción a los videojuegos subraya la necesidad de estructurar el tiempo frente a la pantalla y controlar adecuadamente el contenido para promover un desarrollo saludable.

1.4. *Objetivos de la investigación*

1.4.1. *Objetivo general*

Determinar la relación de la adicción al videojuego "Free Fire" y la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.

1.4.2. *Objetivos específicos*

- Determinar la relación de la adicción al videojuego "Free Fire" y la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.
- Determinar la relación de la adicción al videojuego "Free Fire" y la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.
- Determinar la relación de la adicción al videojuego "Free Fire" y la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.
- Determinar la relación de la adicción al videojuego "Free Fire" y la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Espacial

El Glorioso Colegio Nacional de Ciencias, se ubica al frente de la plaza San Francisco en la ciudad de Cusco, perteneciente al distrito, provincia y región de Cusco. Es así que, el estudio fue desarrollado dentro de las inmediaciones del plantel.

1.5.2. Temporal

El estudio tuvo una duración de ocho meses, desde febrero hasta octubre de 2024, en el contexto del ciclo lectivo. Durante este periodo, se planificó completar la redacción del estudio, incluyendo la recolección de datos en campo, su procesamiento estadístico y el análisis correspondiente.

1.6. Viabilidad de la investigación

La ejecución de este estudio resultó plenamente factible debido a la disponibilidad de los recursos imprescindibles, los cuales facilitaron la obtención de datos en el área de investigación de manera óptima. Además, las competencias consolidadas en redacción científica, aunadas a una planificación meticulosa del tiempo, propiciaron un desarrollo impecable del proceso, culminando en la exitosa conclusión de este análisis.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases teóricas

2.1.1. *Los videojuegos*

Los videojuegos son medios interactivos de entretenimiento y aprendizaje que permiten a los usuarios sumergirse en mundos virtuales, interactuar con personajes y resolver desafíos a través de una combinación de vivencias, experiencias y toma de decisiones. Estos juegos tienen el potencial de impactar significativamente en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los jugadores, ofreciendo beneficios como la mejora de habilidades cognitivas, la promoción de valores sociales y la adaptación a nuevas tecnologías. Aunque existe debate sobre su impacto, se reconoce su potencial para potenciar la narrativa, cambiar estados de ánimo y adaptarse a necesidades educativas especiales, además, para cultivar habilidades blandas, como la resolución efectiva de problemas y la superación de dificultades. Los videojuegos también pueden servir como herramientas de aprendizaje inmersivo y complejo, permitiendo a los usuarios aprender de manera activa y participativa (Núñez-Barriopedro et al., 2020).

Aunque, inicialmente concebidos para el ocio, están siendo cada vez más integrados en el ámbito educativo. Su potencial radica en su capacidad para motivar a los estudiantes, ofrecer desafíos y promover el desarrollo de habilidades y competencias específicas. Aunque tradicionalmente se han asociado con el entretenimiento, la creación de videojuegos con propósitos educativos, conocidos como "Juegos Serios", busca aprovechar su atractivo visual y su capacidad de involucramiento para promover aprendizajes intencionales. Sin embargo, su diseño y aplicación en contextos educativos requiere un enfoque cuidadoso y una comprensión clara de los objetivos de aprendizaje (Mendez y Boude, 2021).

En ese sentido los videojuegos han emergido como un fenómeno global en constante crecimiento, captando la atención de investigadores, educadores y padres de familia debido a su impacto multifacético en la vida de los usuarios (Lin et al., 2018).

Este fenómeno se explica, en gran parte, porque los niños y adolescentes desarrollan una fuerte conexión emocional con los estímulos visuales, auditivos y narrativos que ofrecen los videojuegos. Estas herramientas tecnológicas, diseñadas con fines recreativos, se han convertido en una parte integral del ocio infantil, promoviendo la interacción con mundos virtuales altamente inmersivos. Sin embargo, su empleo excesivo o sin supervisión puede desencadenar conductas de dependencia, llevando a los menores a invertir gran parte de su tiempo en esta actividad en detrimento de otras responsabilidades y relaciones sociales (Yar et al., 2019).

Uno de los aspectos más preocupantes relacionados con el uso de videojuegos es su influencia en las dinámicas sociales de los usuarios. Diversos estudios han señalado que, aunque los videojuegos pueden fomentar interacciones entre jugadores, también implican riesgos significativos. Los menores que participan activamente en plataformas multijugador están expuestos a contextos de interacción social que, en ocasiones, resultan adversos. Estas situaciones pueden incluir el rechazo por parte de sus pares, presión social para cumplir con ciertas expectativas y comentarios negativos provenientes de una comunidad de usuarios diversa en términos de edad, género y experiencia. Además, un riesgo latente es el acoso digital, donde adultos malintencionados se hacen pasar por niños con el objetivo de entablar conversaciones inapropiadas o perjudiciales (Firth et al., 2019).

A pesar de estos riesgos, los videojuegos también pueden tener efectos positivos cuando se utilizan de manera adecuada. Algunos estudios destacan su capacidad para potenciar habilidades cognitivas, sociales y académicas en niños y adolescentes. Por ejemplo, ciertos videojuegos fomentan el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la coordinación visomotora y el pensamiento estratégico. Sin embargo, no es posible generalizar que su impacto sea siempre favorable, ya que depende de múltiples factores, como el contenido del videojuego, la cantidad de tiempo dedicado, la supervisión parental y el contexto en el que se utiliza. (Díaz et al., 2020).

Desde esa perspectiva los videojuegos han sido reconocidos como una manifestación artística y cultural que combina diseño, narrativa y tecnología. Según estos pueden definirse como experiencias interactivas en las que los jugadores persiguen objetivos específicos dentro de un marco temporal y espacial determinado, siguiendo reglas previamente establecidas. Estas características los convierten en una forma única de entretenimiento que estimula la creatividad y la toma de decisiones de los usuarios. (Gerardo y Marcelo, 2022).

Junto con los deportes electrónicos (E-sports), constituyen una parte importante de la cultura contemporánea, con una base de usuarios en constante crecimiento a nivel mundial. Los esports surgen de la competición profesional de ciertos videojuegos que, en su origen, fueron concebidos para el ocio y la recreación. Hoy en día, los esports han evolucionado hasta convertirse en eventos de gran magnitud, con competiciones tanto a nivel nacional como internacional, seguidas por millones de espectadores. Además de su función como entretenimiento, los videojuegos y los esports han generado un interés creciente en la investigación sobre su impacto en las personas. Aunque se han examinado ampliamente los posibles efectos negativos, como la adicción y el bajo rendimiento académico, también se está explorando su potencial para mejorar la calidad de vida y la salud, así como para fomentar la motivación y el ejercicio físico, especialmente entre los jóvenes, mediante el desarrollo de programas y tecnologías innovadoras (García-Naveira et al., 2018).

Asimismo, se destaca que los videojuegos son juegos electrónicos en los que uno o más jugadores interactúan a través de una interfaz visual, generalmente en pantallas de dispositivos como computadoras, consolas, teléfonos móviles o máquinas recreativas. Con el avance de la tecnología, los videojuegos han evolucionado significativamente en términos de complejidad, gráficos y accesibilidad, diversificando las plataformas en las que están disponibles y atrayendo a audiencias de todas las edades y contextos culturales (Rivera y Torres, 2018)

2.1.1.1. Los videojuegos móviles

Los videojuegos móviles son formas de entretenimiento interactivo diseñadas específicamente para ser jugadas en dispositivos portátiles como smartphones y tablets. Estos juegos se han vuelto ampliamente populares debido al gran número de usuarios que poseen dispositivos móviles y a la facilidad de acceso a través de plataformas de distribución de aplicaciones digitales como Google Play Store y App Store de Apple. A diferencia de los videojuegos tradicionales de consolas y PC, los juegos móviles suelen combinar costos de producción reducidos con una distribución digital que garantiza un acceso ágil y directo al público. Esto ha facilitado el desarrollo de juegos con un enfoque más crítico y menos respaldados por la industria, que encuentran su espacio natural en los dispositivos móviles (Planells, 2020).

Estos videojuegos móviles direccionados para niños de primaria son formas de entretenimiento digital diseñadas para ser utilizadas en dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas. En el contexto de una sociedad digitalizada, donde los menores de edad están cada vez más inmersos en el mundo tecnológico, donde estos juegos representan una parte importante de su experiencia de aprendizaje y entretenimiento. Aunque existe preocupación por el uso indiscriminado de la tecnología, especialmente entre los adolescentes, los videojuegos móviles pueden ser una herramienta educativa poderosa cuando se integran adecuadamente en el currículo escolar. Los centros educativos han estado impulsando la adopción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. (TIC) en el aula, y herramientas como SELFIE han sido desarrolladas para ayudar a los educadores a evaluar y mejorar su enfoque en la tecnología educativa. Además, los centros educativos pueden obtener certificaciones que reconocen su competencia digital en la implementación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje (Pérez-Fuentes et al., 2021).

Además, son aplicaciones interactivas diseñadas para dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, que ofrecen una experiencia de juego lúdica y educativa. Estas

aplicaciones forman parte del entorno digital en el que los niños están inmersos y pueden afectar en su desarrollo social, cognitivo y conductual. Aunque su uso puede tener beneficios en términos de socialización, toma de decisiones y desarrollo de habilidades informáticas, también existe preocupación por el riesgo de adicción y el posible impacto negativo en el autoconcepto de los niños. Sin embargo, se ha observado que los videojuegos pueden ser herramientas útiles para trabajar las inteligencias múltiples y fomentar habilidades como la reflexión, la concentración y el trabajo cooperativo (Sánchez-Zafra, 2017).

2.1.1.2. El videojuego Free Fire

El Free Fire, fue desarrollado por “111dots Studios” y distribuido por “Garena” en 2017, es un juego de batalla tipo “battle royale” en el que hasta 50 jugadores compiten para ser el último sobreviviente en una isla después de ser arrojados desde un avión. Los jugadores pueden jugar en solitario, en dúos o en escuadras, y tienen acceso a una variedad de armas y aditamentos. El juego fomenta la comunicación en tiempo real entre los miembros del equipo para coordinar estrategias. Dirigido a una población joven mayor de 17 años interesada en juegos de disparos y acción, Free Fire ofrece varios modos de juego, incluyendo el "duelo de escuadras", con variantes normales y clasificatorias. Las actualizaciones constantes del juego introducen nuevos modos de juego y características para mejorar la experiencia del usuario. La comunicación y la interacción entre los jugadores son esenciales para el éxito en el juego, facilitando la colaboración y el intercambio de experiencias. La posibilidad de jugar en equipo promueve la sociabilidad entre los jugadores, contribuyendo a una experiencia de juego emocionante y socialmente enriquecedora (Mejía y Ron, 2021).

El juego Free Fire es un juego de género de guerra tipo battle royale, que combina elementos de supervivencia y exploración. En este juego, los jugadores pueden elegir entre diversos personajes, armas, máscaras y mapas, formando equipos con el objetivo de sobrevivir hasta derrotar a todos los oponentes. El equipo que logre mantenerse con vida hasta el final es

el ganador de la partida. Los jugadores de este juego en línea provienen de diversos ámbitos, incluyendo estudiantes de primaria, secundaria, preparatoria, universitarios y adultos. Sin embargo, son los estudiantes de primaria y secundaria quienes representan la mayor parte de este público. De esto el Free Fire se destaca como el más popular entre los niños de primaria (Furqan, 2020).

Asimismo, este es un juego en línea diseñado para jugadores mayores de 17 años, que se centra en la interacción social y la competencia. Requiere que los jugadores desarrollen habilidades de inteligencia emocional y abstracta para distinguir entre la vida real y la virtual. Con hasta 50 jugadores en una partida, promueve la interacción y la socialización virtual, permitiendo a los jugadores compartir intereses, afinidades y conocer diferentes culturas. Además, participar en torneos fomenta la socialización en la vida real, donde se forman equipos, se planean estrategias y se desarrollan habilidades en conjunto. El juego también enseña habilidades de superación al enfrentar obstáculos y fracasos, alentando a los jugadores a practicar y dar lo mejor de sí mismos para alcanzar la victoria (Chitupanta et al., 2019).

El videojuego “Free Fire” ha suscitado debates sobre su potencial impacto en la adicción a los videojuegos, particularmente en niños y adolescentes. La adicción se expresa a través de una absorción excesiva en el juego, lo que puede deteriorar la calidad de vida y reducir la autonomía personal. Aunque los videojuegos pueden tener beneficios cognitivos y sociales, es importante establecer límites para evitar un uso excesivo y sus posibles efectos negativos en el desarrollo infantil. El videojuego “Free Fire”, es un juego de acción y estrategia, ofrece una experiencia emocionante, pero plantea preocupaciones sobre su impacto en la adicción. Es esencial equilibrar el tiempo de juego con otras actividades y establecer límites adecuados para un uso saludable (Vera-Santana et al., 2021).

La expansión de los juegos en línea, impulsada por el avance acelerado de la tecnología, ha tenido un impacto significativo en el desarrollo personal y en la adaptación de los jugadores, transformando tanto su comportamiento como su interacción social y emocional.

Los estudiantes que juegan juegos en línea pueden experimentar varios beneficios positivos. Estos juegos como el “Free Fire” pueden mejorar la concentración, aumentar el conocimiento sobre los celulares y computadoras, fortalecer las relaciones sociales y permitir la creación de nuevos amigos y ampliar el vocabulario como también fomentar el desarrollo del pensamiento crítico al exigir la formulación de estrategias durante el juego. Sin embargo, además de estos efectos positivos, este juego en línea también puede tener consecuencias negativas. El exceso de tiempo dedicado al videojuego “Free Fire”, que incluyen elementos de lucha, guerra y asesinato, puede llevar a la acumulación de contenido negativo en la memoria del jugador. Este contenido puede tener un impacto perjudicial en el comportamiento y el carácter del jugador, afectando su desarrollo emocional y social de manera adversa (Fasihullisan, 2022).

Por lo tanto, los Battle Royale, así como los juegos de estrategia en tiempo real (RTS) y los juegos de deportes para dispositivos móviles han experimentado un crecimiento exponencial en popularidad. Títulos como Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Valorant y el propio Garena “Free Fire” se han destacado como fenómenos globales, atrayendo a audiencias masivas debido a sus mecánicas de juego envolventes y sus dinámicas de competencia en línea. Estos juegos han logrado captar la atención de jugadores de todas las edades y procedencias, convirtiéndose en plataformas de entretenimiento social y competitivo. Además, las redes sociales y las plataformas de streaming, como Twitch y YouTube, han sido fundamentales para consolidar esta tendencia, ya que permiten a los jugadores compartir sus experiencias, conectar con sus comunidades y ver a otros competir en tiempo real. De hecho, aproximadamente el 31% de los ingresos generados por los eSports provienen de áreas adyacentes, como la creación de contenidos y el marketing de influencers (Ludwing et al. (2022).

2.1.2. Adicción a los videojuegos

Se considera adicción a los videojuegos cuando un comportamiento de juego persistente o recurrente empieza a afectar significativamente las interacciones familiares, sociales, educativas y profesionales de la persona. Este problema ha ido en aumento, especialmente entre niños y adolescentes, debido a factores como la pandemia de Covid-19 y la falta de interacción social. Los videojuegos, especialmente aquellos que se vuelven rutinarios o se utilizan como una forma de escape de responsabilidades, pueden generar problemas de comportamiento y afectar la salud mental, causando dificultades de sociabilidad, baja autoestima, inestabilidad emocional y falta de tolerancia.

Este patrón adictivo se distingue por una inmersión constante en videojuegos, tanto digitales como físicos, a menudo implicando juegos grupales que fomentan nuevas relaciones sociales. Las investigaciones han encontrado que la adicción a los juegos en línea está correlacionada con un ajuste social deficiente en adolescentes, caracterizado por un incremento en comportamientos prosociales, una reducción en la satisfacción con la vida, y la aparición de trastornos psicológicos y dificultades emocionales. Además, los varones tienden a tener niveles más altos de adicción y enfrentan dificultades para establecer relaciones, lo que los lleva a buscar en los juegos en línea un espacio social alternativo (Araujo y Santisteban, 2022).

Entre las características más comunes se encuentra una participación excesiva y recurrente en los videojuegos, a menudo prolongada durante horas, incluso en detrimento de necesidades básicas como el sueño o la alimentación. Este comportamiento suele mantenerse a pesar de que los individuos experimenten consecuencias adversas, como un deterioro en su desempeño escolar o laboral, conflictos en sus relaciones interpersonales, e incluso problemas de salud mental, como ansiedad o depresión. Además, se ha identificado que las personas con este trastorno pueden presentar síntomas de abstinencia, como irritabilidad, inquietud o malestar, cuando intentan limitar su tiempo de juego (Brand et al., 2020).

Este fenómeno no se limita únicamente a infantes y adolescentes, sino que también es común en adultos jóvenes, especialmente aquellos con acceso a tecnología como teléfonos inteligentes, computadoras y consolas de videojuegos. El uso extendido de videojuegos se ha visto impulsado por el fácil acceso a dispositivos tecnológicos y el costo asequible de los mismos. La adicción a los videojuegos puede tener consecuencias negativas en la salud mental y el bienestar general de las personas, especialmente cuando el tiempo dedicado a jugar supera otras actividades importantes en la vida diaria (Sosa et al., 2018).

Este trastorno por uso desadaptativo de videojuegos se define como un patrón persistente y problemático de comportamiento relacionado con el juego, caracterizado por una pérdida significativa de control sobre el tiempo dedicado a esta actividad. Las personas que lo padecen tienden a experimentar un malestar emocional considerable y una priorización excesiva de los videojuegos sobre otras actividades importantes, como las responsabilidades académicas, laborales, familiares o sociales. Esto puede derivar en dificultades para reducir o cesar su participación, incluso cuando son conscientes de las consecuencias negativas que esto genera en su vida diaria (Blasi et al., 2019).

las consecuencias de este trastorno pueden ser graves, generando aislamiento social, bajo rendimiento académico, conflictos familiares y un deterioro en el bienestar general de la persona, lo que refuerza la necesidad de intervención y apoyo en casos de uso problemático de videojuegos.

Este tipo de adicción se convierte en una barrera para mantener un equilibrio en la vida cotidiana, ya que los videojuegos adquieren una prioridad superior a otras actividades e intereses que antes resultaban significativos. A medida que el trastorno avanza, las áreas afectadas pueden ser múltiples, incluyendo el ámbito académico, laboral, social y de salud física y mental (Rivera y Torres, 2018),

Este fenómeno ha generado interés creciente en el ámbito académico y clínico debido a su impacto negativo en la calidad de vida de quienes lo padecen. Por ello, resulta esencial

fomentar un uso equilibrado de los videojuegos y promover estrategias de prevención que incluyan la educación sobre hábitos saludables, el desarrollo de habilidades de autorregulación y el apoyo emocional, especialmente en poblaciones vulnerables como niños y adolescentes.

Asimismo, durante la experiencia de juego, los individuos pueden sentir una sensación de libertad e impunidad, donde pueden realizar acciones sin consecuencias reales, lo que les brinda satisfacción y escape de la realidad. Esta adicción se manifiesta cuando las personas pasan largas horas frente a la pantalla, experimentando una dependencia psicológica y mostrando dificultad para controlar su comportamiento. Los adolescentes, especialmente los varones, son más vulnerables a desarrollar esta adicción, y a medida que avanza hacia la edad adulta, el uso adictivo de los videojuegos en línea puede impactar negativamente en la salud mental y el bienestar general (Portillo-Peñuelas et al., 2023).

Además, el uso excesivo de los videojuegos puede propiciar un ciclo de dependencia que refuerza la necesidad constante de jugar, dejando de lado actividades previamente disfrutadas o significativas. La preferencia constante por los videojuegos dificulta el establecimiento de un equilibrio en la vida diaria, afectando la capacidad de la persona para manejar adecuadamente sus responsabilidades y relaciones. Este trastorno, por tanto, no solo limita el desarrollo personal, sino que también pone en riesgo la estabilidad emocional y el bienestar integral del individuo.

2.1.2.1. Abstinencia

La abstinencia en el contexto de los videojuegos designa el conjunto de manifestaciones físicas y psicológicas que enfrenta una persona cuando no tiene acceso a esta actividad. Estas manifestaciones pueden incluir malestar emocional, ansiedad, irritabilidad y dificultades para concentrarse. Además, suele presentarse una sensación de necesidad imperiosa de jugar, acompañada por una búsqueda compulsiva de oportunidades para retomar el juego (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Por otra parte, la abstinencia también se define como el malestar emocional asociado a la interrupción de un hábito o actividad, en este caso, los videojuegos. Esta experiencia puede manifestarse a través de ansiedad, irritabilidad, inquietud o una sensación de vacío emocional. Comúnmente, estas emociones emergen cuando la persona pasa un periodo prolongado sin jugar o se ve obligada a interrumpir la actividad. Como resultado, puede surgir un deseo intenso de volver a jugar, dificultando la capacidad para concentrarse en otras tareas o situaciones (Bellido y Cahuana, 2020).

Asimismo, la abstinencia incluye no solo el malestar emocional y psicológico derivado de la ausencia de videojuegos, sino también la tendencia a utilizarlos como una estrategia para aliviar problemas psicológicos subyacentes. Este fenómeno puede manifestarse en forma de ansiedad, irritabilidad o una sensación de vacío emocional cuando se interrumpe la actividad de juego, lo que resalta la complejidad de su impacto en la salud mental de los individuos (Estrada et al., 2023).

Por último, la abstinencia también puede implicar un impacto en las relaciones interpersonales, ya que los jugadores que experimentan estas sensaciones pueden mostrarse menos comunicativos, más irritables o incluso distantes con su entorno. Este aislamiento emocional y social refuerza la necesidad de intervenciones dirigidas a promover un equilibrio saludable entre el uso de videojuegos y otras actividades recreativas y sociales.

2.1.2.2. Abuso y tolerancia

El abuso de los videojuegos se manifiesta cuando una persona juega de manera progresiva y excesiva, dedicando cada vez más tiempo a esta actividad. La tolerancia se refiere a la necesidad de jugar durante períodos más largos o con mayor frecuencia para alcanzar el mismo nivel de satisfacción que se experimentaba al principio. Esto puede llevar a una pérdida de interés en otras actividades importantes, así como a problemas en las relaciones interpersonales y en el rendimiento académico o laboral (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Este abuso se caracteriza por un aumento progresivo del tiempo dedicado a jugar, así como por la relevancia creciente que los videojuegos adquieren en la vida del individuo, en comparación con la etapa inicial en la que se comenzó a jugar. Este fenómeno está estrechamente vinculado a la tolerancia, que implica una adaptación gradual del jugador, generando la necesidad de invertir períodos más prolongados o de jugar con mayor frecuencia para experimentar niveles de satisfacción similares a los del inicio. Este proceso puede desencadenar una pérdida de interés en otras actividades que anteriormente resultaban placenteras, como actividades académicas, sociales o deportivas, y fomentar una dedicación desmedida al juego (Estrada et al., 2023)

Asimismo, en relación con los videojuegos pueden entenderse como el incremento progresivo en el tiempo dedicado a jugar y en la importancia otorgada a los videojuegos en la vida de una persona, influenciado por factores psicológicos como la ansiedad social y física. La tolerancia al abuso y su manifestación pueden estar influenciadas por la percepción que una persona tiene sobre su capacidad para enfrentar y resolver situaciones de manera efectiva, es decir, su “dureza mental”. Por ejemplo, los individuos que experimentan ansiedad social pueden recurrir al uso excesivo de videojuegos como una forma de escape de las situaciones temidas, lo que a su vez puede aumentar su tolerancia y dependencia hacia ellos (López-Mora et al., 2022).

2.1.2.3. Problemas ocasionados por los videojuegos

Hace alusión a las repercusiones negativas que surgen del uso excesivo de videojuegos. Estos problemas pueden incluir la interferencia en las responsabilidades cotidianas, como el trabajo, los estudios o las relaciones personales. Además, el uso excesivo de los videojuegos puede contribuir al deterioro de la salud física y mental. En términos físicos, pueden presentarse problemas como fatiga ocular, sedentarismo y trastornos del sueño, mientras que en lo mental pueden aparecer síntomas de estrés, ansiedad y depresión. Asimismo, este comportamiento

fomenta el desarrollo de conductas adictivas, que dificultan la capacidad del individuo para moderar su tiempo de juego, y puede llevar al aislamiento social, afectando negativamente sus relaciones y su integración en contextos sociales (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Asimismo, el uso excesivo y compulsivo de videojuegos tiene impactos negativos que afectan distintas esferas de la vida, tales como las dimensiones personal, familiar, académica, laboral y social. En el ámbito personal, se observa un deterioro en la salud física debido al sedentarismo, la alteración de los patrones de sueño y la falta de ejercicio, mientras que en el plano psicológico se presentan problemas como la dependencia emocional hacia el juego, el estrés y el agotamiento mental. En el contexto familiar, pueden surgir conflictos por la falta de interacción y atención hacia los vínculos cercanos. En el ámbito académico y laboral, los individuos pueden experimentar un bajo rendimiento debido a la distracción y la priorización de los videojuegos sobre sus responsabilidades (Estrada et al., 2023).

Las repercusiones negativas del uso excesivo y problemático de videojuegos pueden impactar diversos aspectos de la vida de una persona, incluyendo su salud física y mental, relaciones interpersonales, rendimiento académico y laboral, así como su funcionamiento social. Estos problemas han suscitado un notable interés tanto en el público general como en la comunidad científica, y han llevado a la incorporación de diagnósticos relacionados en clasificaciones internacionales de enfermedades mentales, como el DSM-5 y la CIE-11. Aunque aún existen debates sobre la base científica y las definiciones específicas de estos trastornos, la creciente evidencia de su impacto negativo en la salud y el bienestar ha impulsado la necesidad de investigaciones adicionales y el desarrollo de programas de atención y tratamiento adecuados (Sánchez-Domínguez et al., 2021).

Además, estos problemas pueden llevar al aislamiento social, donde el individuo se distancia de su entorno y limita sus interacciones a la esfera virtual. Esto, a largo plazo, puede afectar su capacidad para establecer y mantener relaciones saludables, incrementando su vulnerabilidad ante problemas emocionales y sociales. Estos efectos evidencian cómo el uso

incontrolado de videojuegos puede alterar de manera significativa la calidad de vida y el bienestar integral del jugador.

2.1.2.4. Dificultad en el control

Hace referencia a la incapacidad para controlar el tiempo dedicado a estas actividades, incluso cuando este comportamiento resulta perjudicial para el bienestar personal. Se argumenta que esta dificultad se manifiesta como un desajuste entre el deseo de jugar y las consecuencias negativas que esta actividad genera en otras áreas de la vida. Esta falta de control puede ser observada cuando, a pesar de que el individuo reconoce los efectos negativos, como la disminución del rendimiento académico o el deterioro de las relaciones interpersonales, sigue dedicando un tiempo excesivo al juego. Este patrón de comportamiento puede estar relacionado con la falta de habilidades de autorregulación y con la incapacidad de priorizar otras actividades, lo cual refuerza la idea de que la adicción a los videojuegos puede convertirse en una barrera significativa para el desarrollo personal y social del individuo (Estrada et al., 2023).

Asimismo, se refiere a la incapacidad o resistencia para reducir el tiempo dedicado a los videojuegos, incluso cuando esta práctica no es adecuada ni funcional en ciertas circunstancias, está profundamente vinculada con la falta de control sobre los impulsos. Este fenómeno no solo se limita al deseo compulsivo de seguir jugando, sino que refleja una incapacidad para establecer prioridades y reconocer la necesidad de interrumpir la actividad en momentos clave, como en situaciones familiares, académicas o laborales. La persistencia en la actividad de juego, a pesar de ser consciente de las consecuencias negativas que podría acarrear en otras áreas de la vida, como la disminución en el rendimiento académico, el deterioro de las relaciones interpersonales o los efectos negativos sobre la salud mental, es un indicador de la adicción al videojuego.(Alave y Pampa, 2019).

En ese sentido, hace referencia al tiempo dedicado a los videojuegos, incluso cuando este comportamiento resulta inapropiado o disfuncional en determinadas situaciones, refleja un

patrón adictivo en el que los individuos no logran establecer límites saludables en su interacción con los videojuegos. Este fenómeno se caracteriza por una dificultad significativa para controlar los impulsos relacionados con el juego, lo que lleva a una persistencia en la actividad, a pesar de ser conscientes de los efectos perjudiciales que esta práctica puede tener en otras áreas importantes de la vida, tales como el rendimiento académico, las relaciones interpersonales, y la salud física y mental.(Sánchez-Domínguez et al., 2021).

2.1.3. Amenazas y consecuencias de la adicción a videojuegos

Con base en Rodríguez y García (2021), los videojuegos pueden tener diversas consecuencias que afectan el bienestar mental, físico y social:

2.1.3.1. Consecuencias para la salud mental

- ***Aumento de la ansiedad y la depresión:*** con el tiempo, el juego excesivo puede exacerbar la ansiedad y la depresión, ya que las personas pueden evitar problemas del mundo real o usar los juegos para escapar de las emociones negativas (Rodríguez y García, 2021).

- ***Motivación reducida:*** los juegos proporcionan gratificación instantánea, lo que puede hacer que los objetivos de la vida real parezcan aburridos o inalcanzables en comparación, lo que genera una falta de motivación para otras actividades (Rodríguez y García, 2021).

- ***Control deficiente de los impulsos:*** el juego continuo refuerza la conducta de búsqueda de recompensas, lo que puede afectar el control de los impulsos, haciendo más difícil retrasar la gratificación (Rodríguez y García, 2021).

2.1.3.2. Consecuencias en la salud física

- ***Mala postura y dolor crónico:*** pasar muchas horas jugando puede provocar mala postura, dolor de espalda, dolor de cuello y lesiones por esfuerzo repetitivo, como el síndrome del túnel carpiano (Rodríguez y García, 2021).

- **Fatiga ocular y problemas de visión:** el tiempo prolongado frente a una pantalla puede provocar fatiga ocular, visión borrosa u otros problemas de visión (Rodríguez y García, 2021).

- **Estilo de vida sedentario y obesidad:** jugar es a menudo una actividad sedentaria. Sin el ejercicio adecuado, las personas pueden experimentar aumento de peso, mayor riesgo de problemas cardiovasculares y otros riesgos para la salud física (Rodríguez y García, 2021).

2.1.3.3. Consecuencias en las relaciones sociales

- **Aislamiento y retraimiento:** el juego excesivo puede reemplazar el tiempo pasado con la familia o los amigos, lo que genera soledad y aislamiento social.

- **Conflicto interpersonal:** a medida que la adicción crece, puede causar fricción en las relaciones, ya que los amigos y familiares pueden sentirse ignorados o frustrados.

- **Habilidades sociales reducidas:** aquellos que pasan la mayor parte de su tiempo jugando pueden tener dificultades para desarrollar habilidades sociales, lo que puede generar ansiedad social y malestar en las interacciones del mundo real (Rodríguez y García, 2021).

2.1.3.4. Consecuencias en desempeño académico y profesional

- **Disminución del rendimiento académico:** la adicción a los juegos puede afectar las responsabilidades académicas, ya que los estudiantes pueden priorizar los juegos sobre el estudio, la asistencia a clases o la realización de tareas.

- **Reveses profesionales:** de manera similar a los problemas académicos, a los adultos con adicción a los juegos les puede resultar difícil cumplir con sus responsabilidades laborales, lo que lleva a problemas de rendimiento o incluso a la pérdida del empleo (Rodríguez y García, 2021).

2.1.3.5. Consecuencias financieras

- **Compras dentro del juego:** algunos juegos incluyen micro transacciones y las personas adictas a los juegos pueden gastar grandes cantidades de dinero en compras dentro del juego, lo que puede derivar en deudas o problemas financieros.

- **Pérdida de ingresos:** los adultos que no pueden concentrarse en su trabajo debido a los juegos pueden enfrentar inseguridad laboral, lo que afecta su estabilidad financiera (Rodríguez y García, 2021).

2.1.3.6. Efectos emocionales y cognitivos

- **Disminución de la capacidad de atención:** los juegos están diseñados para ser rápidos y estimulantes, lo que puede acortar la capacidad de atención y dificultar la concentración en tareas menos estimulantes.

- **Comportamiento agresivo o impulsivo:** algunos juegos que implican violencia pueden llevar a comportamientos agresivos o impulsivos en la vida real, aunque este no es un efecto universal y varía de persona a persona (Rodríguez y García, 2021).

2.1.3.7. Impacto en las relaciones y responsabilidades de la vida real

- **Descuido de las responsabilidades diarias:** las personas que priorizan los juegos pueden descuidar las tareas y responsabilidades diarias, lo que afecta su bienestar y el de quienes los rodean.

- **Mayor riesgo de adicción:** la adicción a los videojuegos puede actuar como puerta de entrada a otras conductas adictivas, especialmente en personas propensas a tendencias adictivas (Rodríguez y García, 2021).

2.1.4. Agresividad

Es un comportamiento humano caracterizado por la voluntad de imponerse a otros, ya sea mediante acciones físicas, verbales o en daños a la propiedad, con el propósito de causar daño o generar un efecto intimidatorio. Esta conducta puede manifestarse de diversas formas, como insultos, golpes, discriminación o burlas, y puede ser tanto individual como colectiva. La agresividad suele estar asociada a una baja tolerancia a la frustración y a una reacción impulsiva ante situaciones adversas, con poca capacidad de auto-reflexión. Se reconoce como un problema complejo que involucra múltiples factores, incluidos antecedentes de comportamientos agresivos o haber sufrido maltrato, y puede tener raíces en el desarrollo filogenético y ontogenético de la personalidad, así como en el contexto cultural y social en el que se desenvuelve la persona (García et al., 2020).

Asimismo, la agresividad se refleja en el comportamiento humano a través de acciones físicas, verbales o emocionales que tienen como propósito infligir daño o generar una reacción negativa en otros. Esta propensión hacia la hostilidad puede originarse en diversas fuentes, tales como la frustración, el enfado, la incapacidad para gestionar emociones difíciles o la influencia del entorno social. En el plano emocional, la agresividad puede expresarse mediante sentimientos de irritabilidad, resentimiento o cólera; mientras que, en el ámbito conductual, se traduce en actos concretos, como discusiones acaloradas, enfrentamientos físicos o comportamientos desafiantes (McGarry et al., 2023).

La agresividad se entiende como una conducta negativa que involucra la expresión de fuerza vital, pulsión o instinto de supervivencia. Esta conducta puede manifestarse de manera natural y espontánea a través de actos físicos o verbales con la intención de causar daño a otras personas o a las relaciones sociales. Si bien la agresividad puede ser una característica inherente a algunos individuos, su manifestación está influenciada por diversos factores, especialmente el entorno social y educativo en el que se encuentra el individuo. En particular, en el ámbito escolar, la agresividad se presenta como un problema recurrente que tiene implicaciones graves,

no solo porque puede alterar el clima escolar, sino porque afecta el bienestar emocional de los estudiantes, su capacidad de aprendizaje, y las dinámicas sociales dentro de la institución (Cordero 2022).

Por ello, es crucial que los profesores identifiquen y manejen esta conducta mediante intervenciones tempranas y estrategias preventivas.

De igual forma, se describe como un tipo de conducta orientada a causar daño o perjuicio a otros, ya sea mediante acciones físicas, palabras hirientes o ataques psicológicos. Este comportamiento agresivo puede ser el resultado de una interacción entre factores personales y contextuales, como predisposiciones genéticas, dinámicas familiares, presiones sociales o la exposición a eventos traumáticos. Si bien en ciertas situaciones, como en el caso de la legítima defensa, la agresividad puede cumplir una función adaptativa, cuando esta se torna desproporcionada, repetitiva o fuera de contexto, suele ser señal de conflictos internos que podrían requerir tratamiento y orientación adecuados (Malinauskas y Saulio, 2021).

Asimismo, implica la activación psicofisiológica y la manifestación de conductas adaptativas, las cuales pueden variar según la cultura y el contexto social. Esta capacidad, vista como positiva para la convivencia, se dirige hacia la interacción personal y cumple diversas funciones vitales. La agresividad implica una interacción social en la que hay una víctima y se requiere de un entorno que defina roles, valores y expectativas sociales. Desde otra perspectiva, algunos la conceptualizan como la intención consciente de perjudicar a una persona, ya sea a nivel físico o emocional. La agresividad no se considera un trastorno a menos que sus niveles de intensidad y frecuencia superen la función de ajuste y adaptación personal y social, lo que puede llevar al desarrollo de esquemas cognitivos y conductuales hostiles que se convierten en patrones de comportamiento establecidos (Bouquet et al., 2019).

En tal sentido la agresividad se define como una reacción emocional intensa y desagradable que puede surgir ante situaciones interpretadas como amenazantes o desafiantes. Esta reacción puede manifestarse de múltiples maneras, desde expresiones verbales de enojo

hasta actos de violencia física, y está condicionada por diversos factores, tales como las características individuales, las vivencias previas y las normas culturales. Además, la agresividad puede entenderse tanto como un rasgo duradero en la personalidad de una persona como una respuesta específica que fluctúa según el contexto o las circunstancias particulares (Munian et al., 2021).

En este sentido, la agresividad no solo es una reacción compleja, sino que también puede estar influida por factores sociales y culturales que determinan cómo las personas responden a los conflictos y las adversidades.

2.1.4.1. Agresividad física

La agresión física se define como cualquier comportamiento intencional dirigido a causar daño físico o psicológico a otra persona, con el propósito de hierirla, humillarla o someterla a sufrimiento. Esta conducta puede manifestarse a través de actos de violencia directa, como golpes o empujones, o mediante acciones que buscan menoscabar la dignidad o el bienestar emocional de la víctima, generando un impacto negativo tanto en su integridad física como en su salud mental (García et al., 2020).

Este tipo de agresión implica acciones directas y visibles que pueden resultar en lesiones físicas o daño material.

Estos Estos comportamientos agresivos pueden manifestarse de diversas formas, ya sea a través del uso de fuerza física, como golpes, empujones o cualquier otra acción que implique contacto físico con la intención de causar daño, o mediante la provocación directa de daño corporal, como el uso de objetos para agredir o la realización de actos que busquen infligir lesiones. Además, la agresividad puede incluir otras manifestaciones más sutiles, como el acoso físico o la intimidación, que, aunque no siempre involucran contacto directo, también buscan generar temor, dolor o sufrimiento en la víctima (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022).

Ejemplos de este tipo de conductas pueden incluir acciones como patear, golpear, empujar, pellizcar, arrojar objetos o incluso lesionar con ellos.

La violencia física, una forma de agresión manifiesta, se distingue por la manifestación directa de comportamientos agresivos que implican el uso de fuerza física para infligir daño a otra persona. Esta puede incluir una variedad de actos, como golpes, patadas, empujones, y el uso de objetos como armas, con la intención de causar dolor, lesiones o incluso la destrucción de la integridad física de la víctima (Restrepo & Acosta-Tobón, 2023).

Esta forma de agresión puede incluir actos como golpes, empujones, pellizcos, arrojar objetos y cualquier otro comportamiento que cause daño físico directo.

2.1.4.2. Agresividad verbal

Se trata de un tipo de agresión que busca causar dolor psicológico mediante el uso de palabras, expresiones o tono de voz ofensivos, con el objetivo de humillar, avergonzar u hostigar a la persona objetivo. Este comportamiento puede manifestarse a través de insultos, asignación de mote o sobrenombres, difamación o amenazas verbales. A menudo, la agresividad verbal es la forma más común de agresión en la vida cotidiana y puede tener un impacto significativo en el bienestar emocional y psicológico de la persona afectada (García et al., 2020).

La agresión verbal se refiere a la utilización de un lenguaje que busca degradar, humillar o intimidar a otra persona. Esta forma de agresión se distingue por su capacidad para infligir daño psicológico, ya que afecta directamente la autoestima y el bienestar emocional de la víctima. En su estudio, los autores enfatizan que los insultos, las burlas, los comentarios sarcásticos y los apodos ofensivos son solo algunas de las formas que adopta este tipo de agresión, y que su impacto no solo se limita a la interacción inmediata, sino que puede perdurar a largo plazo, afectando la salud mental de la persona agredida (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022).

Además, la agresión verbal en su manifestación más amplia, considerando tanto los aspectos directos como los indirectos de este fenómeno. Se destaca que la agresión verbal no solo se limita a insultos o amenazas evidentes, sino que también incluye formas más sutiles de violencia psicológica, como el sarcasmo, las críticas destructivas y la exclusión social mediante comentarios despectivos o humillantes. Esta forma de agresión tiene un propósito claro: controlar o dominar al otro mediante el poder de las palabras, lo que la convierte en una herramienta de manipulación emocional (Restrepo y Acosta-Tobón, 2023).

Los efectos de la agresión verbal, son profundos y duraderos. Las víctimas pueden desarrollar una mayor susceptibilidad a trastornos emocionales, como la ansiedad, la depresión y la baja autoestima. Además, este tipo de agresión puede aislar a la persona socialmente, ya que, al no ser necesariamente reconocida como violencia física, las víctimas suelen sentirse solas en su sufrimiento, sin el apoyo adecuado.

2.1.4.3. Agresividad no verbal

Se trata de comportamientos que, sin recurrir al uso directo de palabras, tienen como objetivo incomodar, intimidar o molestar a otros individuos a través de diferentes formas de comunicación no verbal, como gestos amenazantes, lenguaje corporal hostil o expresiones faciales ofensivas (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022).

Esta forma de agresión puede manifestarse especialmente en niños que carecen de habilidades de afrontamiento o de comunicación emocional adecuada, lo que los lleva a expresar su malestar de manera no verbal. Sin embargo, es crucial que los adultos a cargo reconozcan estas señales y respondan con afectividad, amor, ternura y amabilidad para promover un ambiente emocionalmente saludable y prevenir la escalada de comportamientos agresivos no verbales (Cajusol y Fernández-Otoya, 2021).

Por otro lado, la agresividad no verbal se caracteriza por acciones que buscan causar dolor psicológico sin recurrir al contacto físico directo. Esto puede incluir insultos, asignación

de motes despectivos, difamación o amenazas no verbales, lo que puede tener un impacto significativo en la persona afectada y en el entorno en general (García et al., 2020). Aunque este tipo de agresión puede ser menos visible que la física, sus efectos pueden ser igual de perjudiciales.

2.1.4.4. Agresividad relacional

La agresividad relacional se refiere a un conjunto de acciones intencionadas cuyo propósito es perjudicar las relaciones interpersonales de una persona, ya sea de forma directa o indirecta. Estas conductas abarcan desde actitudes aparentemente inofensivas, como ignorar o excluir a compañeros, hasta comportamientos más deliberados, como la propagación de rumores, la manipulación de amistades o la amenaza de retirar apoyo emocional o social (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022).

Este tipo de agresión puede manifestarse en una variedad de formas, desde estrategias sutiles y encubiertas hasta expresiones más evidentes y abiertas. Independientemente de su forma, su principal objetivo es causar daño emocional, social o incluso psicológico a la víctima, afectando su bienestar y autoestima (Restrepo y Acosta-Tobón, 2023).

A diferencia de la agresión física o verbal manifiesta, que involucra una confrontación directa entre el agresor y la víctima, la agresividad relacional opera de manera más indirecta, frecuentemente utilizando a terceros como intermediarios para lograr sus fines. Esto puede incluir acciones como aislar socialmente a la víctima, distorsionar la percepción que otros tienen de ella o manipular dinámicas grupales para desacreditarla o excluirla (Chacón-Cuberos et al., 2018).

Asimismo, estas conductas suelen estar asociadas con contextos de poder y control, en los que el agresor utiliza las relaciones sociales como herramienta para ejercer influencia y dominio sobre la víctima. En muchos casos, este tipo de agresión se produce en entornos escolares, laborales o incluso familiares, donde las relaciones interpersonales juegan un papel

crucial en el desarrollo personal y social del individuo. La manipulación emocional, las amenazas de exclusión y la difusión de rumores se convierten en instrumentos clave para generar un daño sostenido en el tiempo.

2.1.5. Estrategias para abordar la adicción a videojuegos y agresividad

2.1.5.1. La adicción de los videojuegos en el Currículo Nacional

Al abordar la problemática de la adicción al videojuego Free Fire y su relación con la agresividad en niños y adolescentes, es fundamental enmarcar las acciones dentro del Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú. Este documento proporciona lineamientos orientados al desarrollo integral de los estudiantes, destacando competencias que fortalecen la autorregulación emocional, la convivencia armoniosa y la resolución pacífica de conflictos. En este contexto, resulta imprescindible que las autoridades educativas implementen políticas que regulen el impacto de los videojuegos en la población estudiantil.

A nivel local, el trabajo conjunto entre docentes y familias adquiere especial relevancia, ya que permite reforzar estos valores y competencias en los entornos escolares y familiares. Asimismo, el diseño curricular debe incluir estrategias pedagógicas específicas, como programas educativos sobre el uso responsable de la tecnología, actividades que promuevan habilidades socioemocionales y espacios de reflexión sobre el impacto de los videojuegos. Estas iniciativas contribuirán a prevenir conductas adictivas y a mitigar comportamientos agresivos, fomentando una formación integral que responda a las necesidades y desafíos que enfrentan los niños y adolescentes en la sociedad peruana contemporánea.

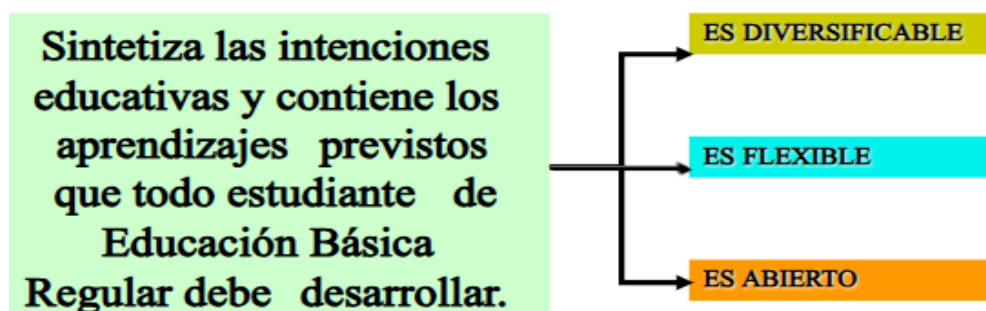
De acuerdo con la “Ley General de Educación” Ley N°28044, en su artículo 33 establece que el Minsa es netamente responsable por el diseño de la currícula escolar:

“El currículo de la Educación Básica es abierto, flexible, integrador y diversificado. Se sustenta en los principios y fines de la educación peruana. El Ministerio de Educación es responsable de diseñar los currículos básicos nacionales. En la instancia regional y

local se diversifican a fin de responder a las características de los estudiantes y del entorno; en ese marco, cada Institución Educativa construye su propuesta curricular, que tiene valor oficial. Las Direcciones Regionales de Educación y las Unidades de Gestión Educativa desarrollan metodologías, sistemas de evaluación, formas de gestión, organización escolar y horarios diferenciados, según las características del medio y de la población atendida, siguiendo las normas básicas emanadas del Ministerio de Educación”. (Artículo 33° LGE, Ley General de Educación: Ley N°28044, 2003).

Figura 1

Diseño del currículo nacional



Nota. Tomado y adaptado del Artículo 33° LGE (2003).

En ese contexto, Malhotra et al. (2021) enfatizaron que las políticas educativas deben alentar y orientar a los maestros a reflexionar sobre sus propios sesgos sociales y culturales, así como reorientar su enfoque hacia las necesidades de los estudiantes para garantizar una educación de calidad. Esto adquiere especial relevancia al considerar problemáticas actuales, como la adicción al videojuego Free Fire en niños y adolescentes.

Por lo tanto, las escuelas deben contar con la flexibilidad necesaria para implementar un plan de estudios que responda tanto a las directrices del Currículo Nacional, como a los desafíos específicos de su comunidad educativa. En este sentido, resulta esencial que el aprendizaje socioemocional esté integrado en la currícula, abordando competencias clave como la autogestión, la autoconciencia, la conciencia social, la construcción de relaciones y la toma

de decisiones responsable. Estas competencias no solo promueven el desarrollo integral de los estudiantes, sino que también contribuyen a prevenir conductas adictivas y agresivas asociadas al uso excesivo de videojuegos, ofreciendo herramientas para que los niños y adolescentes gestionen sus emociones y establezcan relaciones más saludables

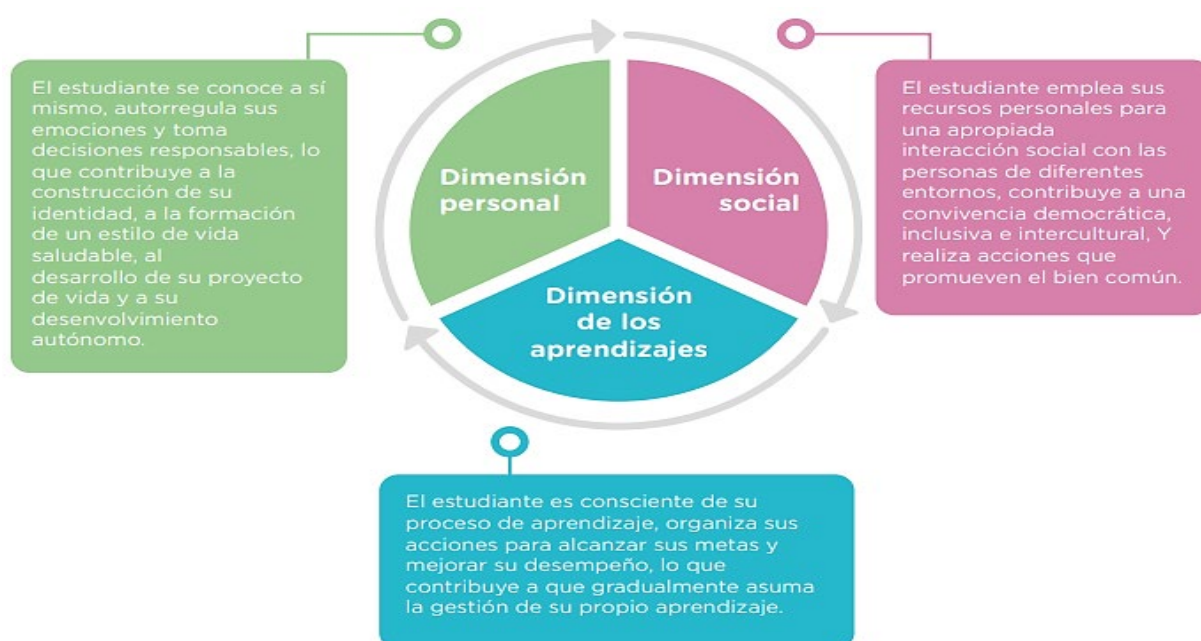
2.1.5.2. Implementación del Manual de Tutoría y Orientación Educativa (TOE)

El punto anterior guarda coherencia con los pilares de la Tutoría y Orientación Educativa (TOE), fundamentales para abordar problemáticas como la adicción a los videojuegos, específicamente el “Free Fire”, y su relación con la agresividad en niños y adolescentes. Estas conductas, además de afectar el desarrollo socioemocional, pueden generar conflictos en el ámbito escolar y familiar, dificultando la convivencia y el rendimiento académico. Por ello, resulta esencial que las instituciones educativas implementen estrategias específicas dentro de la currícula que permitan prevenir y gestionar estas problemáticas. El Ministerio de Educación (MINEDU, 2024) establece el “Plan Tutorial de Aula” como un instrumento clave para organizar y estructurar actividades de tutoría que aborden estas problemáticas de manera integral. Este plan debe considerar las características y necesidades del grupo de estudiantes, incorporando tanto actividades comunes con otros planes de tutoría como acciones específicas orientadas a reducir el impacto de la adicción a los videojuegos y a mitigar comportamientos agresivos. Para enfrentar estos desafíos, la TOE debe incluir estrategias que promuevan competencias como la autogestión emocional y el manejo de impulsos, elementos críticos para que los estudiantes aprendan a regular su tiempo dedicado a los videojuegos y manejen de manera adecuada las emociones que estos pueden desencadenar, como la frustración o la agresividad. Adicionalmente, la tutoría debe fomentar la autoconciencia, ayudando a los estudiantes a identificar cómo el uso excesivo de videojuegos puede influir en su comportamiento, relaciones interpersonales y desempeño escolar.

La adicción a videojuegos como Free Fire no solo implica un problema de tiempo excesivo frente a las pantallas, sino que puede generar una dependencia que afecta negativamente la capacidad del estudiante para gestionar sus emociones y mantener relaciones saludables. En este sentido, el Plan Tutorial de Aula no solo debe abordar estas conductas como un problema aislado, sino como una oportunidad para desarrollar habilidades que permitan a los estudiantes enfrentar estos desafíos y prevenir futuras repercusiones en su desarrollo personal y social.

Figura 2

Dimensiones de la TOE para los estudiantes



Nota. Tomado de MINEDU (2024), en “Orientaciones para la elaboración del Plan de Tutorial de Aula.

2.1.5.3. Tutoría en el manejo y gestión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Las investigaciones indican que el uso indebido de las tecnologías de la información y la comunicación (como Internet, los teléfonos móviles y los videojuegos o juegos en línea)

puede tener consecuencias negativas, incluida la posibilidad de adicción. Además, existen preocupaciones con respecto al uso de Internet, en particular en relación con las plataformas de chat en los que podrían involucrarse con riesgos potenciales como el ciber acoso entre otros. Por lo tanto, los aspectos negativos identificados se encuentran la adicción, el aislamiento social y la exposición a contenidos nocivos o violentos. Los estudiantes son especialmente vulnerables a diversos riesgos mientras navegan, incluida la exposición a actividades delictivas como la pedofilia y el acceso a materiales inapropiados como pornografía, desinformación, violencia e incitación a la autolesión. Los videojuegos, definidos como juegos electrónicos interactivos, permiten que varios jugadores participen en el mismo entorno en diferentes computadoras. Estos juegos en línea vienen en varios formatos, incluidos el juego en equipo, las competencias de todos contra todos y los objetivos específicos destinados a resolver desafíos y lograr la victoria.

En ese contexto, las tutorías deben estar enfocados también en la reflexión sobre las ventajas y desventajas de los videojuegos.

2.1.5.4. Tratamiento psicológico

La adicción a los videojuegos en casos extremos requiere de terapias psicológicas, estos son tratamientos, bajo el enfoque de la terapia cognitivo conductual. Estas sesiones por lo general son individuales y se realizan a lo largo de varias sesiones dependiendo de la evolución de los individuos; con una sesión por semana, de aproximadamente una hora de duración cada una. En todo caso, las sesiones se ajustan al marco de tratamiento planificado por un especialista (Marco & Chóliz, 2014).

En otro tipo de apoyo que se puede aplicar a los adolescentes con problemas de adicción a los videojuegos son las terapias de grupo, pues, conectarse con otras personas que enfrentan desafíos similares puede brindar motivación y responsabilidad. Por otro lado, la terapia especializada en el manejo de la ira puede ayudar a abordar las conductas agresivas

directamente, mientras que la terapia para la adicción puede abordar las dependencias subyacentes.

2.2. Marco conceptual

a. Violencia escolar

La violencia escolar se presenta como un problema en expansión en los centros educativos globales. Dentro del ámbito escolar, se manifiesta a través de acciones intencionales y transgresoras que causan daño a otros miembros de la comunidad educativa. En este sentido, recientemente se ha acuñado el término “Bullying”, el cual hace referencia a una forma multifacética de maltrato físico y/o emocional que se realiza durante un periodo de tiempo prolongado a través del abuso de poder (Chacón-Cuberos et al., 2018).

b. Hostilidad

La hostilidad es una emoción intensa y prolongada que canaliza la ira hacia objetivos específicos, a menudo como resultado de rechazo o provocación por parte de los compañeros. Esta emoción suele surgir cuando no se tienen herramientas efectivas para gestionar las emociones, y puede convertirse en un potente catalizador de comportamientos agresivos, especialmente en situaciones de vulnerabilidad (García et al., 2020).

c. Inmersión total

Se refiere a la experiencia en la que una persona se sumerge completamente en un entorno virtual, utilizando una máquina u otro dispositivo para aislarse del mundo real. En esta situación, el individuo está completamente inmerso en la realidad virtual, dejando de percibir su entorno físico externo. Esto contrasta con la inmersión parcial, donde la persona puede interactuar con un entorno virtual pero aún está consciente de su entorno real. Sin embargo, es

importante destacar que una experiencia de realidad virtual no necesariamente requiere inmersión total para ser considerada una simulación completa (Chitupanta et al., 2019).

d. *Sedentarismo*

El sedentarismo se conceptualiza como un patrón de vida marcado por una notable ausencia de actividad física regular o sustancial. Se manifiesta en comportamientos como largas horas inactivas frente a pantallas de videojuegos o computadoras, lo que suele traducirse en una reducción de la participación en actividades físicas beneficiosas y en hábitos alimenticios poco saludables. El sedentarismo es un problema de salud pública cada vez más preocupante en la sociedad moderna, exacerbado por el uso extendido de tecnologías y la reducción de la actividad física en la vida diaria (Chitupanta et al., 2019).

e. *La ira*

La ira se presenta como una respuesta emocional que surge ante la percepción de amenazas o frustraciones, ya sean externas o internas. Se traduce en una reacción de intensa irritación, furia o cólera, a menudo alimentada por la sensación de que nuestros derechos han sido vulnerados. Aunque el enojo es una emoción natural y saludable en ciertos límites, cuando se desborda puede volverse destructivo, generando problemas en las relaciones interpersonales y afectando la calidad de vida (Chitupanta et al., 2019).

f. *Adicción*

La adicción se define como una dependencia intensa y compulsiva hacia una actividad o sustancia, en este caso, los videojuegos. Esta dependencia puede llevar al usuario a dedicar una cantidad excesiva de tiempo a los videojuegos, alterando su comportamiento y generando episodios agresivos. La estimulación visual y los logros dentro de los juegos pueden provocar

una respuesta impulsiva que hace que el individuo pierda la noción del tiempo y busque constantemente esa sensación de recompensa (Chitupanta et al., 2019).

g. Dependencia

La dependencia, en el contexto de los videojuegos, se refiere a la priorización del juego por encima de todas las demás actividades extracurriculares. Esto sugiere que la persona gasta un tiempo desmedido y una atención excesiva en los videojuegos, dejando de lado otras responsabilidades, intereses y vínculos personales. Esta dependencia puede afectar negativamente la vida diaria del individuo y su bienestar general (Bellido y Cahuana, 2020).

h. Resistencia

La resistencia se define como la incapacidad de dejar de jugar debido a la necesidad que genera el juego de experimentar placer. En este contexto, el individuo se siente compelido a continuar jugando, incluso si reconoce que el juego está afectando negativamente otros aspectos de su vida. Esta resistencia puede manifestarse como una lucha interna entre el deseo de dejar de jugar y la satisfacción inmediata que proporciona el juego (Bellido y Cahuana, 2020).

i. Sensibilidad

La sensibilidad se refiere a la tendencia de una persona a experimentar ansiedad social o física en respuesta a situaciones estresantes. En el contexto de los videojuegos, las personas con una alta sensibilidad a la ansiedad social o física a menudo presentan síntomas más marcados de abuso y tolerancia hacia el juego. Esto ocurre porque su capacidad percibida para enfrentar situaciones se ve disminuida, lo que puede hacer que busquen en los videojuegos un refugio o evasión de sus problemas (López-Mora et al., 2022).

j. Clima familiar

El clima familiar puede definirse como el ambiente emocional y relacional que prevalece dentro del núcleo familiar. Este clima está determinado por la calidad de las interacciones, la comunicación, el apoyo mutuo, la cohesión familiar y la resolución de conflictos. Se ve influenciado por diversos factores, incluyendo la presencia de agresividad, los conflictos internos y externos, así como las crisis naturales o situaciones estresantes que puedan afectar la estabilidad y el bienestar integral de cada miembro de la familia (Aguila-Asto, 2019).

2.3. Antecedentes de la investigación

2.3.1. Antecedentes a nivel Internacional

En Ecuador, Santos y Chávez (2020), en su estudio intitulado: *“Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador”*, el cual fue publicado Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo.

La pesquisa se centró en analizar el uso de videojuegos entre adolescentes, analizando la edad de inicio, el tiempo de juego y los dispositivos utilizados, diferenciando según el sexo. Además, se buscó establecer la relación entre las horas dedicadas a los videojuegos y el rendimiento académico. Para ello, se utilizó un diseño no experimental de tipo descriptivo y de corte transversal. En la muestra se incluyó a 711 adolescentes de 11 a 16 años, provenientes de los grados octavo, noveno y décimo de instituciones públicas en comunidades urbanas y rurales de varios cantones de la provincia de Manabí. Para recopilar la información, empleó un cuestionario sociofamiliar (Ad-Hoc) de creación propia del autor, compuesto por 26 preguntas cerradas con diversas alternativas de respuesta. También se utilizaron el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y el Cuestionario sobre el Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías. Los hallazgos revelaron que la mayoría de los adolescentes comenzaron a jugar a los 9 años, tanto chicos como chicas, siendo el teléfono el dispositivo más utilizado. Se constató que jugar videojuegos les proporcionaba una sensación de relajación a

ambos sexos, destacándose el videojuego "Fire Free" como el título más popular, donde la mayoría dedicaba entre 1 y 2 horas diarias a esta actividad. Se destacó que los videojuegos tienen el potencial de ser una valiosa herramienta para los adolescentes, siempre y cuando se utilicen de manera moderada. Su uso responsable puede favorecer el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y educativas. Se concluye que los videojuegos representan un recurso importante para los adolescentes cuando se emplean de manera equilibrada, favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales, intelectuales y académicas.

En Ecuador, Vasquez (2023), en su trabajo que lleva por título: "*Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una unidad educativa - Ecuador 2022*", el cual fue publicado por la Universidad César Vallejo.

La finalidad de este estudio fue determinar la relación entre la Dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una institución educativa en Ecuador. Con este fin, el desarrollo de la investigación fue de carácter transversal, correlacional y no experimental, que abarcó a un grupo de 100 discentes de secundaria. Se utilizaron instrumentos validados por especialistas, tales como el cuestionario de agresión de Buss y Perry, así como el Test de dependencia de los videojuegos (TDV) de Marco y Cholíz. Los hallazgos revelaron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron una puntuación en el rango moderado, con un 40% dependencia a los videojuegos y un 46% de agresividad, lo que indica que dicha institución educativa tenía problemas que abordar; se obtuvo un valor de correlación de Pearson de .530, que es una relación directa positiva en medida moderada y al mismo tiempo una significación bilateral de .002, que es inferior a .05 esto se considera una relación significativa. El estudio concluye que el comportamiento agresivo de los estudiantes, ya sea físico o verbal, se ve afectada por su nivel de dependencia a los videojuegos.

En México, Márquez et al. (2023), realizó su estudio intitulado: “*Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de Covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento*”, el cual fue publicado en la INFAD Revista de Psicología.

El enfoque de esta investigación fue analizar la conexión entre el uso de videojuegos durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19 y las conductas agresivas en adolescentes mexicanos. El estudio se enmarcó dentro de un enfoque transeccional y transversal de tipo correlacional. La muestra estuvo integrada por 216 adolescentes, de los cuales 98 eran hombres y 118 mujeres, todos estudiantes de secundaria, con edades comprendidas entre los 12 y 15 años. Donde se empleó el Cuestionario RPQ, diseñado por Raine et al. (2006) en su versión en español (Andreu, Peña & Ramírez, 2009). Donde los resultados mostraron correlaciones positivas y altamente significativas entre la frecuencia de uso de ciertos videojuegos, como Fortnite, Free Fire y Call of Duty, y la manifestación de comportamientos agresivos. Además, se identificó una relación entre el tiempo invertido en videojuegos y la agresividad proactiva. Notablemente, las mujeres presentaron puntuaciones más altas en agresividad reactiva en comparación con sus pares masculinos. Por lo se concluyó que el uso de videojuegos como Fortnite, Free Fire y Call of Duty, están relacionado con comportamientos agresivos en adolescentes, especialmente en agresividad proactiva. Además, se observó que las mujeres presentaron mayor agresividad reactiva que los hombres.

2.3.2. Antecedente Nacional

En Piura, Zapata (2021), realizó su estudio intitulado: “*Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica*”, publicado en la Universidad César Vallejo.

El objetivo fundamental de esta investigación fue analizar la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire en la región

sudamericana durante el año 2020. Se llevó a cabo un estudio correlacional que abarcó a 351 jugadores de Free Fire. Así mismo para medir la agresividad, se utilizó el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Arnold Buss y Mark Perry, mientras que la dependencia a los videojuegos se evaluó a través del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), desarrollado por Marco y Cholíz en 2011. Donde los resultados indicaron que el 53% de los participantes presentó un alto nivel de agresividad, y el 33.9% mostró una alta dependencia a los videojuegos. Conjuntamente se observó también una fuerte relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los jugadores de Free Fire en la región sudamericana durante el 2020. Se concluye que los hallazgos subrayan una relación significativa entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en ese grupo en particular de jugadores de Free Fire en la región Sudamérica durante el año 2020.

En Lambayeque, Samame y Tirado (2021), realizó su trabajo intitolado: *“Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2021”*, el cual fue publicado en la Universidad Señor de Sipán.

El propósito fundamental de este estudio fue determinar la influencia de la adicción a los videojuegos en las conductas agresivas de los discentes de secundaria de una Institución Educativa en Chiclayo durante el año 2021. Esta investigación adoptó un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental y transversal, con un nivel explicativo que buscó establecer relaciones entre variables. Con una muestra seleccionada de manera no probabilística, donde estuvo compuesta por 325 estudiantes masculinos, con edades comprendidas entre los 12 y 17 años, que cursaban desde 1° hasta 5° de secundaria. Por consiguiente, se aplicaron métodos psicométricos, utilizando instrumentos validados: el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Marcos y Cholíz, adaptado a la realidad peruana por Salas y Merino (2017), y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry, adaptado por Matalinares et al. (2012). Los hallazgos mostraron que la adicción a los videojuegos tiene un

impacto significativo ($p < .01$) en la manifestación de conductas agresivas, con un 24.2% de los estudiantes exhibiendo comportamientos agresivos. De igual modo se identificó que las dimensiones relacionadas con los problemas derivados del uso de videojuegos y los síntomas de abstinencia influenciaron en un 17.3% la agresividad física, un 16.3% la agresividad verbal, un 17.1% la hostilidad y un 21.2% la ira. Sin duda estos hallazgos resaltan una conexión significativa entre la adicción a los videojuegos y la manifestación de conductas agresivas en los discentes de secundaria de la Institución Educativa en Chiclayo. Por lo tanto, se concluye que la adicción a los videojuegos influye significativamente en las conductas agresivas en los estudiantes sugiriendo así la necesidad de intervenciones educativas y psicológicas que aborden este fenómeno.

En Chinchá, Calla y Godiño (2023), en su estudio: *“Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022”*, publicado en la Universidad Autónoma de Ica.

El objetivo de este estudio fue determinar la conexión entre la adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi de Huancané, Puno, 2022. Se llevó a cabo una investigación bajo un enfoque básico, empleando un diseño descriptivo-correlacional y una metodología cuantitativa. Donde dicha muestra consistió en 71 estudiantes, abarcando desde el primer hasta el quinto grado de secundaria en la institución mencionada. Donde se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, implementando un cuestionario validado y confiable como instrumento, donde fueron el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ), así mismo utilizando una escala de valoración que variaba de 1 = Completamente falso para mí a 5 = Completamente verdadero para mí. Por consiguiente, los resultados revelaron una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas, con un coeficiente de correlación de $Rho = .417$ y un valor $p = .001$. Esto sugiere una relación positiva de magnitud moderada entre ambas variables. En conclusión, el

estudio confirma la hipótesis de que existe una conexión positiva y moderada entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas. Y también se observó que, a medida que aumentaba la adicción a los videojuegos, también lo hacía el nivel de conductas agresivas en los estudiantes, y viceversa, evidenciando que una menor adicción estaba asociada con un menor nivel de agresividad.

2.3.3. Antecedente Local

Mamani (2021), en su estudio titulado: “*Adicción a las redes sociales y violencia escolar en estudiantes de secundaria de un centro educativo de Cusco, 2021*”, el cual fue publicado en la Universidad César Vallejo.

Este estudio se planteo como objetivo determinar la conexión entre la adicción a las redes sociales y la violencia escolar en estudiantes de primero a quinto grado de secundaria en un centro educativo nacional de Cusco durante el año 2021. Se adoptó una metodología cuantitativa de tipo básico, con un diseño no experimental y transversal de carácter descriptivo-correlacional. Así mismo la muestra seleccionada de manera no probabilística, estuvo compuesta por 130 participantes de 11 y 18 años, de los cuales el 65.1% eran mujeres y el 34.9% varones. Para la recolección de datos, se emplearon instrumentos validados, como el test de Adicción a las Redes Sociales (ARS), desarrollado por Ecurra y Salas (2014), y el test CUVE3-ESO, diseñado por Álvarez et al. (2013). Es así que los resultados revelaron que, a medida que aumentaba la exposición a redes sociales como Facebook, WhatsApp y Twitter, también se observaba un incremento en la violencia escolar. Se concluye que a más exposición de tiempo a estas redes se incrementa la adicción a las mismas.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.

3.1.2. Hipótesis Específicas

- La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.
- La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.
- La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.
- La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.

3.2. Identificación de variables

Tabla 1

Variables y dimensiones

| Variables | Dimensiones | indicadores |
|---|---|--|
| V1: Adicción al videojuego “Free Fire” | Abstinencia | Malestar por no utilizar el videojuego Uso de videojuegos para aliviar problemas psicológicos |
| | Abuso y tolerancia | Frecuencia Intensidad |
| | Problemas ocasionados por los videojuegos | Consecuencias negativas por uso del videojuego |
| | Dificultad en el control | Dificultades para dejar de jugar Situaciones atenuantes que no permiten dejar el juego |
| V2: Agresividad | Agresividad física | -Empujar -Jalar cabello |

| | |
|------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none">-Pegar/pellizcar/dar patadas-Lanzar cosas |
| Agresividad verbal | <ul style="list-style-type: none">-Decir groserías-Insultar-Gritar-Burlarse |
| Agresividad no verbal | <ul style="list-style-type: none">-Hacer caras-Sacar lengua-Señalar-Señas obscenas |
| Agresividad relacional | <ul style="list-style-type: none">-Discriminar-Excluir-Rechazar-Mentir |

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 2

Operacionalización de variables

| Variables | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala |
|------------------------------------|---|---|---|--|--|---|
| Adicción al videojuego “Free Fire” | La adicción a los videojuegos, también conocida como trastorno del juego, es una condición psicológica caracterizada por el uso excesivo y compulsivo de los videojuegos, lo que tiene consecuencias negativas en diversos aspectos de la vida, como el funcionamiento social, ocupacional, académico y psicológico (Sánchez-Domínguez et al., 2020). | La abstinencia, el abuso y tolerancia y el problema de consumo excesivo de un videojuego genera dependencia emocional, por lo tanto, es una variable de naturaleza categórica para lo cual se empleará el “ <i>Test de dependencia de videojuego (TDV)</i> ” (Marco y Chóliz, 2017). | Abstinencia | Malestar por no utilizar el videojuego Uso de videojuegos para aliviar problemas psicológicos | 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 | 1= Nunca 2= Casi nunca 3= Rara vez 4= Casi siempre 5= Siempre |
| | | | Abuso y tolerancia | Frecuencia Intensidad | 1, 5, 8, 9 y 12 | |
| | | | Problemas ocasionados por los videojuegos | Consecuencias negativas por uso del videojuego | 16, 17, 19 y 23 | |
| | | | Dificultad en el control | Dificultades para dejar de jugar Situaciones atenuantes que no permiten dejar el juego | 2, 15, 18, 20, 22 y 24 | |
| Agresividad | Es una conducta compleja que puede manifestarse de diversas formas, que van desde la agresión verbal y las rabietas hasta la violencia física. Aunque es una parte normal del desarrollo infantil, particularmente durante la primera infancia, cuando los niños aprenden a navegar las interacciones sociales y expresar sus emociones. Sin embargo, la agresión persistente o extrema más allá de las etapas típicas de desarrollo puede indicar problemas subyacentes (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022). | Es una variable de naturaleza categórica que implica la evaluación y medición del nivel de agresividad Física, verbal, no verbal y relacional en niños, cuya recolección de datos se realizará por medio de la “ <i>Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional</i> ” (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022). | Agresividad física | -Empujar -Jalar cabello -Pegar/pellizcar/dar patadas -Lanzar cosas | 2,4,7, 10,17, 19, 22, 27 y 31 | 1= Nunca 2= Casi nunca 3= Rara vez 4= Casi siempre 5= Siempre |
| | | | Agresividad verbal | -Decir groserías -Insultar -Gritar -Burlarse | 5, 9, 18, 21, 25, 29, 33 y 34 | |
| | | | Agresividad no verbal | -Hacer caras -Sacar lengua -Señalar -Señas obscenas | 6, 12, 13, 14, 15 y 23. | |
| | | | Agresividad relacional | -Discriminar -Excluir -Rechazar -Mentir | 1, 3, 8, 11, 16, 20, 24, 26, 28, 30, 32 y 35. | |

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

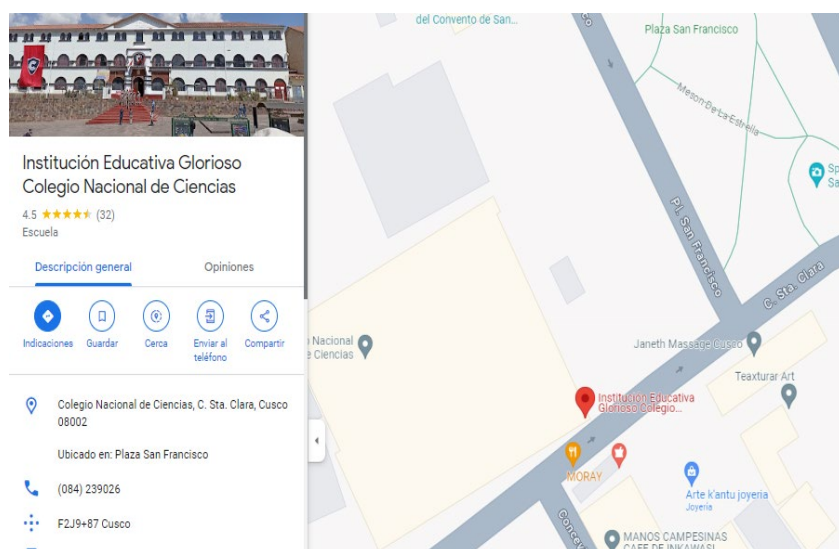
4.1. **Ámbito de estudio: localización política y geográfica**

El “Glorioso Colegio Nacional de Ciencias”, es una de las instituciones públicas importantes y más antiguas de la ciudad de Cusco, el cual brinda educación a nivel primario y secundario bajo el ámbito de la UGEL Cusco.

| | |
|---------------------------------|--|
| Institución educativa: | “Glorioso Colegio Nacional de Ciencias nivel primario” |
| Sede: | Plaza San Francisco s/n |
| Distrito: | Cusco |
| Provincia: | Cusco |
| Departamento: | Cusco |
| Localización geográfica: | |
| Coordenadas | 13°31'8.51" S 71°58'54.42" W |

Figura 3

Ubicación geográfica



Nota. Imagen extraída de Google maps (2024).

4.2. Tipo y nivel de investigación

4.2.1. Tipo de investigación

La investigación fue básica, debido a la finalidad que se persigue, ya que, a través de la recopilación de información de fuentes bibliográficas se pretende ordenar y ampliar el conocimiento (Valderrama & Jaimes, 2019). En tal caso, la presente investigación, comprende la revisión y análisis crítico de las teorías y antecedentes para formular conclusiones que sugieren un nuevo conocimiento en relación a los conceptos analizados.

4.2.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue correlacional, hace referencia a la profundidad del análisis, en palabras de Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), corresponde al hecho de “averiguar las posibles asociaciones de un hecho con otro hecho y cómo y en qué condiciones se manifiestan y van más allá de la descripción o relaciones entre variables, y establecer la manera de cómo una ocurrencia es determinada por un factor o varios factores” (p. 106). En tal sentido, a través del método cuantitativo seleccionado, se verifico las hipótesis del estudio, por lo que, se enmarca dentro de las investigaciones de “enfoque cuantitativo”. En última instancia, se aplicó un diseño transversal, ya que la obtención de datos se efectuó en un solo momento específico, durante el transcurso del año 2024.

Figura 4

Diseño metodológico

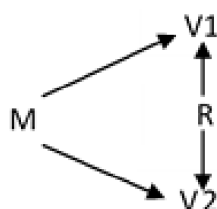
Donde:

M (Muestra)

V1 (Adicción a Free Fire)

V2 (Agresividad)

R (Relación)



Nota. Tomado de Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) (pp. 128-130).

4.3. Unidad de análisis

La unidad de análisis corresponde a los individuos que son objeto de estudio, de quienes se espera obtener información para sacar conclusiones (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019). Bajo ese criterio, la “unidad de análisis” para el presente fueron los niños del sexto grado de primaria.

4.4. Población de estudio

La población por teoría es el “es el universo de los individuos que se caracterizan por poseer características similares y particulares, quienes comparten un mismo espacio geográfico y tiempo” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019, p.198). En este caso, la tabla 3 muestra el conjunto total de niños a nivel de sexto grado primaria fue de 140 estudiantes.

Tabla 3

Composición de la población

| Sección | Cantidad | % |
|---------|----------|--------|
| A | 37 | 26.4% |
| B | 37 | 26.4% |
| C | 34 | 24.3% |
| D | 32 | 22.9% |
| Total | 140 | 100.0% |

Nota. “Relación de alumnos matriculados en sexto de primaria”.

4.5. Tamaño de la muestra

Es el “subconjunto” del universo, con quienes se interactuará de manera directa para el recabo de la información, cuyos integrantes de la muestra son sujetos de los criterios de inclusión (estudiantes que hacen uso del juego y con el consentimiento informado de los padres y/o tutores) y criterios de exclusión (estudiantes que no conocen o nunca han usado el juego).

Entonces, para el presente caso, se ha establecido como muestra a todos aquellos estudiantes que hacen uso activo del videojuego “Free Fire” que en total fueron 74 estudiantes, todos pertenecientes a las secciones del sexto grado de primaria representados en la tabla 4.

Tabla 4*Composición de la muestra*

| Sección | Cantidad | % |
|---------|----------|--------|
| A | 15 | 20.3% |
| B | 24 | 32.4% |
| C | 21 | 28.4% |
| D | 14 | 18.9% |
| Total | 74 | 100.0% |

Nota. “Relación de alumnos matriculados en sexto de primaria”.

4.6. Técnica y selección de la muestra

Para definir la muestra óptima, se hacen uso de métodos para determinar la muestra, entre ellos el muestreo aleatorio cuando se trata de poblaciones amplias y mismas posibilidades de participar en el estudio. Otro método menos complejo, es tomar una cierta cantidad o segmento de la población y centrarse en el análisis de esta selección. Por lo tanto, la muestra se seleccionó por conveniencia; es decir fue no probabilístico, de modo que, en la investigación participaron solamente aquellos estudiantes (74) que usan activamente el videojuego “Free Fire”.

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información

La recolección de datos se llevó a cabo mediante encuesta, siguiendo el enfoque propuesto por Hernández y Duana (2020), es por excelencia la más adecuada cuando se trata de recabar información in situ de variables categóricas. Así mismo, el instrumento que le

corresponde a la encuesta es el cuestionario, los cuales están estructurados de manera sistemática, los mismos que cuentan con validez predefinido con anterioridad.

Para el análisis de la adicción al videojuego “Free Fire” se empleó el “Test de dependencia de videojuegos (TDV)” desarrollado por Marco y Chóliz (2017), compuesto por 25 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: abstinencia (D1), abuso y tolerancia (D2), problemas ocasionados por los videojuegos (D3) y dificultad en el control (D4). Los ítems son de escala ordinal del tipo Likert (1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre”), cuya fiabilidad según refiere el autor fue de 0.94 (alfa de Cronbach). (Ver ficha técnica Anexo6)

Para la variable agresividad se empleó la “Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional” adaptado a la versión española por Núñez-Hernández y García-Méndez (2022), el cual se compone de 35 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: agresividad física (D1), agresividad verbal (D2), agresividad no verbal (D3) y agresividad relacional (D4). Los ítems son de escala ordinal del tipo Likert (1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre”), cuya fiabilidad según refiere el autor fue de 0.90 (alfa de Cronbach). (Ver ficha técnica Anexo 6)

4.8. Técnica de análisis e interpretación de la información

La información recabada fue analizada de forma planificada, estructurada y ordenada, en hojas de cálculo Excel y herramientas estadísticas, bajo dos aspectos claves, en principio se desarrollará de manera descriptiva mediante tablas y gráficos de frecuencia, para ello, se agruparon los datos bajo los criterios siguientes:

Tabla 5*Baremos para la variable adicción al videojuego Free Fire*

| Componentes | Escala | Rangos |
|---|--|---|
| Abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [37 - 50] Medio: [24 - 36] Bajo: [10 - 23] |
| Abuso y Tolerancia (ítems 1, 5, 8, 9 y 12) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [19 - 25] Medio: [12 - 18] Bajo: [5 - 11] |
| Problemas ocasionados por los videojuegos (ítems 16, 17, 19 y 23) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [16 - 20] Medio: [10 - 15] Bajo: [4 - 9] |
| Dificultad en el control (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [22 - 30] Medio: [14 - 21] Bajo: [6 - 13] |
| Variable total (25 ítems) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [93 - 125] Medio: [59 - 92] Bajo: [25 - 58] |

Nota. Elaboración propia.**Tabla 6***Baremos para la variable agresividad*

| Componentes | Escala | Rangos |
|--|--|---|
| Agresividad física (Ítems: 2,4,7, 10,17, 19, 22, 27, 31) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [34 - 45] Medio: [21 - 33] Bajo: [9 - 20] |
| Agresividad verbal (Ítems: 5, 9, 18, 21, 25, 29, 33, 34) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [30 - 40] Medio: [19 - 29] Bajo: [8 - 18] |

| | | |
|---|--|---|
| Agresividad No verbal (Ítems: 6, 12, 13, 14, 15 y 23) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [23 – 30] Medio: [14 – 22] Bajo: [6 – 13] |
| Agresividad Relacional (Ítems: 1,3, 8, 11, 16, 20, 24, 26, 28, 30, 32 y 35) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [45 – 60] Medio: [28 – 44] Bajo: [12 – 27] |
| Variable total (35 ítems) | 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre” | Alto: [129 – 175] Medio: [82 – 128] Bajo: [35 – 81] |

Nota. Elaboración propia.

Posterior a este proceso, se procedió a desarrollar la inferencia por medio de métodos cuantitativos para demostrar la veracidad o falsedad de las hipótesis de la investigación.

4.9. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de la hipótesis planteada

En función a los objetivos del estudio, correspondió emplear un modelo econométrico de regresión lineal, ya que, de esta manera se pudo conocer la varianza media de la “variable adicción al videojuego “Free Fire” y del “error aleatorio” para definir en qué porcentaje tiene relación en la varianza de la “variable agresividad”. Esta comparación se realizó por análisis de varianzas con un grado de trascendencia del 5%, en cuyo caso, las hipótesis serán válidas cuando el valor “p” de significancia sea menor al 5% ($p < 0.05$).

$$Y_i = B_0 + B_1X + u$$

Dónde: Y_i : Agresividad [Variable 1], X : adicción al juego “Free Fire” [Variable 2] y u : error aleatorio.

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se presentan tablas y gráficos, junto con un análisis detallado que abarca tanto la estadística descriptiva como la inferencial. Se hace énfasis en la presentación e interpretación de los hallazgos de la investigación sobre la adicción a videojuegos y el desarrollo de agresividad en estudiantes del sexto grado del nivel primario en la Institución Educativa Glorioso Colegio Nacional de Ciencias, durante el año lectivo 2024. El objetivo es brindar una comprensión integral de los datos recopilados en relación a los objetivos.

5.1. Resultados descriptivos

5.1.1. Datos demográficos y generales

En la tabla 7 y figura 5 se presenta el conteo por edad de los estudiantes del sexto grado, en la que el 72.9% (102) tienen 11 años y el 27.1% (38) tienen 12 años, además en la sección A el 17.9% (25) tienen 11 años y el 8.6% (12) 12 años, en la sección B el 19.3% (27) tienen 11 y el 7.1% tienen 12 (10), en la sección C el 16,4% (23) tienen 11 y el 7.9% (11) tienen 12. En la sección D el 19.3% (27) tienen 11 años y el 3,6% (5) 12 años.

En general, los estudiantes de 11 años son la mayoría en todas las secciones, lo que podría reflejar la estructura de edad típica en sexto grado. Sin embargo, también se observa que hay una pequeña representación de estudiantes de 12 años en todas las secciones, lo que sugiere una distribución de edades relativamente equilibrada, pero con una ligera inclinación hacia los 11 años.

Tabla 7

Edad de los estudiantes

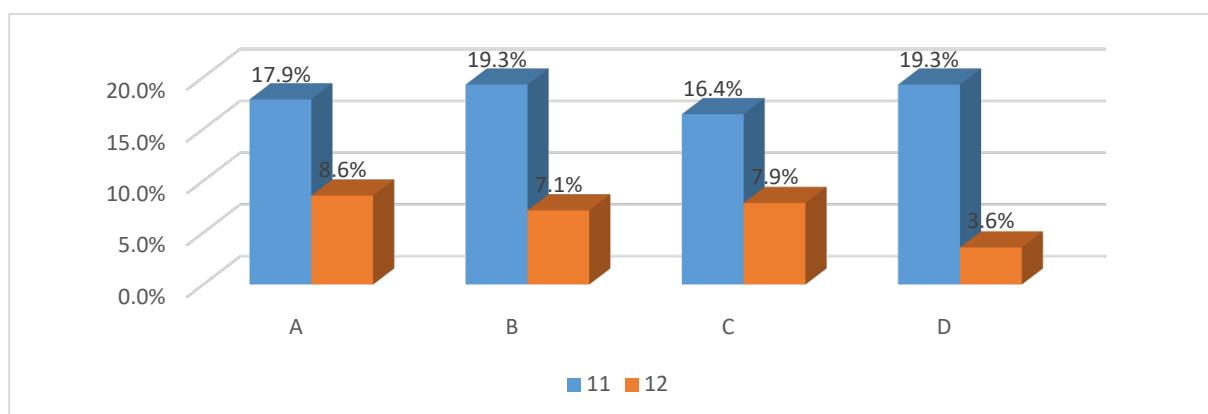
| Edad | | Sección | | | | Total |
|---------|-------------|---------|-------|-------|-------|-------|
| | | A | B | C | D | |
| 11 años | Recuento | 25 | 27 | 23 | 27 | 102 |
| | % del total | 17.9% | 19.3% | 16.4% | 19.3% | 72.9% |

| | | | | | | |
|---------|-------------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 12 años | Recuento | 12 | 10 | 11 | 5 | 38 |
| | % del total | 8.6% | 7.1% | 7.9% | 3.6% | 27.1% |
| Total | Recuento | 37 | 37 | 34 | 32 | 140 |
| | % del total | 26.4% | 26.4% | 24.3% | 22.9% | 100.0% |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 5

Edad de los estudiantes



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

A partir de la tabla 8 y figura 6 es posible afirmar que el 85.7% (120) del total de los estudiantes si conocen o han escuchado sobre el juego “Free Fire”, mientras que solo el 14.3% (20) no conocen el juego, como se señala en los gráficos la mayoría de los estudiantes de las secciones si conocen el juego. En la sección A el 20.7% (29) dijeron que, si conocen el juego, mientras que el 5.7% (8) no conocen, en la sección B el 25% (35) conocen el juego y solo el 1.4% (2) no conocen, en la sección C el 18.6% (26) dijeron que conocen el juego y el 5.7% (8) no conocen, por último, en la sección Del 21.4% (30) si conocen el juego y el 1.4% (2) no conocen.

Esto reflejan que la mayoría de los estudiantes en todas las secciones tienen conocimiento sobre el videojuego “Free Fire”, lo que podría indicar la popularidad general del

juego entre este grupo etario. La pequeña proporción de estudiantes que no lo conocen en cada sección sugiere que el juego está ampliamente difundido en este contexto escolar.

Tabla 8

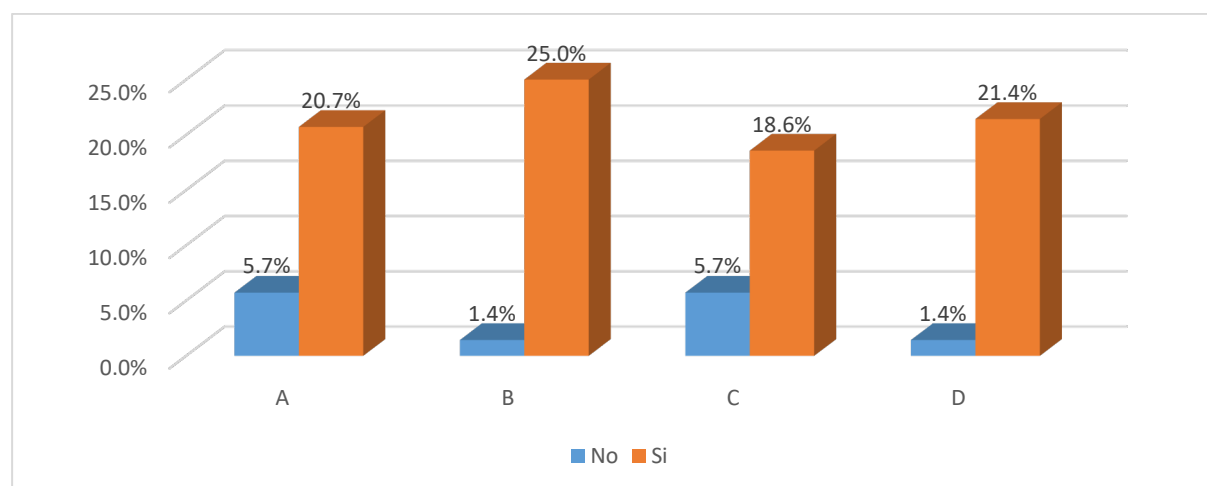
Conocimiento del videojuego “Free Fire”

| ¿Conoces el juego Free Fire | | Sección | | | | Total |
|-----------------------------|-------------|---------|-------|-------|-------|--------|
| | | A | B | C | D | |
| NO | Recuento | 8 | 2 | 8 | 2 | 20 |
| | % del total | 5.7% | 1.4% | 5.7% | 1.4% | 14.3% |
| SI | Recuento | 29 | 35 | 26 | 30 | 120 |
| | % del total | 20.7% | 25.0% | 18.6% | 21.4% | 85.7% |
| Total | Recuento | 37 | 37 | 34 | 32 | 140 |
| | % del total | 26.4% | 26.4% | 24.3% | 22.9% | 100.0% |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 6

Conocimiento del videojuego “Free Fire”



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

La información presentada en la Tabla 9 y la Figura 7 muestra que el 52.9% (74) del total de los estudiantes juegan activamente el videojuego “Free Fire”, mientras que el 47.1% (66) dijeron que no lo usan. En la sección A el 10.7% (15) dijeron que usan el juego, mientras que el 15.7% (22) no conocen ni juegan con “Free Fire”, en la sección B el 17.1% (24) usan el videojuego y solo el 9.3% (13) no conocen ni usan el mencionado videojuego, en la sección C

el 15% (21) dijeron que usan el juego y el 9.3% (13) no lo usan, por último, en la sección D, el 10% (14) usan el juego y el 12.9% (18) no lo usan.

Estos resultados indican que, aunque la mayoría de los estudiantes en general no juegan “Free Fire”, existe un porcentaje considerable que sí lo hace, con variaciones entre secciones. La diferencia en el uso del videojuego por sección podría sugerir que el interés o la preferencia por el videojuego “Free Fire” no es uniforme, lo que podría estar relacionado con factores como el entorno social, las influencias de compañeros, o las preferencias individuales dentro de cada grupo

Tabla 9

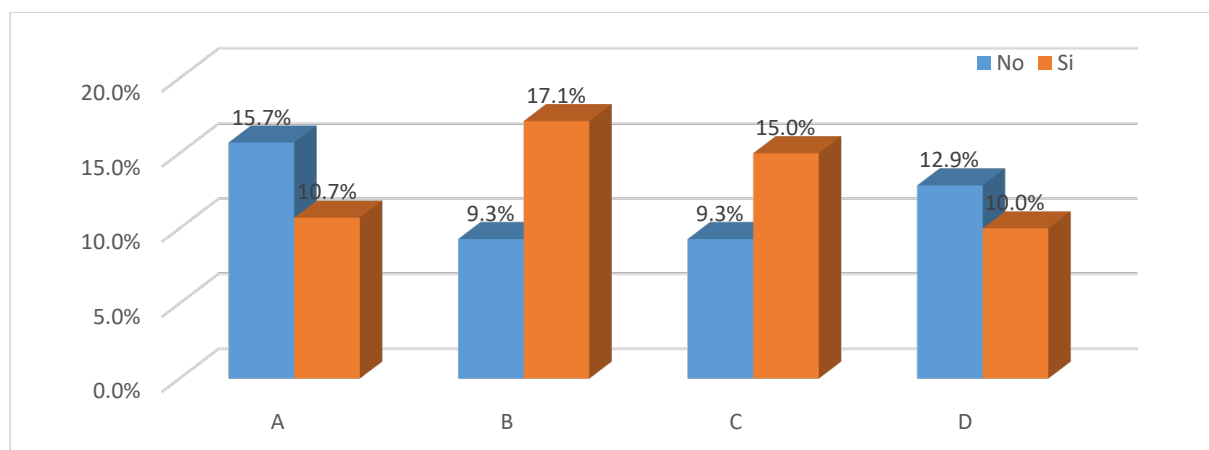
Uso del videojuego “Free Fire”

| | | Sección | | | | Total |
|-------|-------------|---------|-------|-------|-------|--------|
| | | A | B | C | D | |
| NO | Recuento | 22 | 13 | 13 | 18 | 66 |
| | % del total | 15.7% | 9.3% | 9.3% | 12.9% | 47.1% |
| SI | Recuento | 15 | 24 | 21 | 14 | 74 |
| | % del total | 10.7% | 17.1% | 15.0% | 10.0% | 52.9% |
| Total | Recuento | 37 | 37 | 34 | 32 | 140 |
| | % del total | 26.4% | 26.4% | 24.3% | 22.9% | 100.0% |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 7

Uso del videojuego “Free Fire”



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

En síntesis, el 26.4% (37) corresponden a la sección A y en la misma proporción a la sección B, el 24.3% (34) corresponde a la sección C y el 22.9% (32) a la sección D. De tal manera que, el 52.9% del total de los estudiantes; representado por 74, hacen uso activamente del videojuego “Free Fire”, mientras que el 47.1% (66) no lo usan.

Esto indica que más de la mitad de los estudiantes en las diferentes secciones están involucrados activamente con el “Free Fire”, lo que puede tener implicaciones en términos de tiempo de exposición, hábitos de juego y sus posibles efectos en el comportamiento y rendimiento académico. La distribución equitativa entre las secciones también sugiere que el uso del videojuego no está limitado a una sección en particular, lo que permite generalizar los hallazgos a todo el grupo de estudiantes. Entonces, son 74 estudiantes a quienes se les aplicó el “Test de dependencia de videojuegos (TDV)” y la “Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional”, cuyos datos fueron agrupados y baremados de acuerdo a la composición de ítems por dimensiones y variables visibles en las tablas 5 y 6.

5.1.2. Descripción de la variable adicción al videojuego “Free Fire”

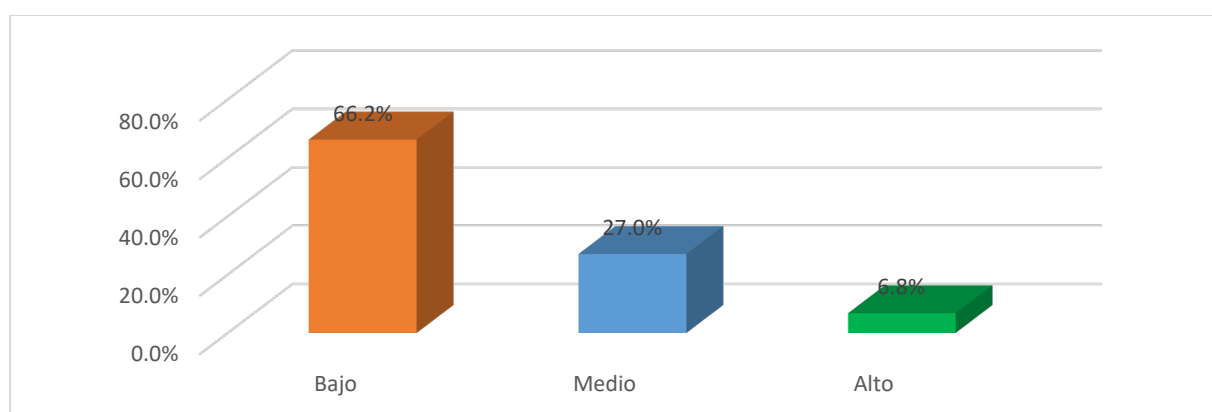
En la tabla 10 y figura 8 se evidencia que dentro del grupo de niños que realizan el uso activo del videojuego Free Fire, cinco estudiantes (6.8%) tienen un alto grado de dependencia al mencionado videojuego y veinte estudiantes (27%) tienen una dependencia media.

Se interpreta que los estudiantes que hacen un uso activo del videojuego “Free Fire”, un pequeño número presenta un alto grado de dependencia, mientras que un grupo más grande muestra una dependencia media. Estos datos son preocupantes, ya que indican un riesgo significativo para la salud y el bienestar de los estudiantes. Aunque la mayoría de los estudiantes tiene una dependencia baja, este grupo también está en riesgo de desarrollar una dependencia mayor si no se toman medidas preventivas adecuadas. Por lo tanto, es crucial implementar acciones que promuevan un uso equilibrado del videojuego “Free Fire” y eviten que los estudiantes progresen hacia niveles de dependencia más altos

Tabla 10*Nivel de adicción al videojuego “Free Fire”*

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|----------------------|
| “Bajo” | 49 | 66.2% | 66.2% |
| “Medio” | 20 | 27.0% | 93.2% |
| “Alto” | 5 | 6.8% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 8*Nivel de adicción al videojuego “Free Fire”*

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

A través de la tabla 11 y figura 9 se evidencia que en la dimensión abstinencia correspondiente al malestar generado por la no utilización del videojuego, el 13.5% (10) de los estudiantes sufren la consecuencia de la dependencia en un nivel alto, el 25.7% (19) de manera moderada y el 60.8% (45) de manera baja.

Estos resultados sugieren que, aunque la mayoría de los estudiantes no manifiestan síntomas graves de dependencia, existe una proporción significativa que sí podría estar en riesgo de desarrollar comportamientos problemáticos relacionados con la abstinencia. Este hallazgo subraya la necesidad de monitorear y gestionar el tiempo de uso del videojuego,

especialmente en los casos donde el nivel de dependencia es moderado o alto, para prevenir efectos negativos en su bienestar emocional y social.

Tabla 11

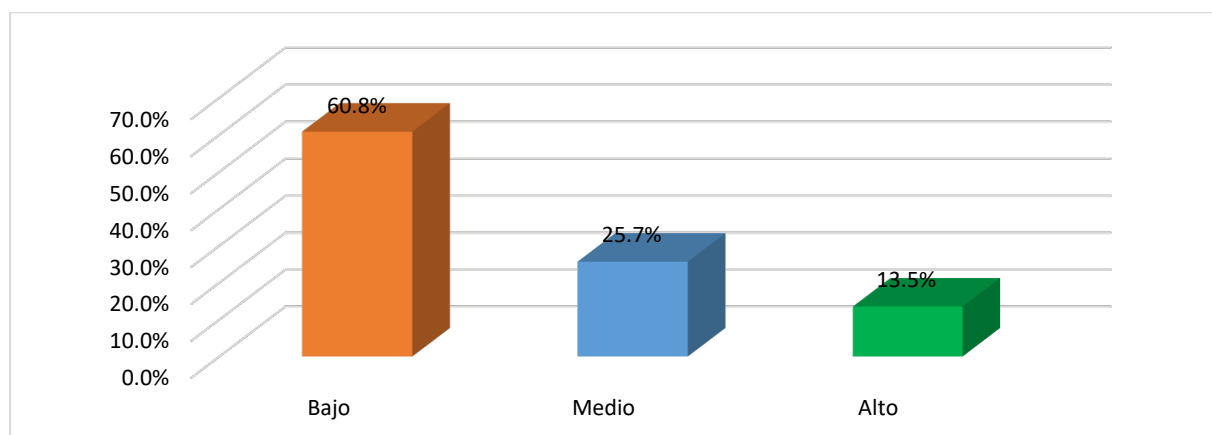
Dimensión abstinencia

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|----------------------|
| “Bajo” | 45 | 60.8% | 60.8% |
| “Medio” | 19 | 25.7% | 86.5% |
| “Alto” | 10 | 13.5% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 9

Dimensión abstinencia



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

A través de la tabla 12 y figura 10 se denota que el componente “abuso y tolerancia” correspondiente a la frecuencia e intensidad de uso del videojuego, en el caso de estudio, se da altamente en 5 estudiantes (6.8%), moderado en 32 alumnos (43.2%) y de manera baja en 37 alumnos (50%).

Estos resultados subrayan la importancia de implementar estrategias preventivas y correctivas en el entorno escolar y familiar. Por un lado, a los estudiantes con patrones de uso

alto y proporcionarles brindarles apoyo a través de programas educativos, talleres de habilidades emocionales y acompañamiento psicológico, en caso de ser necesario. Por otro lado, se deben fortalecer las habilidades de autorregulación en los estudiantes con uso moderado y mantener el refuerzo positivo en aquellos con uso bajo. Además, se pone en relieve el papel de los padres, docentes y profesionales en la promoción de un equilibrio entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades esenciales, como el estudio, la interacción social presencial y el descanso. Este enfoque integral permitirá minimizar riesgos y potenciar un desarrollo saludable.

Tabla 12

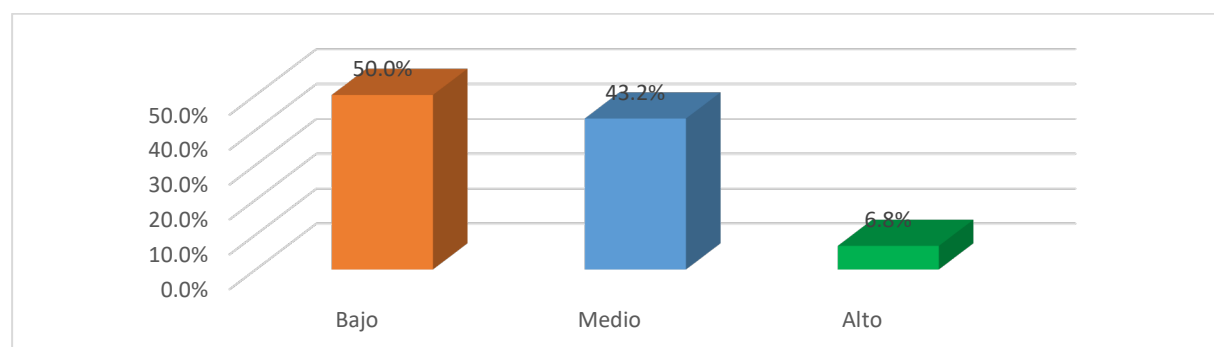
Dimensión abuso y tolerancia

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 37 | 50.0% | 50.0% |
| Medio | 32 | 43.2% | 93.2% |
| Alto | 5 | 6.8% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 10

Dimensión abuso y tolerancia



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

A través de la tabla 13 y figura 11 se denota que el componente “problemas ocasionados por los videojuegos” correspondiente a consecuencias negativas por el uso excesivo del videojuego “Free Fire”, en los estudiantes del caso, se dieron de manera alta en 5 estudiantes (6.8%), moderado en 12 alumnos (16.2%) y de manera baja en 57 alumnos (77%).

Los resultados muestran que, aunque la mayoría de los estudiantes presentan un bajo nivel de problemas derivados del uso excesivo del “Free Fire”, un grupo pequeño de estudiantes experimenta consecuencias negativas significativas. Estos estudiantes, que se encuentran en los niveles alto y moderado, son más propensos a desarrollar problemas disociales debido a la dependencia del videojuego. Estos problemas pueden manifestarse en conflictos familiares, dificultades en el entorno escolar y otros comportamientos sociales negativos. Por lo tanto, es crucial enfocar los esfuerzos de intervención en estos estudiantes de mayor riesgo, con el fin de prevenir que estos problemas se agraven y fomentar un uso más equilibrado del videojuego.

Tabla 13

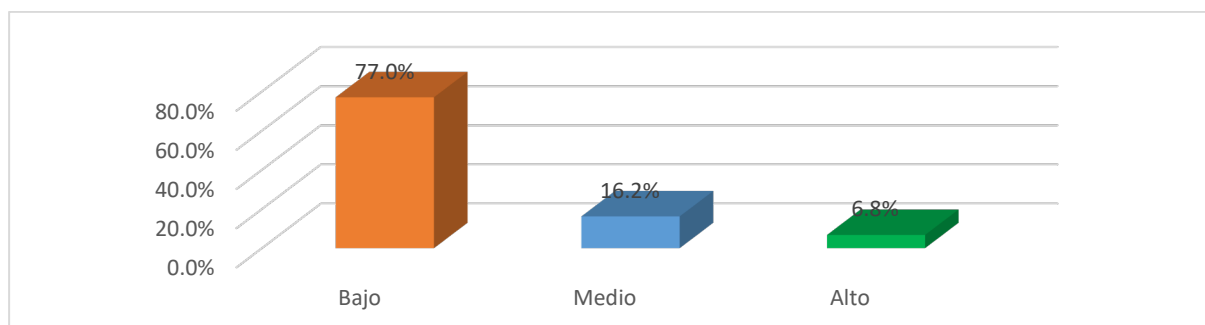
Dimensión problemas ocasionados por los videojuegos

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 57 | 77.0% | 77.0% |
| Medio | 12 | 16.2% | 93.2% |
| Alto | 5 | 6.8% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 11

Dimensión problemas ocasionados por los videojuegos



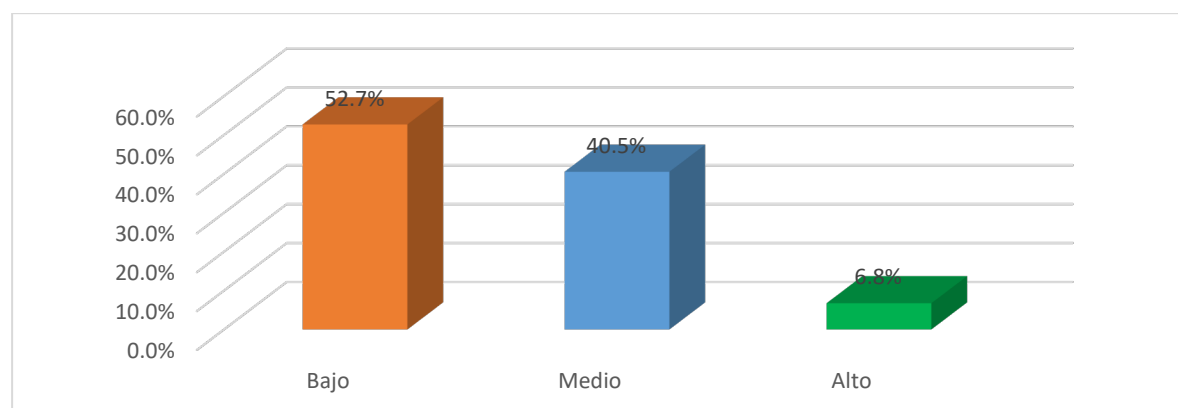
Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

En la tabla 14 y figura 12 se muestran datos en relación a “dificultad en el control” correspondiente a dificultades para dejar de usar el videojuego “Free Fire”, en cuyo caso, son 5 estudiantes (6.8%) que tienen problemas altos para dejar el videojuego, 30 (40.5%) con problemas a nivel medio y 39 alumnos (52.7%) con bajos problemas para dejar el videojuego. Así mismo los resultados revelan que, aunque la mayoría de los estudiantes presentan una baja dificultad para dejar el videojuego “Free Fire”, hay un número significativo de estudiantes que enfrentan problemas moderados y severos para controlar su uso del videojuego. Esto sugiere que, para estos estudiantes, el videojuego se ha convertido en una opción dominante y en una forma de escapar o evadir problemas tanto académicos como familiares. Este patrón de dependencia puede ser indicativo de un comportamiento adictivo, lo que resalta la necesidad de intervenciones específicas para ayudar a estos estudiantes a gestionar su tiempo y emociones, promoviendo un equilibrio entre sus actividades recreativas y sus responsabilidades en otros aspectos de la vida, como el estudio y las relaciones familiares. Es importante abordar estos casos con estrategias de apoyo tanto a nivel individual como familiar, para prevenir que estos problemas se profundicen.

Tabla 14*Dimensión dificultad en el control*

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 39 | 52.7% | 52.7% |
| Medio | 30 | 40.5% | 93.2% |
| Alto | 5 | 6.8% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 12*Dimensión dificultad en el control*

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

5.1.3. Descripción de la variable agresividad

Los resultados del estudio muestran que la mayoría de los estudiantes (95.9%) presentan niveles bajos o nulos de agresividad, mientras que solo un pequeño grupo de tres estudiantes (4.1%) muestra niveles de agresividad media.

Estos resultados sugieren que, en términos generales, la agresividad entre los estudiantes de la institución es baja, ya que la mayoría presenta niveles bajos o nulos de agresividad. Esto es positivo, ya que indica que el comportamiento de los estudiantes no está marcado por conductas agresivas frecuentes o intensas. Sin embargo, la presencia de un pequeño grupo de estudiantes con niveles de agresividad media no debe ser pasada por alto. Aunque estos casos son pocos, es importante considerar que la agresión en niños y adolescentes puede tener diversas manifestaciones, y factores biológicos (como cambios hormonales), psicológicos (como trastornos emocionales o estrés) y sociales (como influencias familiares o escolares) pueden estar influyendo en su aparición. Este hallazgo subraya la importancia de un enfoque integral para abordar la agresividad. No basta con centrarse solo en los comportamientos visibles de agresividad, sino que se debe considerar el contexto más amplio en el que estos comportamientos pueden desarrollarse. Intervenciones que incluyan apoyo emocional, programas de habilidades sociales y la colaboración entre padres, docentes y profesionales de la salud son fundamentales para prevenir y manejar posibles manifestaciones agresivas en los estudiantes, promoviendo su bienestar integral.

Tabla 15

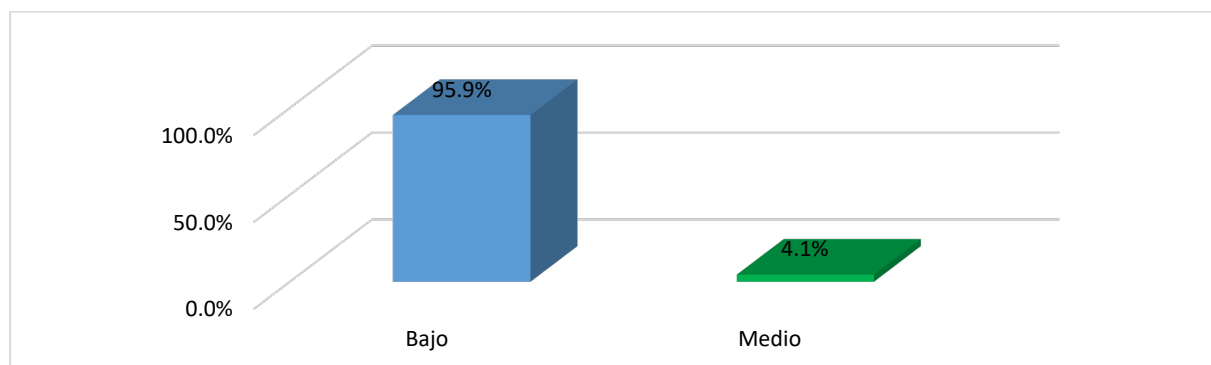
Nivel de agresividad

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 71 | 95.9% | 95.9% |
| Medio | 3 | 4.1% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 13

Nivel de agresividad



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

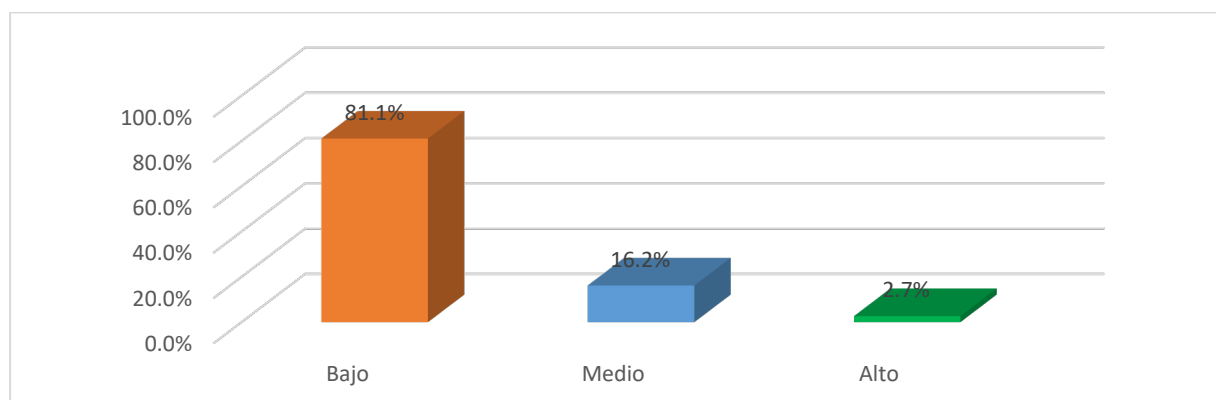
El análisis de la agresividad física se evidencia en la tabla 16 y figura 14, el cual está asociado con acciones de: “empujar, jalar el cabello, pegar, pellizcar, dar padas, lanzar cosas, etc.”, por lo que, la agresividad física se evidencia en nivel alto en 2 estudiantes (2.7%), a nivel moderado en 12 estudiantes (16.2%) y con un nivel bajo en 60 (81.1%).

Desde una perspectiva biológica y psicológica, los cambios hormonales propios de la pubertad pueden ser factores importantes que contribuyen a un aumento de la agresión en los niños y adolescentes. Durante esta etapa de desarrollo, los adolescentes experimentan alteraciones emocionales y cambios en su capacidad para regular sus impulsos, lo que los hace más propensos a respuestas agresivas, especialmente en situaciones de estrés o frustración. Esto resalta la necesidad de intervenciones que no solo aborden las conductas externas, sino también que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades para la regulación emocional y el manejo del estrés, lo que podría reducir la incidencia de agresividad física y otros tipos de conductas agresivas en el futuro.

Tabla 16*Dimensión agresividad física*

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 60 | 81.1% | 81.1% |
| Medio | 12 | 16.2% | 97.3% |
| Alto | 2 | 2.7% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 14*Dimensión agresividad física*

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

El análisis de la agresividad verbal se evidencia en la tabla 17 y figura 15, el cual corresponde a las acciones: “decir groserías, insultar, gritar, burlarse, etc.”, siendo así, el 5.4% (4) de los estudiantes poseen estas conductas en un nivel medio y el 94.6% (70) en un nivel más bajo.

En ese entender es importante resaltar que la agresividad verbal puede estar fuertemente influenciada por factores externos, como el entorno familiar, la exposición a la violencia, la dinámica familiar y las influencias de los compañeros. Estos factores pueden agravar las conductas agresivas, ya que los adolescentes que crecen en ambientes conflictivos o violentos

pueden internalizar estos comportamientos como formas de manejar sus emociones o resolver conflictos. Por tanto, es fundamental considerar estos aspectos contextuales al abordar la agresividad verbal en los estudiantes, buscando intervenciones que promuevan la comunicación asertiva, la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo de habilidades emocionales en un entorno de apoyo familiar y social.

Tabla 17

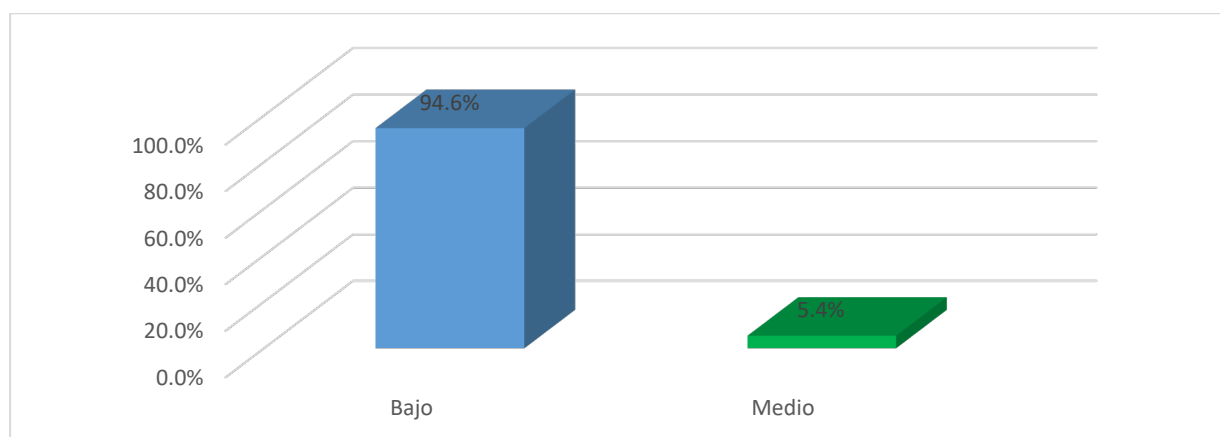
Dimensión agresividad verbal

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 70 | 94.6% | 94.6% |
| Medio | 4 | 5.4% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 15

Dimensión agresividad verbal



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

En lo correspondiente a la agresividad no verbal, se presenta en la tabla 18 y figura 16, los cuales están asociados con las actitudes de: “hacer caras, sacar lengua, señalar, hacer señas

obscenas, entre otros”. Asimismo, estas conductas fueron a nivel medio en el 5.4% (4) de los estudiantes adolescentes que usan el videojuego Free Fire y en el 94.6% (70) fueron bajos.

Esto implica que, aunque una minoría de los estudiantes muestra actitudes de agresividad no verbal más pronunciadas, la gran mayoría no exhibe comportamientos significativos en este aspecto. Es importante destacar que, aunque estas conductas no verbales son menos intensas en comparación con otras formas de agresividad, siguen siendo una manifestación de frustración, incomodidad o conflicto que puede estar vinculada a factores emocionales o sociales. Esto resalta la importancia de prestar atención tanto a las formas de agresividad más evidentes como las no verbales, para poder abordar adecuadamente el bienestar emocional de los estudiantes, especialmente en su interacción con videojuegos como Free Fire.

Tabla 18

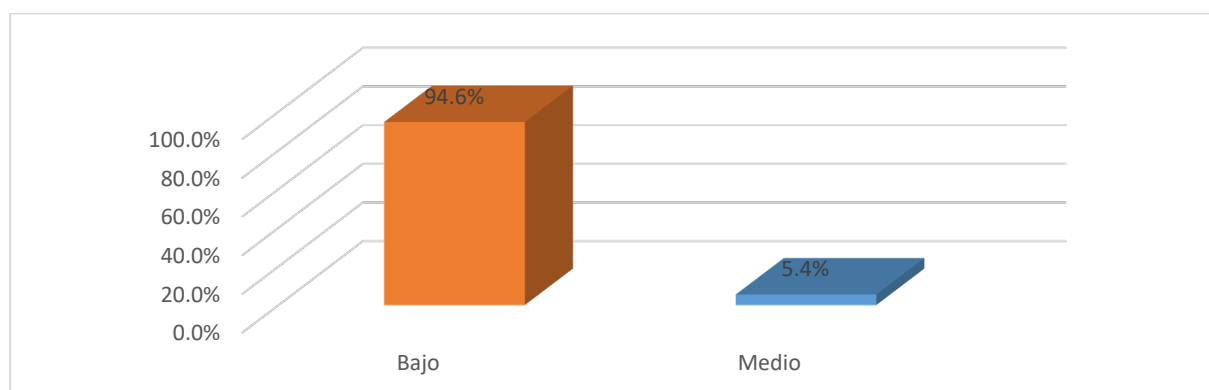
Dimensión agresividad no verbal

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 70 | 94.6% | 94.6% |
| Medio | 4 | 5.4% | 100.0% |
| Total | 74 | 100.0% | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 16

Dimensión agresividad no verbal



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

En lo correspondiente a la agresividad relacional se presenta en la tabla 19 y figura 17, siendo así, la totalidad de los estudiantes (100%) tienen bajo nivel en conductas agresivas relacionales vinculados con “discriminar, excluir, rechazar, mentir, etc.”.

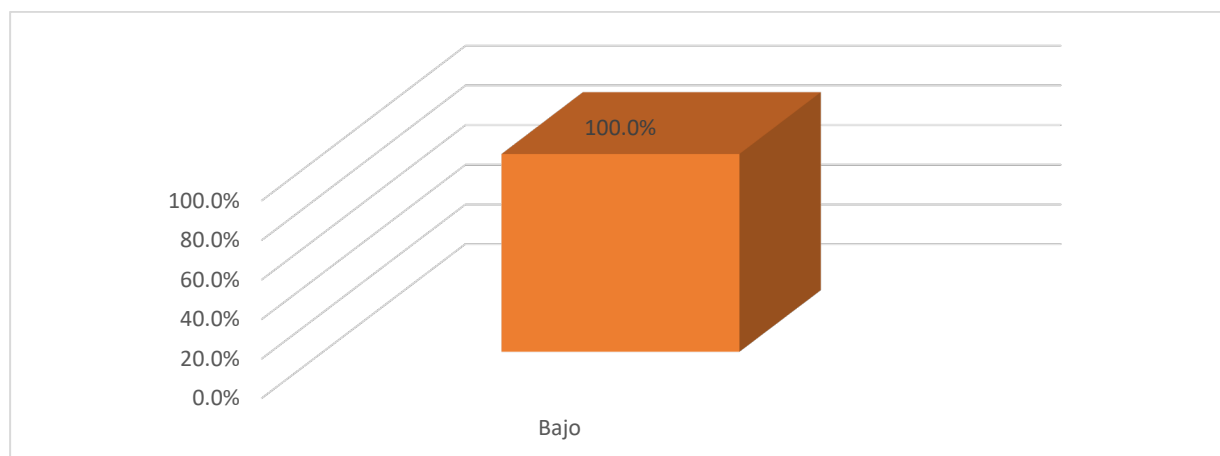
Es importante señalar que la agresividad relacional, aunque en niveles bajos en este caso, puede ser más difícil de identificar que la agresividad física, ya que se manifiesta en formas más sutiles, como la exclusión social o el rechazo. Por esta razón, abordar la agresión en los adolescentes requiere un enfoque multifacético que incluya no solo la identificación de conductas agresivas visibles, sino también aquellas que ocurren en el ámbito social y emocional. Tanto la institución educativa Ciencias como las familias deben implementar estrategias para reconocer y prevenir este tipo de comportamientos, promoviendo habilidades sociales y emocionales en los estudiantes, como la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Este enfoque integral permitirá manejar la agresividad de manera efectiva y crear un entorno más saludable para los estudiantes.

Tabla 19

Dimensión agresividad relacional

| Rango | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|-------|------------|------------|----------------------|
| Bajo | 74 | 100.0% | 100.0% |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

Figura 17*Dimensión agresividad relacional*

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. SPSS v27.

5.2. Resultados de la prueba de hipótesis

La verificación de las hipótesis requirió del análisis previo de la dispersión de los datos, en cuyo caso, en la tabla 20 se evidencia “la prueba de normalidad” por *Kolmogorov-Smirnov*, debido a una muestra mayor a 50, con lo cual se corroboró que los datos se distribuyen de manera irregular, alejándose del patrón normal ($p < 0.05$).

Tabla 20*Test de normalidad*

| Variante | “Kolmogorov-Smirnov ^{a)} ” | | | “Shapiro-Wilk” | | |
|-------------------|-------------------------------------|------|--------|----------------|------|--------|
| | “Estadístico” | “gl” | “Sig.” | “Estadístico” | “gl” | “Sig.” |
| Adicción FreeFire | 0.142 | 74 | 0.001 | 0.930 | 74 | 0.001 |
| Agresividad | 0.198 | 74 | 0.000 | 0.776 | 74 | 0.000 |

Nota. (a) Corrección de significación de Lilliefors.

5.2.1. Verificación de hipótesis general

La hipótesis general que se planteó fue con el objetivo de medir la relación de la adicción al videojuego Free Fire con respecto a la agresividad, para ello se planteó la siguiente conjetura:

HGo: “La adicción al videojuego “Free Fire” **no tiene una relación significativa** con la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

HGa: “La adicción al videojuego “Free Fire” **tiene una relación significativa** con la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

La tabla 21 demuestra el modelo empleado para demostrar la veracidad de la hipótesis anterior, en donde el “coeficiente de determinación” fue 21.3% (R^2), esto significa que la adicción al videojuego Free Fire afecta en un 21.3% la varianza de la agresividad en estudiantes del sexto grado de primaria. Además, el modelo informa la existencia de la correlación lineal positiva ($R=0.461$).

Tabla 21

Modelo de la hipótesis general

| Modelo | R | R cuadrado | Error estándar de la estimación |
|--------|--------------------|------------|---------------------------------|
| 1 | 0,461 ^a | 0.213 | 12.736 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

La tabla 22 da a entender sobre si el modelo anterior resulta suficiente (significativa) para la demostración de la linealidad tiene relación entre las variantes, siendo así, el valor “*F*” fue superior a cero (0) y el nivel crítico (significancia) arrojó un valor 0.000 ($p < 0.05$), lo que en consecuencia permite afirmar que las variables están asociadas de manera lineal, por lo que se descarta HGo y se concluye la veracidad de HGa.

Tabla 22

Anova^a del modelo de la hipótesis general

| Modelo | | Suma de cuadrados | gl | Media cuadrática | F | Sig. |
|--------|-----------|-------------------|----|------------------|--------|-------------------|
| 1 | Regresión | 3159.754 | 1 | 3159.754 | 19.479 | ,000 ^b |
| | Residuo | 11679.381 | 72 | 162.214 | | |
| | Total | 14839.135 | 73 | | | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable Agresividad. (b) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

La tabla 23 y figura 18 se denotan e ilustran los coeficientes de la recta de regresión, pues como se ha visto en las tablas anteriores, la conexión entre las variables es directa en forma lineal [$\text{Agresividad} = 29.94 + 0.31(\text{adicción al videojuego Free Fire})$]; los cuales fueron trascendentalmente significativas ($p < 0,05$). Lo que equivale a decir que, 0.31 (B_1) es la variación media que se va a producir en agresividad (Y) a consecuencia del cambio por unitario en adicción al videojuego Free Fire (X) y 29.94 (B_0) es el número medio de agresividad cuando la adicción es cero.

Tabla 23

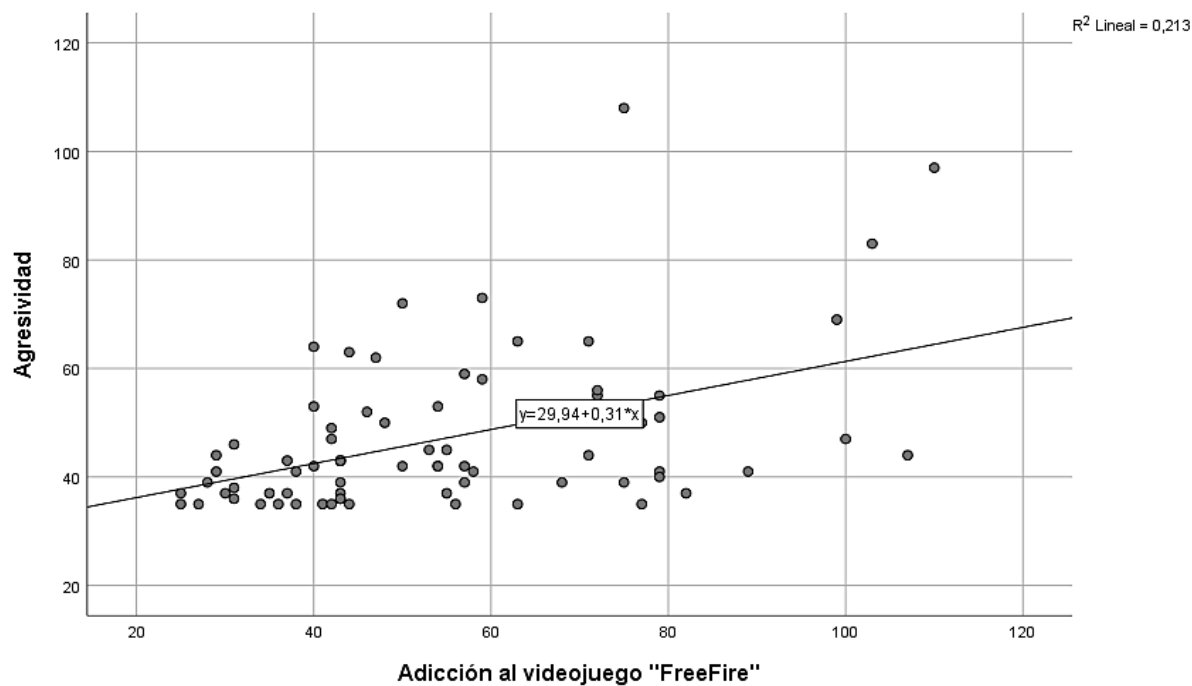
Coefficientes^a del modelo de la hipótesis general

| Modelo | Coeficientes no estandarizados | | Coeficientes estandarizados | t | Sig. |
|---------------|--------------------------------|-------------|-----------------------------|-------|-------|
| | B | Desv. Error | B | | |
| 1 (Constante) | 29.936 | 4.163 | | 7.191 | 0.000 |
| Adicción | 0.314 | 0.071 | 0.461 | 4.413 | 0.000 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable Agresividad.

Figura 18

Dispersión y recta de regresión del modelo de la hipótesis general



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”.

5.2.2. Verificación de hipótesis específica 01

HE1o: “La adicción al videojuego “Free Fire” **no tiene una relación significativa** con la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

HE1a: “La adicción al videojuego “Free Fire” **tiene una relación significativa** con la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

La tabla 24 demuestra el modelo empleado para la verificación de la hipótesis anterior, donde el “coeficiente de determinación” resultó 15.2% (R^2), esto significa que la adicción al videojuego Free Fire afecta en un 15.2% la varianza promedio de la agresividad física en estudiantes del sexto grado de primaria en el contexto del Colegio Ciencias. También, el modelo informa la existencia de la correlación lineal positiva ($R=0.390$).

Tabla 24

Modelo de la hipótesis específica 1

| Modelo | R | R cuadrado | Error estándar de la estimación |
|--------|--------------------|------------|---------------------------------|
| 1 | 0,390 ^a | 0.152 | 4.967 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

La tabla 25 informa acerca de la suficiencia (significativa) del modelo anterior para la demostración de la linealidad tiene relación entre las variantes, siendo así, el valor “*F*” resultó superior a cero (0) y el nivel crítico (significancia) arrojó un valor 0.001 ($p<0.05$), lo que en consecuencia permite afirmar que las variables están asociadas de manera lineal, por lo que se descarta HE1o y se concluye la veracidad de HE1a.

Tabla 25*Anova^a del modelo de la hipótesis específica 1*

| Modelo | | Suma de cuadrados | Gl | Media cuadrática | F | Sig. |
|--------|-----------|-------------------|----|------------------|--------|-------------------|
| 1 | Regresión | 317.970 | 1 | 317.970 | 12.886 | ,001 ^b |
| | Residuo | 1776.584 | 72 | 24.675 | | |
| | Total | 2094.554 | 73 | | | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable: Agresividad física. (b) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

La tabla 26 y figura 19 informan con respecto a los coeficientes de la recta de regresión, tal como se han visto en las tablas anteriores, la conexión entre las variables es directa en forma lineal, en cuyo caso, se representa así: Agresividad física = 10.89 + 0.10(adicción al videojuego Free Fire). En ese caso, fueron trascendentalmente significativas ($p < 0,05$), por lo que 0.100 (B_1) indica la variación media que se va a producir en agresividad física (Y) a consecuencia del cambio por unitario en adicción al videojuego Free Fire (X) y 10.89 (B_0) es el número medio de agresividad física cuando la adicción será igual a cero.

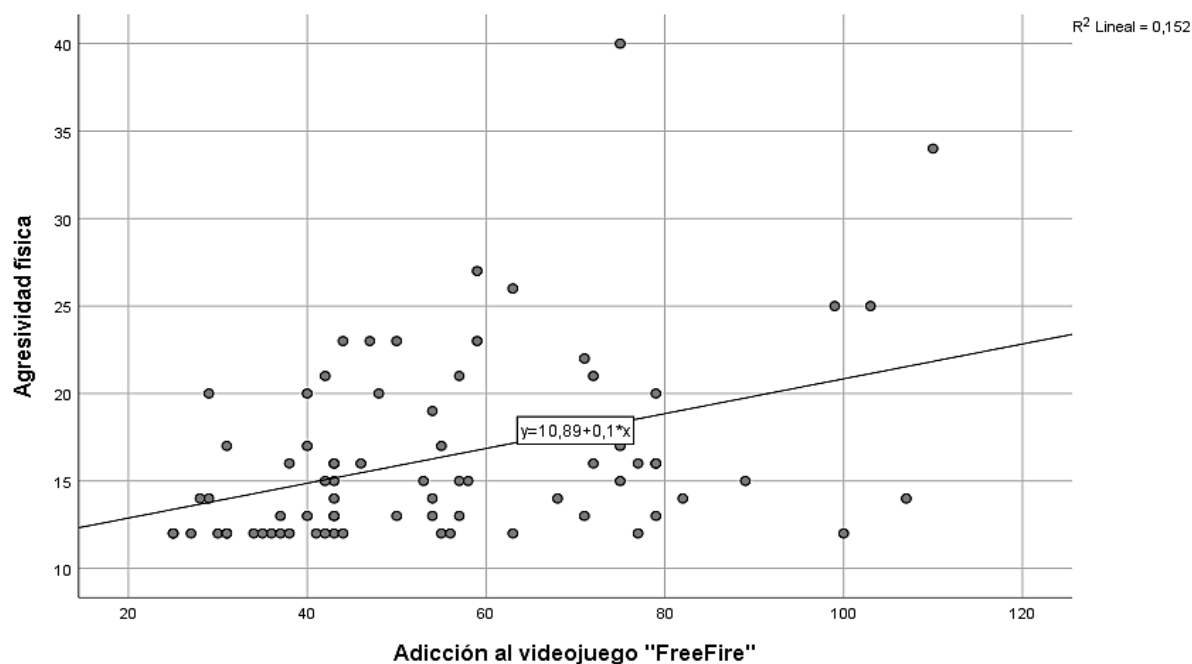
Tabla 26*Coefficientes^a del modelo de la hipótesis específica 1*

| Modelo | “Coeficientes no estandarizados” | | Coeficientes estandarizados | t | Sig. |
|---------------|----------------------------------|-------------|-----------------------------|-------|-------|
| | B | Desv. Error | B | | |
| 1 (Constante) | 10.890 | 1.624 | | 6.707 | 0.000 |
| Adicción | 0.100 | 0.028 | 0.390 | 3.590 | 0.001 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable 2 Agresividad física.

Figura 19

Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 1



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”.

5.2.3. Verificación de hipótesis específica 02

HE2o: “La adicción al videojuego “Free Fire” **no tiene una relación significativa** con la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

HE2a: “La adicción al videojuego “Free Fire” **tiene una relación significativa** con la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

En la tabla 27 se demuestra el modelo empleado para la verificación de la hipótesis HE2, donde el “coeficiente de determinación” resultó 15.4% (R^2), esto significa que la adicción al videojuego Free Fire afecta en un 15.4% la varianza promedio de la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado de primaria en el contexto del Colegio Ciencias. Asimismo, el modelo informa la existencia de la correlación lineal positiva según ($R=0.392$).

Tabla 27*Modelo de la hipótesis específica 2*

| Modelo | R | R cuadrado | Error estándar de la estimación |
|--------|--------------------|------------|---------------------------------|
| 1 | 0,392 ^a | 0.154 | 3.562 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

La tabla 28 informa acerca de la suficiencia (significativa) del modelo anterior para la demostración de la linealidad tiene relación entre las variantes; agresividad verbal y adicción, siendo así, el valor “*F*” resultó mayor a cero (0) y el nivel crítico (significancia) arrojó un valor 0.001 ($p < 0.05$), lo que en consecuencia permite afirmar que las variables están asociadas de manera lineal directa, por lo que se descarta HE2o y se confirma la veracidad de HE2a.

Tabla 28*Anova^a del modelo de la hipótesis específica 2*

| Modelo | | Suma de cuadrados | Gl | Media cuadrática | F | Sig. |
|--------|-----------|-------------------|----|------------------|--------|-------------------|
| 1 | Regresión | 165.825 | 1 | 165.825 | 13.070 | ,001 ^b |
| | Residuo | 913.526 | 72 | 12.688 | | |
| | Total | 1079.351 | 73 | | | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a) Variable Agresividad verbal. (b) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

En la tabla 29 y figura 20 se pueden observar que los coeficientes de la recta de regresión señalan la conexión directa entre las variables y de forma lineal, por lo tanto, se representa así: Agresividad verbal = $8.26 + 0.07(\text{adicción al videojuego Free Fire})$. En tal sentido, estos valores

fueron trascendentalmente significativas ($p < 0,05$), por lo que 0.07 (B_1) indica la variación media que se va a producir en agresividad verbal (Y) a consecuencia de la variación unitaria en adicción al videojuego Free Fire (X) y 8.26 (B_0) representa al número medio de agresividad verbal cuando la adicción al videojuego sea igual a cero.

Tabla 29

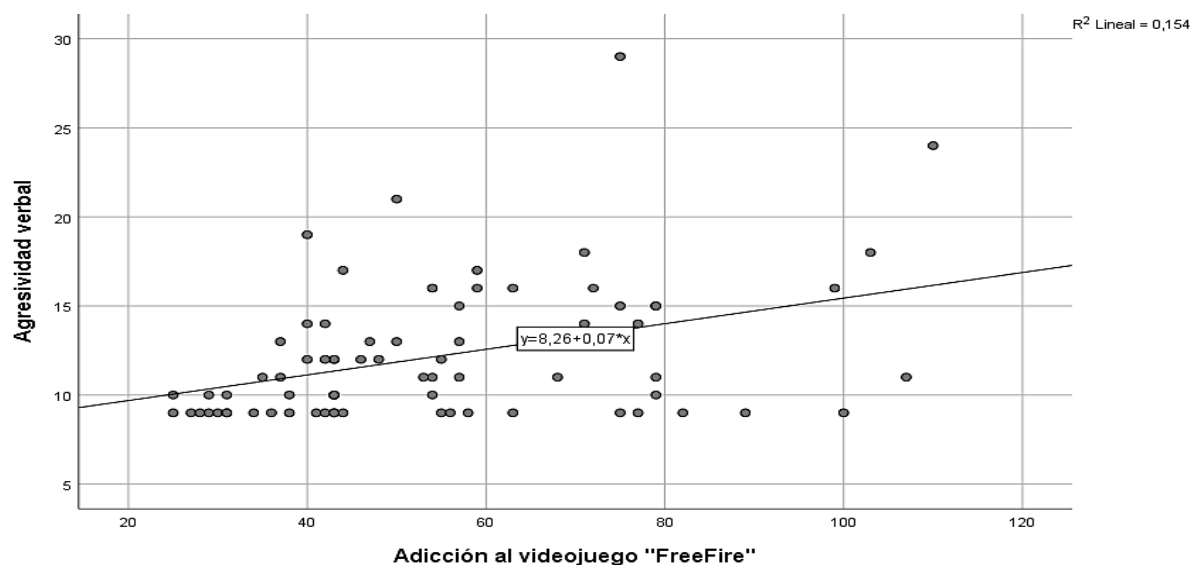
Coefficientes^a del modelo de la hipótesis específica 2

| Modelo | "Coeficientes no estandarizados" | | Coeficientes estandarizados | t | Sig. |
|---------------|----------------------------------|-------------|-----------------------------|-------|-------|
| | B | Desv. Error | B | | |
| 1 (Constante) | 8.255 | 1.164 | | 7.091 | 0.000 |
| Adicción | 0.072 | 0.020 | 0.392 | 3.615 | 0.001 |

Nota. "Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo". (a)Variable Agresividad verbal.

Figura 20

Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 2



Nota. "Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo".

5.2.4. Verificación de hipótesis específica 03

HE3o: “La adicción al videojuego “Free Fire” **no tiene una relación significativa** con la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

HE3a: “La adicción al videojuego “Free Fire” **tiene una relación significativa** con la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

A través de la tabla 30 se demuestra el “coeficiente de determinación” determinado por el modelo para la verificación de la hipótesis HE4, este valor resultó en 15.4% (R^2), lo que implica que la adicción al videojuego Free Fire afecta la varianza de la agresividad no verbal en un 15.4% en los estudiantes del sexto grado de primaria en el contexto del Colegio Ciencias. Paralelamente, el modelo señala la existencia de una correlación lineal positiva ($R=0.393$).

Tabla 30

Modelo de la hipótesis específica 3

| Modelo | R | R cuadrado | Error estándar de la estimación |
|--------|--------------------|------------|---------------------------------|
| 1 | 0,393 ^a | 0.154 | 2.303 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

En la tabla 31 se evidencia que el modelo fue significativo ($p=0.001 < 0.05$); según *Anova*, ya que el modelo demuestra la relación lineal entre las variables; agresividad no verbal y adicción, siendo el valor “F” mayor a cero ($F=13.115 > 0$), que implícitamente significa que la probabilidad de que el valor R sea igual a cero sea muy improbable, por consiguiente, la hipótesis formulada es correcta, pues la adicción al videojuego tiene conexión significativa en

la variabilidad de la agresividad no verbal, descartándose HE4o y confirmando la veracidad de HE4a.

Tabla 31

Anova^a del modelo de la hipótesis específica 3

| Modelo | | Suma de cuadrados | Gl | Media cuadrática | F | Sig. |
|--------|-----------|-------------------|----|------------------|--------|-------------------|
| 1 | Regresión | 69.545 | 1 | 69.545 | 13.115 | ,001 ^b |
| | Residuo | 381.806 | 72 | 5.303 | | |
| | Total | 451.351 | 73 | | | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable Agresividad no verbal. (b) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

En la tabla 32 y figura 21 se pueden observar que los coeficientes de la recta de regresión señalan una conexión lineal directa entre las variables, al haberse determinado el modelo representado de la siguiente manera: Agresividad no verbal = 5.26 + 0.05(adicción al videojuego Free Fire). Además, estos valores fueron trascendentalmente significativas ($p < 0,05$), en donde el coeficiente, 0.05 (B_1) indica una variación media a producirse en la agresividad verbal (Y) por consecuencia de una variación unitaria en adicción al videojuego Free Fire (X) y el coeficiente 5.26 (B_0) representa la cantidad media de agresividad no verbal cuando la adicción al videojuego sea igual a cero.

Tabla 32

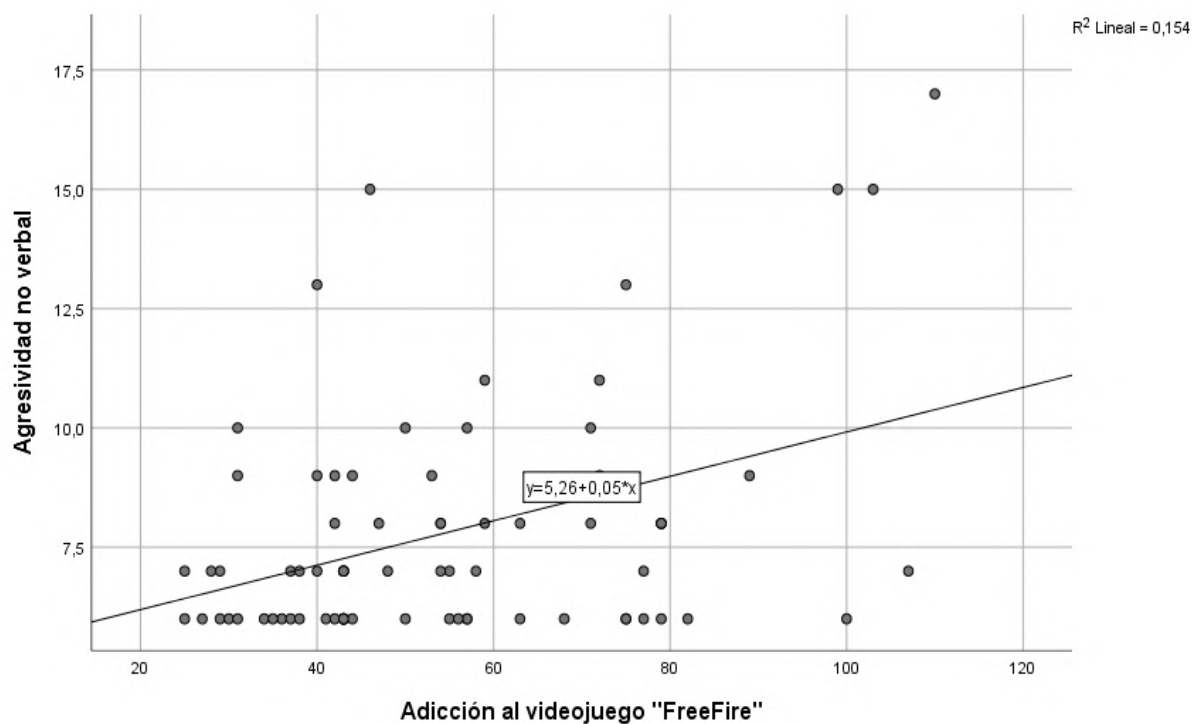
Coefficientes^a del modelo de la hipótesis específica 3

| Modelo | “Coeficientes no estandarizados” | | Coeficientes estandarizados | t | Sig. |
|---------------|----------------------------------|-------------|-----------------------------|-------|-------|
| | B | Desv. Error | B | | |
| 1 (Constante) | 5.263 | 0.753 | | 6.993 | 0.000 |
| Adicción | 0.047 | 0.013 | 0.393 | 3.621 | 0.001 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable Agresividad no verbal.

Figura 21

Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 3



Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”.

5.2.5. Verificación de hipótesis específica 04

HE4o: “La adicción al videojuego “Free Fire” **no tiene una relación significativa** con la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

HE4a: “La adicción al videojuego “Free Fire” **tiene una relación significativa** con la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024”.

A través de la tabla 33 se muestra el modelo empleado para la verificación de la hipótesis, donde el “coeficiente de determinación” resultó igual a 26.2% (R^2), lo que significa que la adicción al videojuego Free Fire afecta en un 26.2% la varianza promedio de la agresividad relacional en los estudiantes del sexto grado de primaria. Asimismo, el modelo connota la existencia de una correlación lineal directa en una proporción de ($R=0.512$).

Tabla 33

Modelo de la hipótesis específica 4

| Modelo | R | R cuadrado | Error estándar de la estimación |
|--------|--------------------|------------|---------------------------------|
| 1 | 0,512 ^a | 0.262 | 3.396 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

En la tabla 34 se evidencia que el modelo fue suficiente (significativa) en la demostración la linealidad tiene relación entre las variables; agresividad relacional y adicción, siendo el valor “*F*” mayor a cero ($F=25.54>0$), además, el nivel crítico de significancia tuvo el valor de 0.000 ($p<0.05$), en consecuencia, permite afirmar que las variables están asociadas de

manera lineal directa, el cual resultó significativo, por lo que se descarta HE4o y se confirma la veracidad de HE4a.

Tabla 34

Anova^a del modelo de la hipótesis específica 4

| Modelo | | Suma de cuadrados | Gl | Media cuadrática | F | Sig. |
|--------|-----------|-------------------|----|------------------|--------|-------------------|
| 1 | Regresión | 294.578 | 1 | 294.578 | 25.538 | ,000 ^b |
| | Residuo | 830.516 | 72 | 11.535 | | |
| | Total | 1125.095 | 73 | | | |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable Agresividad relacional. (b) Predictores: (Constante), Adicción al videojuego Free-Fire.

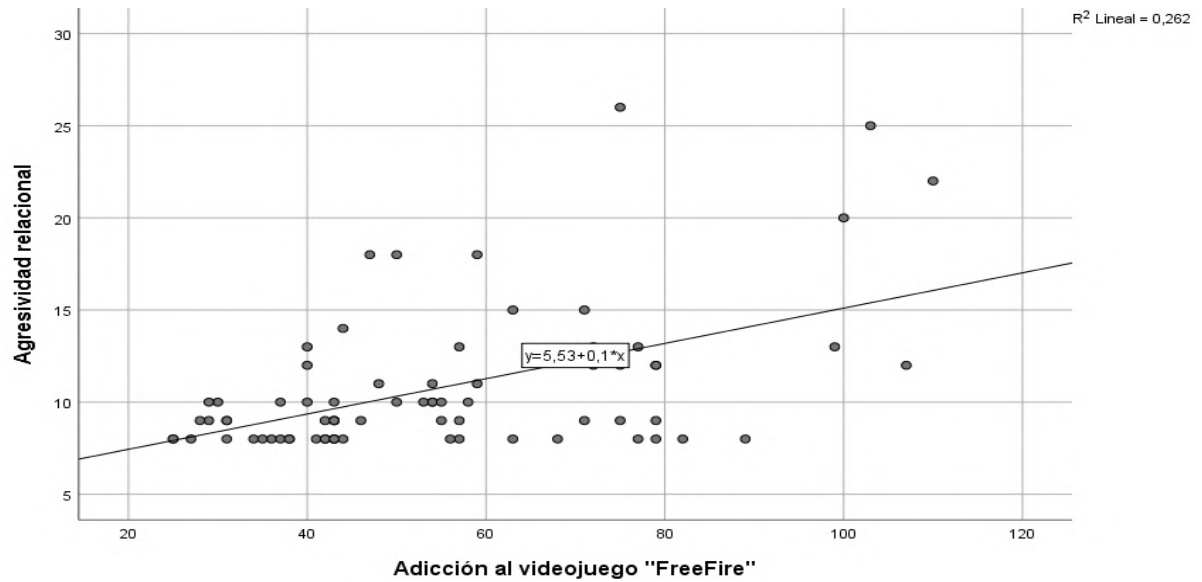
En la tabla 35 y figura 22 se pueden observar que los coeficientes de la recta dado por el modelo indican una conexión directa entre las variables, por lo tanto, se representa así: Agresividad relacional = 5.53 + 0.10(adicción al videojuego Free Fire). Además, los valores observados fueron significativamente representativos ($p < 0,05$).

Tabla 35

Coefficientes^a del modelo de la hipótesis específica 4

| Modelo | “Coeficientes no estandarizados” | | Coeficientes estandarizados | t | Sig. |
|---------------|----------------------------------|-------------|-----------------------------|-------|-------|
| | B | Desv. Error | B | | |
| 1 (Constante) | 5.527 | 1.110 | | 4.979 | 0.000 |
| Adicción | 0.096 | 0.019 | 0.512 | 5.054 | 0.000 |

Nota. “Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo”. (a)Variable Agresividad relacional.

Figura 22*Dispersión y recta de regresión de la hipótesis específica 4*

Nota. "Elaboración propia a partir de los datos recopilados en el trabajo de campo".

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los hallazgos de esta investigación respaldan el objetivo general planteado: “Determinar la relación de la adicción al videojuego Free Fire y la agresividad en estudiantes del nivel primario del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias, Cusco 2024”. Se identificó que la adicción al videojuego está directamente relacionada con los niveles de agresividad en los estudiantes del sexto grado de primaria. El análisis de regresión lineal confirmó una correlación positiva y significativa entre ambas variables, lo que indica que, a mayor nivel de adicción al videojuego Free Fire, mayor es la probabilidad de que los estudiantes presenten comportamientos agresivos y afectando el desempeño académico de los mismos. Mediante el modelo se evidencia que la adicción al videojuego no solo explica el tiempo y las prioridades de los estudiantes, sino que también puede afectar negativamente en su desarrollo emocional y conductual, destacando la necesidad de abordar este fenómeno desde una perspectiva preventiva y educativa. Este hallazgo resalta cómo el uso excesivo o desmedido de videojuegos con elementos de violencia, como Free Fire, puede afectar negativamente en el desarrollo conductual de los estudiantes.

En comparación con el estudio de Vásquez (2023), los resultados son consistentes, ya que también encontró un rango moderado de dependencia a los videojuegos en un 40% de los estudiantes, y un 46% presentó niveles moderados de agresividad. Vásquez identificó una correlación positiva directa moderada entre ambas variables, con un coeficiente de Pearson de 0.530 ($p < 0.05$), reforzando la hipótesis de que la adicción a videojuegos está asociada a un aumento en la agresividad.

Por otro lado, Fasihullisan (2022) destaca que el exceso de tiempo dedicado a videojuegos como Free Fire, que incluyen elementos de lucha, guerra y asesinato, puede llevar a la acumulación de contenido negativo en la memoria de los jugadores. Este contenido impacta negativamente en el carácter y comportamiento de los estudiantes, lo que coincide con los

resultados de esta investigación al observar cómo la adicción al videojuego puede influir en comportamientos agresivos.

Sin embargo, los hallazgos contrastan parcialmente con el estudio de Santos y Chávez (2020). Estos autores argumentaron que videojuegos como Free Fire pueden ser una herramienta positiva para los adolescentes si se usan moderadamente, ayudándoles a relajarse y desarrollando habilidades sociales, cognitivas y educativas. Aunque este enfoque resalta los beneficios del uso controlado de videojuegos, no aborda las consecuencias del uso excesivo, las cuales se reflejan en los niveles de agresividad identificados en el presente estudio.

Por último, Núñez-Barriopedro et al. (2020) aportan una perspectiva más equilibrada, indicando que los videojuegos pueden brindar experiencias interactivas y educativas, promoviendo el desarrollo cognitivo, social y emocional. Sin embargo, resaltan que estos beneficios dependen del contexto de uso y la moderación, lo que refuerza la importancia de fomentar un manejo responsable de los videojuegos entre los estudiantes para mitigar los efectos negativos, como la agresividad.

En consecuencia, los videojuegos pueden transformarse en herramientas de aprendizaje altamente efectivas para los jóvenes, al ofrecer una serie de beneficios cognitivos, sociales y emocionales cuando se emplean de manera apropiada. De hecho, el videojuego Free Fire permite habilidades cognitivas como la resolución de problemas, pues dentro del juego se plantean problemas complejos que requieren que los jugadores piensen de forma crítica y resuelvan estos problemas individualmente como en equipo, esto puede mejorar la capacidad de los niños para pensar de forma lógica y creativa. Aunque, el uso excesivo y descontrolado del videojuego puede generar dependencia en los adolescentes usuarios, afectando de manera negativa la convivencia familiar y descuido en las tareas escolares, experimentando una dependencia psicológica y mostrando dificultad para controlar sus comportamientos agresivos.

En torno al primer objetivo específico, consistente en determinar la relación de la adicción al videojuego Free Fire y la agresividad física en estudiantes del sexto grado. El análisis de regresión lineal confirmó una relación lineal directa y significativa, lo que indica que, a mayor nivel de adicción al videojuego, mayor es la probabilidad de que se presenten comportamientos agresivos físicos. Se identificó también que el uso excesivo de este videojuego afecta significativamente en el comportamiento agresivo físico.

Este hallazgo coincide con el estudio de Márquez et al. (2023), quienes señalaron que videojuegos como Fortnite, Free Fire y Call of Duty pueden promover conductas agresivas. Además, identificaron que el tiempo dedicado a los videojuegos estaba asociado con mayores niveles de agresividad proactiva, observando que las mujeres mostraron puntuaciones más altas en agresividad reactiva que los hombres.

En un contexto más amplio, García-Naveira et al. (2018) subrayaron que los videojuegos forman una parte importante de la cultura contemporánea. Sin embargo, su uso excesivo puede ir más allá del entretenimiento, generando riesgos potenciales, como la adicción y el bajo rendimiento académico, especialmente en niños y adolescentes en edad escolar.

Por su parte, Sánchez-Domínguez et al. (2020) advirtieron que el acceso y uso de videojuegos debe ser controlado, ya que la dependencia a estos puede desencadenar síntomas como la necesidad imperiosa de jugar y comportamientos compulsivos relacionados con el deseo de volver a jugar. Estas conductas pueden derivar en agresividad física.

El uso de videojuegos como Fortnite, “Free Fire” y Call of Duty puede estar relacionado con conductas agresivas físicas, especialmente en niños y adolescentes, siendo las mujeres quienes presentan niveles más altos de agresividad reactiva. Lo que resalta que las dinámicas de género juegan un papel importante en la forma en que los videojuegos tienen relación en el comportamiento, lo cual invita a reflexionar sobre la necesidad de un análisis más profundo de las diferencias individuales y socioculturales. Además, es evidente que el tiempo dedicado a los videojuegos es un factor crítico en la aparición de comportamientos agresivos,

aunque no puede asumirse como el único detonante, ya que el entorno social y familiar, así como la gestión del acceso a estos juegos, son igualmente determinantes. Si bien es innegable que un uso excesivo puede conducir a problemas como la adicción, el bajo rendimiento académico o conductas compulsivas, también es importante señalar que los videojuegos no generan de forma intrínseca estos efectos negativos. Por el contrario, su impacto está mediado por una combinación de variables externas e internas que deben ser consideradas. Por lo tanto, se subraya la importancia de establecer límites saludables, fomentar una supervisión adecuada y promover un enfoque equilibrado que contemple tanto los riesgos como los beneficios potenciales de los videojuegos en el desarrollo adolescente.

En relación al segundo objetivo específico, que busca determinar la relación de la adicción al videojuego Free Fire y la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado, los resultados indican que existe una relación directa y significativa entre ambas variables. El análisis mostró que la adicción al videojuego afecta de manera notable en el comportamiento agresivo verbal de los estudiantes, destacando que el uso excesivo del videojuego contribuye a este tipo de manifestaciones conductuales.

Estos hallazgos encuentran respaldo en el estudio de Zapata (2021), quien identificó un alto nivel de dependencia al videojuego Free Fire y un elevado nivel de agresividad en los participantes, con una correlación significativa entre ambas variables. Aunque en el presente estudio los niveles de agresividad verbal fueron menores, la relación subyacente entre la adicción a los videojuegos y este tipo de agresividad sigue siendo evidente.

Portillo-Peñuelas et al. (2023) también refuerzan estos resultados, al señalar que los niños, particularmente los varones, son más propensos a desarrollar una adicción a los videojuegos, y que esta adicción puede tener repercusiones negativas en su salud mental y bienestar general. Dichos efectos incluyen una mayor probabilidad de comportamientos agresivos, como la agresividad verbal, a medida que estos patrones de juego se consolidan.

La adicción al videojuego Free Fire puede afectar en los comportamientos agresivos verbales de los estudiantes. Sin embargo, el porcentaje de variación explicada en este estudio sugiere que la adicción no es el único factor determinante, lo que implica que otros elementos, como el entorno familiar, el contexto social y las habilidades emocionales de los estudiantes, también juegan un papel fundamental. En este sentido, los videojuegos, cuando se utilizan de manera adecuada, pueden ofrecer un espacio de entretenimiento y aprendizaje que, si se integra de forma balanceada en la vida de los estudiantes, podría tener un impacto positivo en su desarrollo cognitivo y social. No obstante, la preocupación por el uso excesivo de la tecnología debe seguir siendo una prioridad preventiva, aunque los videojuegos pueden ser herramientas educativas valiosas, su uso desmedido está asociado con efectos negativos, como el aumento de la agresividad verbal.

En relación con el tercer objetivo específico de esta investigación, que consiste en determinar la relación de la adicción al videojuego Free Fire y la agresividad no verbal de los estudiantes del sexto grado de primaria, se identificó que la adicción al videojuego tiene un efecto significativo en el comportamiento agresivo no verbal de los estudiantes. El análisis mostró una correlación directa y significativa entre ambas variables, lo que sugiere que, a mayor nivel de adicción, mayor es la probabilidad de que los estudiantes exhiban conductas agresivas no verbales. Este vínculo se evidenció a través de un coeficiente de determinación que indica que una parte de la variabilidad en los niveles de agresividad no verbal puede explicarse por la adicción al videojuego.

En comparación con el estudio de Samame y Tirado (2021), los hallazgos son similares, ya que también observaron que los adolescentes manifestaron conductas agresivas no verbales, con una relación significativa entre los problemas vinculados con el uso de videojuegos y la abstinencia, que influyó en la hostilidad hacia los compañeros de clase.

Por otro lado, Sánchez-Zafra (2017) señala que el uso de los videojuegos puede tener beneficios en términos de socialización, toma de decisiones y desarrollo de habilidades informáticas, pero también existe preocupación por el riesgo de adicción y sus efectos negativos en el autoconcepto de los niños. Este punto refleja una preocupación común respecto al impacto tanto positivo como negativo de los videojuegos, destacando la importancia de un enfoque equilibrado en su uso para evitar efectos adversos en los estudiantes

Por lo tanto, el videojuego “Free Fire” se convierte en un factor clave en las preocupaciones sobre la adicción en adolescentes en edad escolar. El uso excesivo de este videojuego puede afectar negativamente el rendimiento académico, el bienestar emocional y la vida cotidiana de los estudiantes, afectando su independencia. Aunque el “Free Fire” ofrece beneficios cognitivos y sociales, como el desarrollo de habilidades estratégicas, su uso desmedido puede generar efectos perjudiciales, especialmente en el comportamiento agresivo no verbal, como se evidenció en esta investigación. Por lo tanto, es crucial establecer límites claros para evitar la adicción, promoviendo un equilibrio entre el tiempo de juego y otras actividades que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes, como el estudio y las interacciones sociales, para mitigar los riesgos de efectos adversos en su bienestar emocional y conductual.

Aludiendo al cuarto objetivo específico, que consistió en determinar la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad relacional de los estudiantes del sexto grado de primaria, se encontró que la adicción al videojuego afecta significativamente en el comportamiento agresivo relacional de los estudiantes. La correlación entre ambas variables fue directa y significativa, evidenciando que, a mayor nivel de adicción, mayor es la probabilidad de que los estudiantes presenten comportamientos agresivos en sus relaciones sociales.

Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Mamani (2021) observó que los estudiantes con dependencia a las redes sociales mostraron tendencias hacia la violencia escolar.

Sin embargo, Rodríguez y García (2021) advierten que el uso excesivo de videojuegos puede reemplazar el tiempo que los estudiantes pasan con la familia o amigos, lo que conduce al aislamiento social y a fricciones en las relaciones interpersonales. A medida que crece la adicción, los estudiantes pueden enfrentar dificultades para desarrollar habilidades sociales, lo que incrementa la ansiedad social y el malestar en sus interacciones cotidianas. Estos hallazgos subrayan la importancia de considerar el impacto de los videojuegos en la dinámica social y emocional de los estudiantes, especialmente en su capacidad para establecer relaciones saludables.

En definitiva, es necesario emplear los recursos tecnológicos en beneficio educativo, de hecho, los videojuegos a menudo brindan retroalimentación instantánea, recompensas y una sensación de logro, lo que puede motivar a los niños a seguir aprendiendo y mejorando. No obstante, la dependencia a estos juegos puede generar agresión de manera relacional, referido a acciones dirigidas a dañar las conexiones sociales de alguien, ya sea de forma directa o indirecta. Esto puede incluir comportamientos que van desde ignorar a los demás hasta difundir rumores o amenazar con terminar amistades. Estas acciones agresivas pueden ejecutarse de manera sutil o abierta, pero su objetivo es causar daño emocional o social a la otra persona.

CONCLUSIONES

Primera: En alusión con el objetivo general de la investigación, se ha demostrado que existe una relación lineal directa y significativa entre la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad en los estudiantes ($p < 0.000$; $p < 0.05$). A través del análisis de regresión lineal y el coeficiente de determinación (R^2), se confirmó que la adicción al videojuego Free Fire afecta significativamente en la agresividad de los estudiantes, explicando un 21.3% la variabilidad en los comportamientos agresivos. El uso excesivo de videojuegos como “Free Fire” puede generar dependencia, afectar las relaciones familiares, descuidar el desempeño académico e incrementar la agresividad. Si bien un uso moderado y equilibrado no se asocia a estos problemas, el abuso de estos juegos puede derivar en dificultades conductuales, especialmente en la niñez y adolescencia, etapas en las que los estudiantes tienen mayores dificultades para regular sus impulsos y son más propensos a manifestar comportamientos agresivos.

Segunda: En alusión con el primer objetivo específico de la investigación, se ha demostrado que existe una relación lineal directa y significativa entre la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad física en los estudiantes ($p < 0.001$; $p < 0.05$). A través del análisis de regresión lineal y el coeficiente de determinación (R^2), se confirmó que la adicción al videojuego Free Fire afecta significativamente en la agresividad física de los estudiantes, explicando un 15.2% la variabilidad en los comportamientos agresivos físicos. El uso excesivo del videojuego “Free Fire” puede contribuir al aumento de la agresividad física en los estudiantes, especialmente si no existe una adecuada autogestión en su uso. La falta de control sobre el tiempo dedicado al videojuego puede generar frustración y activar problemas de ira, lo que potencialmente se traduce en altercados físicos, tanto dentro como fuera del entorno escolar, afectando negativamente las relaciones interpersonales de los estudiantes con sus compañeros y familiares.

Tercera: En alusión con el segundo objetivo específico de la investigación, se ha demostrado que existe una relación lineal directa y significativa entre la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad verbal en los estudiantes ($.001$; $p < 0.05$). A través del análisis de regresión lineal y el coeficiente de determinación (R^2), se confirmó que la adicción al videojuego Free Fire afecta significativamente en la agresividad verbal de los estudiantes, explicando un 15.4% la variabilidad en los comportamientos agresivos verbales. Los factores como los cambios hormonales durante la pubertad, combinados con la frustración y el estrés generados por el tiempo excesivo dedicado al videojuego “Free Fire”, pueden contribuir significativamente a la aparición de arrebatos verbales. Durante la pubertad, los estudiantes atraviesan un proceso de maduración emocional y cognitiva, lo que hace que sus respuestas emocionales sean más intensas y difíciles de gestionar. La sobreexposición a los videojuegos, especialmente aquellos como Free Fire, que pueden generar situaciones de alta tensión y competitividad, puede intensificar estos arrebatos.

Cuarta: En alusión con el tercer objetivo específico de la investigación, se ha demostrado que existe una relación lineal directa y significativa entre la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad no verbal en los estudiantes ($.001$; $p < 0.05$). A través del análisis de regresión lineal y el coeficiente de determinación (R^2), se confirmó que la adicción al videojuego Free Fire afecta significativamente en la agresividad no verbal de los estudiantes, explicando un 15.4% la variabilidad en los comportamientos agresivos no verbales. El uso excesivo del videojuego “Free Fire”, puede potenciar la agresividad no verbal, la cual se manifiesta mediante gestos, expresiones faciales o posturas que reflejan emociones como frustración, ira o descontento, sin necesidad de interacción verbal. Sin embargo, es importante resaltar que la agresividad no verbal no depende únicamente del uso de videojuegos, sino también de una combinación de factores biológicos, psicológicos y ambientales. Entre estos, se

destacan los cambios hormonales propios de la adolescencia, el contexto familiar, las interacciones sociales y el entorno escolar.

Quinta: En alusión con el cuarto objetivo específico de la investigación, se ha demostrado que existe una relación lineal directa y significativa entre la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad relacional en los estudiantes ($.000$; $p < 0.05$). A través del análisis de regresión lineal y el coeficiente de determinación (R^2), se confirmó que la adicción al videojuego Free Fire afecta significativamente en la agresividad relacional de los estudiantes, explicando un 26.2% la variabilidad en los comportamientos agresivos relacionales. La dependencia al videojuego “Free Fire” no solo afecta el comportamiento interpersonal, sino que puede intensificar dinámicas sociales negativas como el aislamiento, la discriminación y el rechazo. Aunque las manifestaciones de agresividad relacional son leves, reflejan dificultades en la construcción de relaciones saludables. Estas conductas están influenciadas por factores individuales, familiares y contextuales, como predisposición psicológica, dinámicas familiares disfuncionales y entornos escolares conflictivos. Además, podrían tener consecuencias a largo plazo, ya que, en etapas formativas como la niñez y la adolescencia, el desarrollo de habilidades sociales es fundamental.

SUGERENCIAS

Primera: Para los padres de familia y docentes se sugiere la implementación de programas educativos y preventivos en las escuelas y hogares, orientados a promover un uso responsable de los videojuegos, especialmente de aquellos como “Free Fire”. Estos programas podrían enfocarse en la importancia de equilibrar el tiempo dedicado al juego con otras actividades, como el estudio y la interacción social. Además, sería relevante fortalecer las habilidades de regulación emocional y control de impulsos en los estudiantes, a fin de prevenir el desarrollo de conductas agresivas. La colaboración entre padres, educadores y profesionales de la salud podría ser fundamental para crear un entorno que apoye el bienestar integral de los estudiantes y minimice los efectos negativos de la adicción a los videojuegos

Segunda: A los padres de familia y docentes del Colegio Ciencias se sugiere implementar estrategias de intervención que fomenten la autorregulación y el control del tiempo de uso de los videojuegos entre los estudiantes. Sería beneficioso incorporar programas de concientización y educación tanto en las escuelas como en los hogares, para enseñar a los estudiantes a reconocer y gestionar sus emociones, especialmente la frustración y la ira. Además, se podrían ofrecer actividades alternativas, como deportes o dinámicas de grupo, que ayuden a canalizar la energía de manera positiva y a reducir el riesgo de comportamientos agresivos físicos. La participación activa de padres, docentes y profesionales de la salud mental es crucial para abordar este problema de forma integral y mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Tercera: A los padres de familia y docentes se sugiere la implementación de estrategias de intervención que aborden tanto los aspectos emocionales como los contextuales en los estudiantes, especialmente durante la pubertad. Se recomienda diseñar programas que enseñen a los niños a gestionar la frustración y el estrés, promoviendo habilidades de comunicación asertiva y control emocional. Además, es fundamental educar a los padres y educadores sobre

los efectos que el tiempo excesivo frente a videojuegos como “Free Fire” puede tener en la agresividad verbal. Esto podría incluir la promoción de un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y otras actividades, y la creación de espacios donde los estudiantes puedan expresar sus emociones de manera constructiva. La colaboración de profesionales de la salud mental y educadores podría ser clave para mitigar los efectos negativos de la adicción a los videojuegos en el desarrollo emocional de los estudiantes.

Cuarta: A los docentes establecer reglas claras de implementación de programas de intervención que promuevan la inteligencia emocional y la comunicación no verbal en los estudiantes, con el fin de mitigar los efectos negativos del uso excesivo de videojuegos como Free Fire. Estos programas deberían enfocarse en el reconocimiento y manejo de las emociones, enseñando a los estudiantes a identificar sus sentimientos de frustración, ira o descontento de manera saludable y a expresar estas emociones de forma adecuada, sin recurrir a gestos o posturas agresivas. Además, sería fundamental involucrar a las familias y el entorno escolar, ya que los factores biológicos, psicológicos y sociales juegan un papel crucial en la manifestación de agresividad no verbal. Así, se lograría una intervención más integral, que permita a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación y regulación emocional, reduciendo el impacto de la adicción a los videojuegos en sus comportamientos.

Quinta: A los padres de niños y adolescentes con agresividad moderada se sugiere intervenciones dirigidas a fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes, con especial atención a aquellos que presentan signos de dependencia a videojuegos como “Free Fire”. Sería útil promover programas de socialización que fomenten la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo, tanto en el entorno escolar como en el hogar. Además, se podría trabajar en la sensibilización de padres y docentes sobre el impacto de la adicción a los videojuegos en las relaciones interpersonales, creando estrategias de apoyo y supervisión que mitiguen los efectos negativos de la dependencia. Dado que la agresividad relacional puede

tener repercusiones a largo plazo en el desarrollo emocional de los estudiantes, un enfoque preventivo que aborde tanto los factores individuales como familiares y sociales podría ser crucial para la promoción de relaciones más saludables y la mejora del bienestar general de los estudiantes.

BIBLIOGRAFIA

- Aguila-Asto, G. (2019). Clima familiar y agresividad en estudiantes del nivel secundario de un colegio de Lima Sur. *CASUS: Revista de Investigación y Casos En Salud*, 4(2), 70–84.
- Alave, S., & Pampa, S. (2019). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de La Investigación*, 3(2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- Araujo, L., & Santisteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de La Salud*, 15(1), 54–59. <https://doi.org/10.17162/rccs.v15i1.1755>
- Bellido, Y., & Cahuana, M. (2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de la ciudad de Juliaca – 2020. *Revista Científica de Ciencias de La Salud*, 13(2), 9–19. <https://doi.org/10.17162/rccs.v13i2.1423>
- Bouquet, G., García, M., Díaz, R., & Rivera, S. (2019). Conceptuación y Medición de la Agresividad: Validación de una Escala. *Revista Colombiana de Psicología*, 28(1), 115–130. <https://doi.org/10.15446/rcp.v28n1.70184>
- Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of behavioral addictions*, 8(1), 25-34. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>
- Brand, M., Rumpf, H. J., Demetrovics, Z., Müller, A., Stark, R., King, D. L., ... & Potenza, M. N. (2020). Which conditions should be considered as disorders in the International Classification of Diseases (ICD-11) designation of “other specified disorders due to addictive behaviors”? *Journal of behavioral addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00035>
- Cabeza, Y. (2023). *Huancayo: 15 menores de edad son internados en hospital por su adicción a los videojuegos*. Infobae.
- Cajusol, C., & Fernández-Otoya, F. (2021). Pedagogía de la ternura para disminuir conductas agresivas en niños. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista de Investigación de La Facultad de Humanidades*, 9(2), 53–63. <https://doi.org/10.35383/educare.v9i2.583>
- Calla, B., & Godiño, A. (2023). *Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en*

- estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Francisco Bolognesi” de Huancané, Puno, 2022. Tesis de Pregrado. Universidad Autónoma de Ica.*
- Cordero, P. (2022). La agresividad en los escolares adolescentes: Una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. *Conrado*, 18(84).
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011–1024. <https://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Chitupanta, J., Quijije, J., Vargas, H., & Escobar, G. (2019). La influencia del video juego “Free Fire” en la conducta de los adolescentes. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales (RCCS)*, 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9084784>
- Díaz, V. M., Díaz, M. M., & Urbano, E. R. (2020). Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(2), 94-112. doi:<https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34116>.
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., & Gallegos, N. (2023). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *AVFT – Archivos Venezolanos De Farmacología Y Terapéutica*, 41.
- Fashihullisan, J. (2022). Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di MTS Darul Ma’arif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Firth, J., Torous, J., Stubbs, B., Firth, J. A., Steiner, G. Z., Smith, L., . . . Sarris, J. (2019). The “online brain”: How the Internet may be changing our cognition. *World Psychiatry*, 18(2), 119-129. doi: <https://doi.org/10.1002/wps.20617>
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu) (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/4410>
- García-Naveira, A., Toribio, J., Molero, B., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: Una revisión. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y El Ejercicio Físico*, 3(2), 1–14.

<https://doi.org/https://doi.org/105093/rpadef2018a15>

- García, E., Cruzata-Martínez, A., Bellido, R., & Rejas, L. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Propósitos y Representaciones*, 8(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>
- Gerardo, W. V., & Marcelo, C. (2022). El videojuego como recurso educativo: Estudio de las actitudes de los docentes en República Dominicana. *Pensamiento educativo*, 59(1). doi:<http://dx.doi.org/10.7764/pel.59.1.2022.3>
- Hernández, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51–53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Ley General de Educación: Ley N°28044, Pub. L. No. Ley N°28044 (2003). https://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Lin, M., Wu, J. Y., You, J., Hu, W., & Yen, C. (2018). Prevalence of internet addiction and its risk and protective factors in a representative sample of senior high school students in Taiwan. *Journal of Adolescence*, 62(1), 38-46. doi: <https://doi.org/10.1016/>
- López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J., & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 22(1), 124–137. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>
- Ludwing, S., Lachmann, K., Papenbrock, J., & Meyer, T. (2022). Investing in esports. Success checklist for non-endemic brands entering the video gaming and esports sector. <https://www2.deloitte.com/xs/en/insights/industry/telecommunications/non-endemic-brandsesports.html>
- Malhotra, N., Ayele, Z. E., Zheng, D., & Ben Amor, Y. (2021). Improving social and emotional learning for schoolgirls: An impact study of curriculum-based socio-emotional education in rural Uganda. *International Journal of Educational Research*, 108, 101778–101788. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101778>
- Malinauskas, R. y Saulio, T. (2021). Peculiaridades de la agresividad percibida entre los estudiantes de escuelas juveniles. *Revista europea de educación contemporánea*, 10(3), 664-669. <https://vb.lsu.lt/object/elaba:107609760/>
- Mamani, V. (2021). *Adicción a las redes sociales y violencia escolar en estudiantes de*

- secundaria de un centro educativo de Cusco, 2021*. Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30(1), 46–55. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57–69. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>
- Márquez, C., Quintero, K., Pérez, S., & Rodríguez, E. (2023). *Relación entre el uso de videojuegos durante la pandemia de Covid-19 y la conducta agresiva en adolescentes que regresan a clases presenciales después del periodo de confinamiento*.
- McGarry, P., Shortland, N., Bedoya, A. y Portnoy, J. (2023). Disaggregating the relationship between aggressiveness and susceptibility to extremist cognitions. *Personality and Individual Differences*, 212, 112266. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2023.112266>
- Mejía, M., & Ron, J. (2021). Interacción comunicacional de jóvenes en el videojuego móvil Free Fire: Análisis realizado en Guajaló — Zona Sur de Quito. *Revista de La Asociación Española de Investigación de La Comunicación*, 16, 337–355. <https://doi.org/10.24137/raeic.8.16.16>
- Mendez, M., & Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: Una revisión sistemática. *Revista Espacios*, 42(1).
- Ministerio de educación [MINEDU]. (2024). *Orientaciones para la elaboración del Plan Tutorial de Aula* (pp. 1–18). [https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/10268/Orientaciones para la elaboración del Plan Tutorial de Aula.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/10268/Orientaciones%20para%20la%20elaboraci%C3%B3n%20del%20Plan%20Tutorial%20de%20Aula.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Minsa. (2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Gobierno Del Perú.
- Munian, L., Wan Ahmad, W. K., Xu, T. K., Mustafa, W. A. y Rahim, M. Ab. (2021). An Aggressiveness Level Analysis Based On Buss Perry Questionnaire (BPQ) And Brain Signal (EEG). *Journal of Physics: Conference Series*, 2107(1), 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2107/1/012045>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la

- educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Núñez-Hernández, E., & García-Méndez, M. (2022). Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional para Niños Mexicanos. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación – e Avaliação Psicológica*, 65(4), 143–162. <https://doi.org/10.21865/RIDEP65.4.11>
- Pérez-Fuentes, M., Molero, M., Martos, Á., Barragán, A., Simón, M., Sisto, M., Tortosa, B., del Pino, R., & Linares, J. (2021). *Conductas de riesgo en adolescentes desde una perspectiva multidisciplinar*.
- Planells, A. (2020). Video games as critical ludofictional worlds: The case of the Spanish political crisis in mobile digital entertainment (2008-2015). *Comunicación y Sociedad*, 2020, 1–16. <https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7365>
- Portillo-Peñuelas, S., Caldera-Montes, J., Sedeño-Peralta, K., Zamora-Betancourt, M., Reynoso-González, O. U., & Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
- Restrepo, J., & Acosta-Tobón, S. (2023). Diferencias de género en la agresividad en jóvenes infractores en Medellín, Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21(2), 1–25. <https://doi.org/10.11600/ricsnj.21.2.5485>
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodríguez, M., & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Salguero, E. (2021). *Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa de Cusco, 2021*. Tesis de Pregrado. Universidad Autónoma de Ica.
- Samame, E., & Yadira, T. (2021). *Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2021*. Tesis de Pregrado. Universidad Señor de Sipán.
- Sánchez-Domínguez, J., Telumbre-Terrero, J., Castillo-Arcos, L., & Silveira-Sosa, E. (2020).

- Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte Sanitario*, 20(1), 69–78. <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Sánchez-Domínguez, J., Telumbre, J., & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados en Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1). <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sánchez-Zafra, M. (2017). Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los Videojuegos en escolares de tercer ciclo de Primaria. *Journal of Sport and Health Research*, 11(1), 43–54.
- Santos, J., & Chávez, M. (2020). Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí Ecuador. *Revista Atlante: Cuadernos De Educación y Desarrollo*.
- Sosa, J., Ruiz, J., & Covarrubias, J. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información*, 6(11), 55–60. <https://doi.org/10.36825/RITI.06.11.009>
- Valderrama, S., & Jaimes, C. (2019). *El desarrollo de la tesis: descriptiva-comparativa, correlacional y cuasiexperimental* (San Marcos (ed.); primera ed).
- Vasquez, D. (2023). *Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una unidad educativa - Ecuador 2022*. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo.
- Vera-Santana, C., Naula-Suárez, P., Cajape-Alvarez, A., & Prieto-López, Y. (2021). videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. 593 *Digital Publisher CEIT*, 6(6–1), 535–548. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>
- Yar, A., Yildiz, G. O., Tural, U., & Cakin, M. N. (2019). Prevalance Of Internet Addiction Among Adolescents With Psychiatric Disorders. *Archives of Neuropsychiatry*. doi:<https://doi.org/10.29399/npa.23045>
- Zapata, D. (2021). *Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica*. Tesis de Pregrado. Universidad César Vallejo.

ANEXOS

Anexo1. Matriz de consistencia

| Problemas | Objetivos | Hipótesis | Variables y dimensiones | Indicadores | Metodología |
|--|---|---|---|--|---|
| <p>Problema general ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” en la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?</p> <p>Problemas específicos a. ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?</p> <p>b. ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?</p> <p>c. ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?</p> <p>d. ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024?</p> | <p>Objetivo General Determinar la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>Objetivos específicos a. Determinar la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>b. Determinar la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>c. Determinar la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>d. Determinar la relación de la adicción al videojuego “Free Fire” y la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> | <p>Hipótesis General La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas a. La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad física en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>b. La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>c. La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad no verbal en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> <p>d. La adicción al videojuego “Free Fire” tiene una relación significativa con la agresividad relacional en estudiantes del nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024.</p> | <p>1. Variable X. Adicción al videojuego “Free Fire”:</p> <p>Dimensiones: -Abstinencia -Abuso y tolerancia -Problemas ocasionados por los videojuegos -Dificultad en el control</p> <p>2. Variable Y. Agresividad:</p> <p>Dimensiones: -Agresividad física -Agresividad verbal -Agresividad no verbal -Agresividad relacional</p> | <p>-Malestar por no utilizar el videojuego -Uso de videojuegos para aliviar problemas psicológicos -Frecuencia -Intensidad -Consecuencias negativas por uso del videojuego -Dificultades para dejar de jugar -Situaciones atenuantes que no permiten dejar el juego</p> <p>-Empujar -Jalar cabello -Pegar/pellizcar/dar patadas -Lanzar cosas -Decir groserías -Insultar -Gritar -Burlarse -Hacer caras -Sacar lengua -Señalar -Señas obscenas -Discriminar -Excluir -Rechazar -Mentir</p> | <p>1. Diseño Metodológico Tipo: Básico Enfoque cuantitativo Alcance correlacional Diseño no experimental Transversal</p> <p>2. Prueba de hipótesis Regresión lineal simple (MCO)</p> <p>3. Población La población que conformó la investigación fue delimitada por 140 estudiantes del nivel primario del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias.</p> <p>4. Muestra La población que conformó la investigación fue delimitada por 74 estudiantes del sexto grado de primaria del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias.</p> <p>5. Descripción de los métodos, técnicas e instrumentos Como métodos: Hipotético-deductivo, Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> <p>7. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información. Descriptivo e inferencial SPSS, edición IBM® SPSS® Statistics 27 versión en español</p> |

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

Encuesta

Datos generales:

1. **Edad:**
2. **Grado y sección:**
3. **¿Conoces el juego “Free Fire”?**
Si () No ()
4. **¿Usas y/o juegas “Free Fire”?**
Si () No ()

CUESTIONARIO 1: Test de Dependencia al Videojuego “Free Fire”

1= Nunca, 2= Casi nunca, 3= Rara vez, 4= Casi siempre, 5= Siempre.

| Test de Dependencia al Videojuego “Free Fire” | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1. Juego mucho más tiempo Free Fire que cuando comencé. | | | | | |
| 2. Si no me funciona el celular le pido prestada a mis parientes o amigos. | | | | | |
| 3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona o me quitan mi celular. | | | | | |
| 4. Cada vez que me acuerdo del videojuego, tengo la necesidad de jugar con ellos. | | | | | |
| 5. Dedico mucho tiempo extra con los temas del videojuego incluso cuando no estoy jugando. | | | | | |
| 6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer. | | | | | |
| 7. Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa del teléfono celular. | | | | | |
| 8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé. | | | | | |
| 9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato. | | | | | |
| 10. Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc., en los videojuegos. | | | | | |
| 11. Si no me funciona el videojuego, busco otra manera rápidamente para poder jugar. | | | | | |
| 12. Creo que juego demasiado al videojuego Free Fire. | | | | | |
| 13. Me resulta muy difícil parar, cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio. | | | | | |
| 14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos. | | | | | |
| 15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar. | | | | | |
| 16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas. | | | | | |
| 17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con el teléfono celular. | | | | | |
| 18. Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con el videojuego. | | | | | |
| 19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos. | | | | | |
| 20. En cuanto tengo un poco de tiempo, me pongo a jugar con el videojuego, aunque sólo sea un momento. | | | | | |
| 21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo. | | | | | |
| 22. Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme a jugar con el videojuego. | | | | | |
| 23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar. | | | | | |
| 24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en el videojuego (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.). | | | | | |
| 25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con el videojuego para distraerme. | | | | | |

CUESTIONARIO 2: Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional

1= Nunca, 2= Casi nunca, 3= A veces, 4= Casi siempre y 5= Siempre.

| Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1. Hablo mal de mis compañeros/as a sus espaldas | | | | | |
| 2. Jaloneo a mis compañeros/as | | | | | |
| 3. Digo mentiras acerca de mis compañeros/as | | | | | |
| 4. Golpeo con objetos a mis compañeros/as | | | | | |
| 5. Pongo apodosos ofensivos a mis compañeros/as | | | | | |
| 6. Le saco la lengua a mis compañeros/as | | | | | |
| 7. Le jalo el cabello a mis compañeros/as | | | | | |
| 8. Les digo a mis compañeros/as que se vayan | | | | | |
| 9. Insulto a mis compañeros/as | | | | | |
| 10. Les pego a mis compañeros/as | | | | | |
| 11. Les digo a mis compañeros/as "Tú no juegas" | | | | | |
| 12. Hago señas groseras a mis compañeros/as | | | | | |
| 13. Hago caras feas a mis compañeros/as | | | | | |
| 14. Señalo con el dedo a mis compañeros/as | | | | | |
| 15. Enseño el dedo de en medio a mis compañeros/as | | | | | |
| 16. Culpo a mis compañeros/as de cosas que no hicieron | | | | | |
| 17. Pellizco a mis compañeros/as | | | | | |
| 18. Amenazo a mis compañeros/as | | | | | |
| 19. Les quito sus cosas a mis compañeros/as | | | | | |
| 20. No dejo participar a mis compañeros/as en las actividades | | | | | |
| 21. Les digo a mis compañeros/as que dejaré de ser su amigo si no hacen lo que les pido | | | | | |
| 22. Empujo a mis compañeros/as | | | | | |
| 23. Ensucio las cosas de mis compañeros/as a propósito | | | | | |
| 24. Ignoro a mis compañeros/as cuando me hablan | | | | | |
| 25. Me burlo de mis compañeros/as | | | | | |
| 26. Discrimino a mis compañeros/as | | | | | |
| 27. Le doy de patadas a mis compañeros/as | | | | | |
| 28. Les digo a los demás que no se junten con un compañero/a | | | | | |
| 29. Les grito a mis compañeros/as | | | | | |
| 30. Rompo las cosas de mis compañeros/as a propósito | | | | | |
| 31. Aviento las cosas de mis compañeros/as | | | | | |
| 32. Tomo sin permiso las cosas de mis compañeros/as | | | | | |
| 33. Les digo groserías a mis compañeros/as | | | | | |
| 34. Escribo cosas groseras de mis compañeros/as en bancas o paredes | | | | | |
| 35. Excluyo a mis compañeros/as | | | | | |

Anexo 3. Ficha técnica de los instrumentos

Ficha técnica: Test de dependencia de videojuego (TDV)

| Concepto | Descripción |
|---------------------------|---|
| Nombre | Test de dependencia de videojuegos (TDV) |
| Autor | Marco y Chóliz |
| Año | 2017 |
| Tipo de instrumento | Cuestionario |
| Objetivo | Evaluar adicción a videojuegos |
| Población | Niños y adolescentes |
| Cantidad de ítems | 25 |
| Aplicación | Presencial |
| Tiempo de aplicación | 20 – 25 minutos |
| Escala | Ordinal tipo Likert 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre”. |
| Dimensiones de evaluación | Abstinencia (D1), Abuso y tolerancia (D2), Problemas Ocasionados por los videojuegos (D3), y Dificultad en el control (D4) |
| Fiabilidad | 0.94 (alfa de Cronbach) |

Ficha técnica: Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional

| | |
|---------------------------|--|
| Concepto | Descripción |
| Nombre | Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional |
| Autor | Núñez-Hernández y García-Méndez |
| Año | 2022 |
| Tipo de instrumento | Cuestionario |
| Objetivo | Evaluar la agresividad |
| Población | Niños y adolescentes |
| Cantidad de ítems | 35 |
| Aplicación | Presencial |
| Tiempo de aplicación | 25 – 30 minutos |
| Escala | Ordinal tipo Likert 1 “nunca”, 2 “casi nunca”, 3 “rara vez”, 4 “casi siempre” y 5 “siempre”. |
| Dimensiones de evaluación | Agresividad física (D1), Agresividad verbal (D2), Agresividad no verbal (D3) y Agresividad relacional (D4), |
| Fiabilidad | 0.90 (alfa de Cronbach) |

Anexo 4. Bases de datos (opcional)

Base de datos de primera variable

| ID | Edad | Grado y sección | ¿conoces el juego de Free Fire | Usas y Juegas Free Fire | P_3 | P_4 | P_6 | P_7 | P_10 | P_11 | P_13 | P_14 | P_21 | P_25 | P_1 | P_5 | P_8 | P_9 | P_12 | P_16 | P_17 | P_19 | P_23 |
|----|------|-----------------|--------------------------------|-------------------------|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|
| 1 | 11 | A | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 2 | 11 | A | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 |
| 3 | 12 | A | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 5 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| 4 | 12 | A | 1 | 1 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 |
| 5 | 11 | A | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| 6 | 12 | A | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 11 | A | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| 8 | 11 | A | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | 12 | A | 0 | 0 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 |
| 10 | 11 | A | 0 | 0 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| 11 | 11 | A | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 12 | 12 | A | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| 13 | 11 | A | 1 | 0 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 14 | 12 | A | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 15 | 11 | A | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 16 | 11 | A | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 17 | 12 | A | 1 | 0 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | 12 | A | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | 11 | A | 1 | 0 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 |
| 20 | 12 | A | 1 | 0 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 21 | 11 | A | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 22 | 11 | A | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 23 | 11 | A | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 24 | 12 | A | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 25 | 12 | A | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 26 | 12 | A | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 27 | 11 | A | 1 | 0 | 5 | 1 | 4 | 3 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 28 | 11 | A | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 | 1 | 5 | 1 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 5 | 1 |
| 29 | 11 | A | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 30 | 11 | A | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 31 | 11 | A | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 32 | 11 | A | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 33 | 11 | A | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 34 | 11 | A | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 |
| 35 | 11 | A | 0 | 0 | 4 | 5 | 2 | 4 | 5 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 5 | 1 | 4 |
| 36 | 11 | A | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| 37 | 11 | A | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 |
| 38 | 11 | B | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 39 | 11 | B | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 |
| 40 | 11 | B | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 41 | 12 | B | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 |
| 42 | 12 | B | 1 | 1 | 2 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 4 | 1 | 2 | 3 |
| 43 | 11 | B | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 |
| 44 | 11 | B | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 45 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 |
| 46 | 12 | B | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | 1 | 5 |
| 47 | 12 | B | 1 | 1 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 48 | 12 | B | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 5 | 2 | 5 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 49 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 50 | 12 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 51 | 11 | B | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 52 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| 53 | 12 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 4 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 54 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 55 | 11 | B | 1 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 56 | 12 | B | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 57 | 11 | B | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| 58 | 12 | B | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 59 | 11 | B | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 60 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 61 | 11 | B | 1 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |
| 62 | 11 | B | 1 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 |
| 63 | 11 | B | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 |
| 64 | 11 | B | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 4 | 5 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 |
| 65 | 11 | B | 0 | 0 | 2 | 4 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 |
| 66 | 11 | B | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 67 | 11 | B | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| 68 | 11 | B | 1 | 0 | 2 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 69 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 70 | 12 | B | 0 | 0 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 71 | 11 | B | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 72 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| 73 | 11 | B | 1 | 0 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| 74 | 11 | B | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 |
| 75 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 1 | 5 | 3 | 1 | 5 | 1 | 4 | 5 | 1 | 3 | 3 |
| 76 | 11 | C | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 77 | 11 | C | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 78 | 11 | C | 1 | 1 | 2 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 1 | 5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 79 | 12 | C | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 80 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 81 | 12 | C | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 82 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| 83 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 5 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 84 | 11 | C | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 85 | 11 | C | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 86 | 11 | C | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 87 | 11 | C | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 88 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| 89 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 90 | 11 | C | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 91 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 92 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 93 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 94 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 | 5 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 5 | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 95 | 11 | C | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 96 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 97 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 |
| 98 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 |
| 99 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 |
| 100 | 11 | C | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 1 | 2 | 5 | 5 |
| 101 | 12 | C | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| 102 | 11 | C | 1 | 1 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 103 | 11 | C | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 104 | 11 | C | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 105 | 11 | C | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | 3 | 5 | 2 | 1 | 5 | 1 | 3 | 5 |
| 106 | 11 | C | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 107 | 12 | C | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 108 | 11 | C | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 109 | 11 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 110 | 12 | D | 1 | 1 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| 111 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 112 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| 113 | 11 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 114 | 12 | D | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 5 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| 115 | 11 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 116 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 117 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 118 | 11 | D | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 119 | 11 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 4 |
| 120 | 11 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 121 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 |
| 122 | 12 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 123 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 124 | 11 | D | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| 125 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 126 | 11 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 127 | 11 | D | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 128 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 129 | 11 | D | 1 | 0 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 130 | 11 | D | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 131 | 11 | D | | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 132 | 11 | D | | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 133 | 11 | D | | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 |
| 134 | 11 | D | | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 |
| 135 | 12 | D | | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 |
| 136 | 12 | D | | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 |
| 137 | 11 | D | | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 138 | 11 | D | | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 139 | 11 | D | | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 140 | 11 | D | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |

Base de datos de primera variable

| pp_1 | pp_3 | pp_8 | pp_11 | pp_16 | pp_20 | pp_24 | pp_26 | pp_28 | pp_30 | pp_32 | pp_35 | pp_2 | pp_4 | pp_7 | pp_10 | pp_17 | pp_19 | pp_22 | pp_27 | pp_31 | pp_5 | pp_9 | pp_18 | pp_21 | pp_25 | pp_29 | pp_33 | pp_34 | pp_6 | pp_12 | pp_13 | pp_14 | pp_15 | pp_23 | | | | |
|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|-------|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | |
| 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | |
| 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 5 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | | | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | | | |
| 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | | | |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | | |
| 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | | | |
| 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 5 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | | | |
| 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | | |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 4 | | |
| 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |

Anexo 5. Juicio de expertos



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Solis Quispe Jorge Alberto
 1.2 Grado académico: D.S. Psicología
 1.3 Cargo e institución donde labora: UNSAAC
 1.4 Título de la Investigación: ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024.
 1.5 Autor del instrumento: Bach. ROCKY GERARDO, SULLA ALVARADO y Bach. AVELINO, ALFEREZ JUCHARO
 1.6 Título al cual se opta: LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA
 1.7 Nombre del instrumento: CUESTIONARIO PARA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO FREE FIRE

| INDICADORES | CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS | Deficiente 0-20% | Regular 21-40% | Bueno 41-60% | Muy Bueno 61-80% | Excelente 81-100% |
|--------------------|---|------------------|----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 1. CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado. | | | X | | |
| 2. OBJETIVIDAD | Está expresado en conductas observables. | | | X | | |
| 3. ACTUALIDAD | Adecuado al alcance de ciencia y tecnología. | | | X | | |
| 4. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | X | | |
| 5. SUFICIENCIA | Comprende los aspectos de cantidad y calidad. | | | X | | |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos del estudio. | | | X | | |
| 7. CONSISTENCIA | Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio. | | | X | | |
| 8. COHERENCIA | Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables. | | | X | | |
| 9. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del estudio. | | | X | | |
| 10. CONVENIENCIA | Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías. | | | X | | |
| SUB TOTAL | | | | X | | |
| TOTAL | | | | X | | |

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0,20): 75%

VALORACIÓN CUALITATIVA: Bastante

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Propósito

Lugar y fecha: CUSCO 10-09-24

Firma y Posfirma del experto
 DNI: 23 925 229



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1. Apellidos y nombres del experto: Solis Quispe Jorge Alberto
2. Grado académico: Doctor
3. Cargo e institución donde labora: UNSAAC
4. Título de la Investigación: ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024.
5. Autor del instrumento: Bach. ROCKY GERARDO, SULLA ALVARADO y Bach. AVELINO, ALFEREZ JUCHARO
6. Maestría/ Doctorado/ Mención: LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA
7. Nombre del instrumento: CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD FÍSICA-VERBAL Y RELACIONAL

| INDICADORES | CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS | Deficiente 0-20% | Regular 21-40% | Bueno 41-60% | Muy Bueno 61-80% | Excelente 81-100% |
|--------------------|---|------------------|----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 1. CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado. | | | X | | |
| 2. OBJETIVIDAD | Está expresado en conductas observables. | | | X | | |
| 3. ACTUALIDAD | Adecuado al alcance de ciencia y tecnología. | | | X | | |
| 4. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | X | | |
| 5. SUFICIENCIA | Comprende los aspectos de cantidad y calidad. | | | X | | |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos del estudio. | | | X | | |
| 7. CONSISTENCIA | Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio. | | | X | | |
| 8. COHERENCIA | Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables. | | | X | | |
| 9. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del estudio. | | | X | | |
| 10. CONVENIENCIA | Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías. | | | X | | |
| SUB TOTAL | | | | | | |
| TOTAL | | | | 75% | | |

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0.20): 75%
 VALORACIÓN CUALITATIVA: Bueno
 OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Procede

Lugar y fecha: Cusco - 10-09-24

Firma y Posfirma del experto
 DNI: 78925229



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1. Apellidos y nombres del experto: Alzamora Flores Humberto
2. Grado académico: Doctor
3. Cargo e institución donde labora: UNSAAC
4. Título de la Investigación: ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024.
5. Autor del instrumento: Bach. ROCKY GERARDO, SULLA ALVARADO y Bach. AVELINO, ALFEREZ JUCHARO
6. Maestría/ Doctorado/ Mención: LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA
7. Nombre del instrumento: CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD FÍSICA-VERBAL Y RELACIONAL

| INDICADORES | CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS | Deficiente 0-20% | Regular 21-40% | Bueno 41-60% | Muy Bueno 61-80% | Excelente 81-100% |
|--------------------|---|------------------|----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 1. CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado. | | | | X | |
| 2. OBJETIVIDAD | Está expresado en conductas observables. | | | | X | |
| 3. ACTUALIDAD | Adecuado al alcance de ciencia y tecnología. | | | | X | |
| 4. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | | X | |
| 5. SUFICIENCIA | Comprende los aspectos de cantidad y calidad. | | | | X | |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos del estudio. | | | | X | |
| 7. CONSISTENCIA | Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio. | | | | X | |
| 8. COHERENCIA | Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables. | | | | X | |
| 9. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del estudio. | | | | X | |
| 10. CONVENIENCIA | Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías. | | | | X | |
| SUB TOTAL | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | |

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0,20): 80%
 VALORACIÓN CUALITATIVA: Muy Bueno
 OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Positivo

Lugar y fecha: Cusco 10-09-24

.....
 Dr. Humberto Alzamora Flores
 DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

(Firma manuscrita)
 Humberto Alzamora Flores



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Alzamora Flores Humberto
- 1.2 Grado académico: Doctor
- 1.3 Cargo e institución donde labora: UNSAAC
- 1.4 Título de la Investigación: ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024.
- 1.5 Autor del instrumento: Bach. ROCKY GERARDO, SULLA ALVARADO y Bach. AVELINO, ALFEREZ JUCHARO
- 1.6 Título al cual se opta: LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA
- 1.7 Nombre del instrumento: CUESTIONARIO PARA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO FREE FIRE

| INDICADORES | CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS | Deficiente 0-20% | Regular 21-40% | Bueno 41-60% | Muy Bueno 61-80% | Excelente 81-100% |
|--------------------|---|------------------|----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 1. CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado. | | | | X | |
| 2. OBJETIVIDAD | Está expresado en conductas observables. | | | | X | |
| 3. ACTUALIDAD | Adecuado al alcance de ciencia y tecnología. | | | | X | |
| 4. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | | X | |
| 5. SUFICIENCIA | Comprende los aspectos de cantidad y calidad. | | | | X | |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos del estudio. | | | | X | |
| 7. CONSISTENCIA | Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio. | | | | X | |
| 8. COHERENCIA | Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables. | | | | X | |
| 9. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del estudio. | | | | X | |
| 10. CONVENIENCIA | Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías. | | | | X | |
| SUB TOTAL | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | |

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0.20): 10/10

VALORACIÓN CUALITATIVA: Muy Buena

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Responde

Lugar y fecha: Cusco 10-09-24

[Firma]
 Dr. Humberto Alzamora Flores
 DIRECTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN y Posfirma del experto

DNI: 23827178

[Firma]
 DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Espejo Abarca Karla
 1.2 Grado académico: Magister
 1.3 Cargo e institución donde labora: Docente Universitario - UNSAAC
 1.4 Título de la Investigación: "ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024".
 1.5 Autor del instrumento: Bach. ROCKY GERARDO, SULLA ALVARADO y Bach. AVELINO, ALFEREZ JUCHARO.
 1.6 Título al cual se opta: LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA.
 1.7 Nombre del instrumento: CUESTIONARIO TEST DE DEPENDENCIA AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE"

| INDICADORES | CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS | Deficiente 0-20% | Regular 21-40% | Bueno 41-60% | Muy Bueno 61-80% | Excelente 81-100% |
|--------------------|---|------------------|----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 1. CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado. | | | | | X |
| 2. OBJETIVIDAD | Está expresado en conductas observables. | | | | | X |
| 3. ACTUALIDAD | Adecuado al alcance de ciencia y tecnología. | | | | | X |
| 4. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | | | X |
| 5. SUFICIENCIA | Comprende los aspectos de cantidad y calidad. | | | | | X |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos del estudio. | | | | | X |
| 7. CONSISTENCIA | Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio. | | | | | X |
| 8. COHERENCIA | Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables. | | | | | X |
| 9. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del estudio. | | | | | X |
| 10. CONVENIENCIA | Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías. | | | | | X |
| SUB TOTAL | | | | | | 95% |
| TOTAL | | | | | | 95% |

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0.20): 95%

VALORACIÓN CUALITATIVA: Excelente en cuanto a la forma y fondo

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

[Firma]
 Mg Karla Espejo Abarca
 PSICOLOGA
 DOCENTE UNIVERSITARIO
 Firma y Posfirma del experto

Lugar y fecha: Cusco, 18/03/2025

DNI: 45634597



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Espejo Abarca Karola
- 1.2. Grado académico: Magister
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente Universitario UNSAAC
- 1.4. Título de la Investigación: "ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS, CUSCO 2024"
- 1.5. Autor del instrumento: Bach. ROCKY GERARDO, SULLA ALVARADO y Bach. AVELINO, ALFEREZ JUCHARO.
- 1.6. Título al cual se opta: LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA.
- 1.7. Nombre del instrumento: CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD FÍSICA-VERBAL Y RELACIONAL.

| INDICADORES | CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS | Deficiente 0-20% | Regular 21-40% | Bueno 41-60% | Muy Bueno 61-80% | Excelente 81-100% |
|--------------------|---|------------------|----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 1. CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado. | | | | X | |
| 2. OBJETIVIDAD | Está expresado en conductas observables. | | | | | X |
| 3. ACTUALIDAD | Adecuado al alcance de ciencia y tecnología. | | | | | X |
| 4. ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | | X | |
| 5. SUFICIENCIA | Comprende los aspectos de cantidad y calidad. | | | | | X |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos del estudio. | | | | | X |
| 7. CONSISTENCIA | Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio. | | | | | X |
| 8. COHERENCIA | Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables. | | | | | X |
| 9. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del estudio. | | | | | X |
| 10. CONVENIENCIA | Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías. | | | | | X |
| SUB TOTAL | | | | | 80% | 90% |
| TOTAL | | | | | | 85% |

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0.20): 85%

VALORACIÓN CUALITATIVA: Muy Bueno

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

Lugar y fecha: Cusco 18/03/2025

Mg Karola Espejo Abarca
PSICÓLOGA
DOCENTE UNIVERSITARIO

Firma y Posfirma del experto

DNI: 45634597

Anexo 6. Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0.935 | 25 |

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0.932 | 35 |

Anexo 7. Autorización del trabajo de campo y constancia



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

Universidad pública al servicio del pueblo



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Cusco, 05 de junio del 2024.

SOLICITO: Autorización para la aplicación de encuesta y cuestionarios a los estudiantes de 6to grado de nivel primario para trabajo de investigación.

Señora:

DRA: YANET HONOR CASAPERALTA
DIRECTORA GENERAL DEL GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS DEL CUSCO

Presente.

De mi mayor consideración especial:

Yo, **Rocky Gerardo Alvarado Sulla** egresado de la Facultad de Educación, Especialidad Primaria de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, identificado con DNI: 48145484, domiciliado en Calle triunfo N°320, APV. Santa rosa Distrito de san Sebastián, provincia y departamento del Cusco. Ante Ud. Respetuosamente me presento y expongo:



Me dirijo a Usted a fin de hacerle llegar mi cordial saludo, de este modo solicitar la autorización para aplicar encuesta y cuestionarios a los estudiantes del 6to grado de Primaria, con el fin de desarrollar el presente trabajo de Investigación intitulado: **"ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "FREE FIRE" Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS CUSCO 2024"** para optar el título de Licenciado en Educación Primaria, en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco (UNSAAC). Se garantizará la completa confidencialidad de las respuestas y los resultados serán utilizados únicamente con fines académicos, adjunto los siguientes documentos:

- COPIA RESOLUCIÓN-Nº-1907-2024-FED-UNSAAC
- COPIA DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

Se autoriza para que el estudiante universitario aplique la encuesta en la institución docente de 6º grado, dar facilidades del con el 13/06/2024



[Handwritten signature]

GLORIOSO Y PRIMERA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA REPUBLICANA DEL PERÚ



“COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS”
“CUSCO CAPITAL HISTÓRICA DEL PERÚ”



“405 Años de Fundación Virreinal”
“GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS”

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

CONSTANCIA

El que suscribe subdirector del Glorioso Colegio Nacional de “Ciencias”

Hace constar:

Que, los señores bachilleres de la UNSAAC Rocky Gerardo Alvarado Sulla con DNI 48145484 y Avelino Alferez Jucharo con DNI 74729858 realizaron la aplicación de encuestas y cuestionarios, así mismo el desarrollo de una sesión de aprendizaje en las aulas de 6to A, B, C y D de ambos turnos en el nivel primario de nuestra INSTITUCIÓN EDUCATIVA “GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS”.

Se le otorga el presente documento a solicitud de los interesados, para los fines que vea por conveniente.

Cusco, 29 de agosto de 2024



L.E. Glorioso Colegio Nacional de “Ciencias”

[Firma]
Dra. Nephosá Joyce Jordan Chilitaga
SUBDIRECTORA DEL NIVEL PRIMARIO

Anexo 8. Sesión de Aprendizaje de sensibilización al videojuego “Free Fire”

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

| | | |
|-------------------------------|---|---------------------------------|
| TÍTULO: | "Uso responsable de videojuegos: Reflexionando sobre Free Fire y su impacto en nuestra vida diaria" | |
| | GRADO: 6to | SECCIONES: A – B – C – D |
| DOCENTE | Rocky Gerardo Alvarado Sulla | |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | Los estudiantes reflexionen sobre el impacto del uso excesivo de Free Fire en su conducta y bienestar, y aprendan a gestionar su tiempo de forma equilibrada y responsable. | |

| COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑO |
|---|---|---|
| <p>Gestiona su comportamiento de manera responsable.</p> <p>Toma decisiones éticas en función del impacto en sí mismo y en los demás.</p> | <p>Reflexiona sobre sus conductas y toma decisiones éticas.</p> <p>Participa de manera activa y responsable en espacios de discusión.</p> | <p>Los estudiantes reflexionarán sobre el impacto del uso excesivo de Free Fire en su conducta y vida diaria, participarán activamente en actividades de análisis y juego de roles, y expresarán compromisos personales para gestionar su tiempo de manera equilibrada y responsable.</p> |
| ENFOQUE TRANSVERSAL | ACCIONES OBSERVABLES | |
| Enfoque de Desarrollo Personal | <u>Reflexión metas y autocontrol</u> El docente guía a los estudiantes a reflexionar sobre la gestión responsable de su tiempo, ayudándolos a establecer metas personales para equilibrar videojuegos y otras actividades. Los estudiantes demuestran autocontrol al tomar decisiones responsables sobre su tiempo de juego. | |
| Enfoque de Convivencia Democrática | <u>Respeto, empatía y trabajo en equipo</u> El docente fomenta el respeto y la empatía entre los estudiantes al discutir el impacto del uso de videojuegos en la convivencia. Los estudiantes practican la escucha activa y colaboran en soluciones que favorezcan relaciones armoniosas dentro de su entorno familiar y escolar. | |
| Enfoque de Vida Saludable | <u>Conciencia, hábitos saludables y salud integral</u> El docente promueve la conciencia sobre los efectos del uso excesivo de videojuegos en la salud física y emocional. Los estudiantes se comprometen a equilibrar su tiempo entre el juego y actividades que favorezcan su bienestar, como el ejercicio y el descanso adecuado. | |

| Antes de la sesión: | |
|---|--|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión? |
| <p>Prepara las fichas, verifica los equipos, organiza el espacio, establece los criterios de evaluación y planifica una introducción motivadora.</p> <p>Repasa, antes de iniciar la clase, las actividades que planificaste para evitar retrasos e imprevistos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pizarra, papel, fichas de reflexión, proyector para video, imágenes y ejemplos visuales de situaciones relacionadas con el videojuego. |

En grupo clase

Apertura y motivación:

Inicia con una breve conversación sobre los videojuegos que conocen y juegan.

Formula preguntas para activar sus conocimientos previos:

"¿Han jugado o conocen el videojuego Free Fire?"



"¿Qué les gusta de este juego?"



"¿Cuánto tiempo dedican a jugar videojuegos al día?"

Presentación de propósito:

"reflexionaremos sobre cómo el uso de videojuegos, especialmente Free Fire, puede afectar nuestras emociones y conductas, y cómo podemos aprender a gestionar nuestro tiempo de forma responsable"

Proyección de video introductorio (5 min):

Se muestra un breve video que explique qué es Free Fire, destacando la popularidad y el impacto de los videojuegos en el tiempo y conducta de muchos jóvenes.

Se selecciona un video que incluya algunos testimonios de jugadores para hacerlo más cercano a su realidad.

Reflexión individual (10 min)

Se proporciona una ficha de reflexión con las siguientes preguntas:



"¿Cuánto tiempo juegas videojuegos al día?"

"¿Cómo te sientes después de jugar?"

"¿Alguna vez el juego te ha hecho sentir enojo o frustración?"

Se explica que estas preguntas ayudarán a identificar cómo los videojuegos afectan su estado emocional y a tomar conciencia de sus propios hábitos.

Análisis y discusión en grupos (10 min)

Se formará pequeños grupos y se les pide que compartan algunas de sus respuestas y sensaciones al jugar.

Guiar la conversación con preguntas:

"¿Creen que el tiempo dedicado a Free Fire influye en otras actividades diarias (como tareas, horas de sueño)?"

"¿Alguna vez han sentido que el videojuego afecta cómo tratan a otras personas?"

Se facilita que cada grupo exponga una conclusión breve sobre lo discutido y cómo los videojuegos pueden impactar su vida diaria.

Juego de roles sobre toma de decisiones (20 min)

Contexto del juego de roles:

Se divide a los estudiantes en grupos y asigna un rol a cada grupo. Expón un caso:

"Un estudiante debe decidir si juega Free Fire o realiza una tarea escolar importante".

Cada grupo debe presentar su "escenario" de decisiones y exponer cómo el personaje resuelve el dilema. Se pueden incluir diferentes situaciones, como elegir entre jugar o pasar tiempo en familia, o entre jugar o estudiar para un examen.



Reflexión grupal durante el juego:

Se pausa después de cada escenario para discutir en grupo preguntas como:

"¿Qué hubiera hecho cada uno en esa situación?"

"¿Por qué es importante equilibrar el tiempo de juego con otras responsabilidades?"

Puntos clave a enfatizar:

Se enfatiza el concepto de autocontrol y la responsabilidad personal al tomar decisiones.

El docente relaciona sus conclusiones con los valores de responsabilidad y respeto hacia sí mismos y hacia quienes los rodean.

| Cierre | Tiempo aproximado 10 minutos |
|---|------------------------------|
| <p>Reflexión final y conclusiones:</p> <p>Se le pide a cada estudiante que escriba en una hoja una conclusión breve sobre cómo se siente respecto al uso de videojuegos después de esta actividad y qué cambios puede realizar en su rutina.</p> <p>Se abre una ronda de opiniones para que compartan sus compromisos y reflexiones sobre el tiempo que dedican a los videojuegos, así como sobre las alternativas que podrían intentar para equilibrarlo con otras actividades.</p> <p>Compromiso personal:</p> <p>Proporciona una ficha de compromiso en la que cada estudiante escriba una meta para equilibrar el uso de videojuegos con otras actividades importantes. Esta ficha puede incluir un horario semanal con un límite de tiempo para jugar videojuegos y espacio para actividades personales.</p> | |



| EVALUACIÓN | | |
|---|--|--|
| DESEMPEÑOS PRECISADOS | EVIDENCIAS | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexiona sobre el impacto de los videojuegos en su vida cotidiana. 2. Identifica cómo el tiempo de juego afecta su bienestar emocional y académico. 3. Participa activamente en discusiones grupales sobre el uso responsable de videojuegos. 4. Aplica principios de autocontrol al gestionar el tiempo dedicado a los videojuegos. 5. Expresa compromisos personales para equilibrar el uso de videojuegos con otras actividades. 6. Evalúa su comportamiento y toma decisiones responsables sobre el uso de Free Fire. | <p><u>Intangible:</u></p> <p>Cambio en la actitud: La mejora en la manera en que el estudiante toma decisiones respecto al tiempo de juego, demostrando mayor autocontrol y responsabilidad sin necesidad de un documento físico.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Ficha de coevaluación. |
| | <p><u>Tangible:</u></p> <p>Ficha de reflexión: Un documento escrito por el estudiante donde analiza cómo el uso de Free Fire afecta su vida cotidiana y establece metas para gestionar mejor su tiempo.</p> | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

| | | |
|-------------------------------|---|---------------------------------|
| TÍTULO: | " El juego free fire y sus consecuencias" | |
| | GRADO: 6to | SECCIONES: A – B – C – D |
| DOCENTE | AVELINO ALFEREZ JUCHARO | |
| PROPOSITO DE LA SESIÓN | hoy leeremos y analizaremos sobre el juego free fire y sus consecuencias. | |

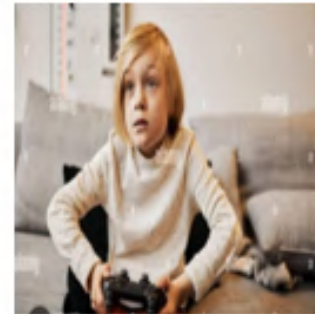
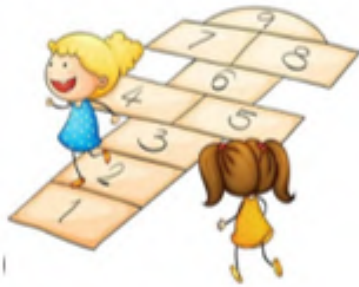
| COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑO |
|---|--|--|
| <p>Gestiona su comportamiento de manera responsable.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> | <p>Construye normas y asume acuerdos.</p> <p>Maneja conflictos de manera constructiva</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común</p> | <p>El estudiante identificara al menos dos ventajas, desventajas sobre las consecuencias del juego free fire, respetando las diferencias de sus compañeros, cumpliendo sus derechos y deberes.</p> <p>Propone acciones colectivas orientadas al bien común y la protección de las personas vulnerables al videojuego free fire</p> |
| ENFOQUE TRANSVERSAL | ACCIONES OBSERVABLES | |
| <p>Enfoque de Convivencia Democrática</p> | <p><u>Respeto, empatía y trabajo en equipo</u></p> <p>El docente fomenta el respeto y la empatía entre los estudiantes al discutir el impacto del uso de videojuegos en la convivencia. Los estudiantes practican la escucha activa y colaboran en soluciones que favorezcan relaciones armoniosas dentro de su entorno familiar y escolar.</p> | |
| <p>Enfoque de Vida Saludable</p> | <p><u>Conciencia, hábitos saludables y salud integral</u></p> <p>El docente promueve la conciencia sobre los efectos del uso excesivo de videojuegos en la salud física y emocional. Los estudiantes se comprometen a equilibrar su tiempo entre el juego y actividades que favorezcan su bienestar, como el ejercicio y el descanso adecuado.</p> | |

| Antes de la sesión: | |
|--|---|
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión? |
| <p>Prepara las fichas, verifica los equipos, organiza el espacio, establece los criterios de evaluación y planifica una introducción motivadora.</p> | <p><input checked="" type="checkbox"/> Pizarra, papel, fichas de reflexión, proyector para video, imágenes y ejemplos visuales de situaciones relacionadas con el videojuego. Llevar cuatro pelotitas</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Cuatro plásticos de 1 metro cuadrado</p> |

En grupo clase

Apertura y motivación:

- ☞ El docente saluda cordialmente a los estudiantes y se llama la asistencia.
- ☞ Se pide a los niños salir a un campo abierto y empezar con un pequeño juego de dinámica.
- ☞ Luego se regresa al salón
- ☞ Se pide a los niños observar una imagen representativa de algunos juegos tradicionales y actuales



- ☞ A través de diferentes preguntas se recoge los saberes previos: ¿conocen las imágenes?, ¿a que representan las imágenes? ¿Cómo habrá sido los juegos antes? ¿Cuáles son los juegos en estos tiempos? ¿Cuál es vuestro juego favorito en sus horas libres? ¿ustedes escucharon hablar de algunos videojuegos? ¿Qué es el free fire? ¿Qué les gusta de este juego?



- ☞ Recordamos las normas de convivencia para la sesión.
- ☞ ¿Como se sienten cuando ganan el juego?
- ☞ ¿Cómo se sienten cuando pierden el juego?


Presentación de propósito:

- ☞ hoy leeremos, analizaremos y reflexionaremos sobre las ventajas, desventajas del juego free fire y sus consecuencias.

Proyección de video introductorio (5 min):

Se muestra un breve video que explique qué es Free Fire, destacando la popularidad y el impacto de los videojuegos en el tiempo y conducta de muchos jóvenes.

Se selecciona un video con consecuencias positivas y negativas sobre free fire.

| DESARROLLO | 50 MINUTOS |
|--|---|
| <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✎ Se plantea estas interrogantes: ¿Qué son los video juegos?, surgieron?, ¿sera malo jugar a los videojuegos? ¿Qué pasa muchas horas seguidas?, los que juegan ¿miden su tiempo?, ¿Qué consecuencias puede traer jugar horas en videojuegos?, ¿Qué podemos hacer contra la adicción a los videojuegos? <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> ✎ Se organiza a los estudiantes en cuatro grupos ✎ A fin de dar respuesta a las preguntas de la problematización se proyecta un video con información sobre el juego free fire y las ventajas, desventajas de este juego. ✎ Se le entrega fichas a cada grupo para que planteen las soluciones contra la adicción a los videojuegos además plantean al menos dos ventajas y desventajas de este juego recogiendo información de la ficha. ✎ Una vez concluida se pide a un representante que exponga en plenaria el trabajo realizado en grupo. ✎ Luego se consolida el tema dando una retroalimentación a partir de los esquemas presentados por los equipos de trabajo. <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✎ Se orienta la reflexión de los estudiantes con relación a lo desarrollado en la sesión para inducir a la toma de decisiones o compromiso, que puede ser compartir con sus padres lo aprendido. |  <p>¿Cómo si juego los</p> |

| Cierre | Tiempo aproximado 10 minutos |
|--|------------------------------|
| <p>Reflexión final y conclusiones:</p> <p>Se le pide a cada estudiante que escriba en una hoja una conclusión breve sobre cómo se siente respecto al uso de videojuegos después de esta actividad y qué cambios puede realizar en su rutina.</p> <p>Se abre una ronda de opiniones para que compartan sus compromisos y reflexiones sobre las consecuencias que enfrentan. así como sobre las alternativas de control sobre los videojuegos</p> <p>Compromiso personal:</p> <p>Cada estudiante redacta un compromiso para no llegar a consecuencias desagradables.</p> | |

Anexo 9. Propuesta para la prevención de la adicción al videojuego “Free Fire”

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN



TÍTULO GENERAL DE LA PROPUESTA:

“Estrategias para la Prevención de la Adicción al Videojuego “Free Fire” y la Reducción de la Agresividad en Estudiantes de Nivel Primario del Colegio Ciencias”

Propuesta diseñada en base a los hallazgos de investigación realizada por los Bachilleres:

Rocky Gerardo Alvarado Sullá
Avelino Alférez Jucharo

Institución Educativa: GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE CIENCIAS DEL CUSCO

Propuesta para el Año: 2025

II. Fundamentación del Plan de Mejora

La adicción a los videojuegos y los comportamientos agresivos en los estudiantes del nivel primario representan desafíos significativos para el ambiente educativo y el bienestar de los niños. En este contexto, el videojuego *Free Fire*, un juego de acción en línea popular entre jóvenes, ha mostrado ser una fuente potencial de preocupación debido a su alto nivel de involucramiento, competencia constante, y en muchos casos, el tiempo excesivo de exposición. Esto puede llevar a la adicción, que afecta negativamente el rendimiento académico, las relaciones interpersonales y el bienestar emocional de los estudiantes.

La adicción a los videojuegos

La adicción a los videojuegos se define como un uso compulsivo y descontrolado de los videojuegos que interfiere con las actividades diarias, incluyendo el estudio, las relaciones sociales y las actividades recreativas no digitales. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la adicción a los videojuegos es un trastorno en el que las personas pierden el control sobre el uso del videojuego y este comportamiento persiste durante un período significativo. En los niños y adolescentes, este trastorno puede afectar la salud mental, causando ansiedad, depresión, y aumentando la probabilidad de comportamientos disruptivos.

En particular, *Free Fire* es un videojuego competitivo de "battle royale", en el que los jugadores compiten por ser el último sobreviviente. Este tipo de juego, debido a su naturaleza intensa y la búsqueda constante de logros, puede fomentar una dedicación excesiva que perjudica la capacidad de los estudiantes para concentrarse en otras áreas importantes, como el estudio y la socialización cara a cara.

La agresividad en los estudiantes

La agresividad en los niños es un comportamiento que puede manifestarse como impulsos violentos, actitudes hostiles y respuestas desproporcionadas a situaciones cotidianas. Numerosos estudios han vinculado el juego excesivo, especialmente los videojuegos de acción, con el aumento de comportamientos

agresivos. La exposición prolongada a situaciones de violencia en los videojuegos, como las que se encuentran en *Free Fire*, puede tener efectos a largo plazo en la forma en que los niños perciben y reaccionan a la violencia en la vida real.

Impacto en el entorno educativo

El entorno escolar debe ser un espacio seguro para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo de competencias emocionales y cognitivas. Cuando los estudiantes se ven atrapados en un ciclo de adicción a los videojuegos y muestran conductas agresivas, su rendimiento académico puede verse afectado negativamente. Además, las interacciones sociales de los estudiantes pueden volverse problemáticas, lo que crea un ambiente hostil tanto para el estudiante afectado como para sus compañeros. La falta de habilidades para manejar la frustración y los conflictos, que se ve agravada por el uso excesivo de videojuegos, puede aumentar la probabilidad de incidentes violentos o conductas disruptivas en el aula.

Necesidad de intervención educativa

La intervención temprana en la vida de los estudiantes es esencial para prevenir o mitigar los efectos negativos de la adicción a los videojuegos y la agresividad. La implementación de un programa integral que aborde estas problemáticas de manera preventiva y formativa es crucial. Un enfoque educativo que incluya talleres de sensibilización, actividades recreativas, y el desarrollo de habilidades sociales puede proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para manejar sus emociones, reducir su dependencia de los videojuegos y mejorar sus relaciones interpersonales. Además, involucrar a los docentes y a los padres en el proceso educativo es fundamental para crear una red de apoyo que refuerce las buenas prácticas y el uso equilibrado de la tecnología. Los profesores, como agentes clave en el proceso educativo, deben estar capacitados para reconocer los signos de adicción y agresividad y tener las herramientas necesarias para intervenir de manera efectiva.

II. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL: Disminuir la adicción al videojuego *Free Fire* y reducir los comportamientos agresivos en los estudiantes del nivel primario del Colegio Ciencias, promoviendo un uso saludable de los videojuegos y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Objetivos Específicos

- a. Reducir el tiempo de exposición al videojuego *Free Fire* entre los estudiantes: Implementar actividades y programas que sensibilicen a los estudiantes sobre los efectos negativos de la adicción a los videojuegos, promoviendo un uso responsable y equilibrado del tiempo dedicado a los videojuegos.
- b. Disminuir los comportamientos agresivos en los estudiantes: Desarrollar y ofrecer talleres de habilidades socioemocionales que permitan a los estudiantes identificar y gestionar sus emociones, resolviendo conflictos de manera pacífica y promoviendo la empatía.
- c. Fomentar el uso de espacios recreativos sin tecnología: Crear y promover espacios dentro del colegio donde los estudiantes puedan participar en actividades recreativas y deportivas no digitales, ayudando a reducir la dependencia de los videojuegos y estimulando la interacción social cara a cara.
- d. Concientizar a los docentes sobre los efectos de la adicción a los videojuegos y la agresividad: Proporcionar formación y capacitación a los docentes para que puedan identificar signos de adicción y agresividad en los estudiantes, y desarrollar estrategias para intervenir de manera adecuada.
- e. Involucrar a los padres de familia en el proceso educativo sobre el uso saludable de los videojuegos: Implementar actividades y recursos informativos dirigidos a los padres para sensibilizarlos sobre la importancia de regular el uso de videojuegos en casa y apoyar el desarrollo emocional de los estudiantes.
- f. Establecer un código de convivencia digital en el colegio: Desarrollar y aplicar un conjunto de normas claras sobre el uso de los videojuegos dentro y fuera del entorno escolar, con el fin de promover un uso responsable de la tecnología entre los estudiantes.

- g.** Evaluar el impacto de las actividades y medidas implementadas: Realizar un seguimiento y evaluación periódica del programa para medir los cambios en los comportamientos de los estudiantes, el uso de videojuegos y la agresividad, ajustando las estrategias según los resultados obtenidos.

III. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES Y DESCRIPCIÓN

| Actividad | Descripción | Hora |
|--|--|--|
| Taller de sensibilización sobre adicción | Charla teórica y dinámica sobre los efectos de la adicción a los videojuegos y la agresividad. | 9:00 AM - 11:00 AM |
| Espacios recreativos no digitales | Creación de zonas de esparcimiento donde los estudiantes jueguen juegos de mesa, deportes o actividades artísticas | 11:30 AM - 1:00 PM |
| Talleres de habilidades socioemocionales | Talleres para enseñar resolución de conflictos, empatía, manejo emocional, y comunicación asertiva. | 2:00 PM - 4:00 PM |
| Campaña de concientización en redes sociales | Publicación de mensajes educativos sobre el uso responsable de los videojuegos, especialmente Free Fire | 9:00 AM - 12:00 PM (lunes y miércoles) |
| Creación de código de convivencia digital | Elaboración de normas y pautas de comportamiento respecto al uso de videojuegos dentro del colegio | 10:00 AM - 12:00 PM (viernes) |
| Capacitación para docentes sobre adicción y agresividad | Formación para los docentes sobre cómo detectar señales de adicción y agresividad, y cómo intervenir. | 3:00 PM - 5:00 PM |



RECURSOS

| Recurso | Descripción |
|-----------------------------------|---|
| Materiales educativos | Folletos, presentaciones, y videos sobre la adicción a los videojuegos, agresividad y habilidades socioemocionales. |
| Espacios recreativos | Salones adaptados para actividades grupales y recreativas no digitales (salones de juegos de mesa, canchas, etc.). |
| Personal capacitado | Psicólogos, pedagogos, expertos en adicciones y agresividad, y expertos en redes sociales para la campaña de concientización. |
| Herramientas tecnológicas | Plataformas digitales para el desarrollo de talleres interactivos y recursos educativos en línea. |
| Redes sociales del colegio | Canales oficiales del colegio (Facebook, Instagram, Twitter) para la difusión de la campaña. |

TAREAS, RESPONSABLES Y CRONOGRAMA DETALLADO

| Tarea | Descripción | Responsable | Fecha de inicio | Fecha de fin | Hora |
|---|---|--------------------------|-----------------|--------------|--------------------|
| Planificación de talleres | Organizar y preparar los contenidos y el formato de los talleres. | Psicólogos y docentes | 01/04/2025 | 05/04/2025 | 9:00 AM - 1:00 PM |
| Taller de sensibilización | Realizar un taller informativo sobre los efectos negativos de los videojuegos y la agresividad. | Psicólogos y pedagogos | 08/04/2025 | 08/04/2025 | 9:00 AM - 11:00 AM |
| Implementación de espacios recreativos | Organizar y adecuar los espacios recreativos para las actividades no digitales. | Coordinador de bienestar | 08/04/2025 | 10/04/2025 | 11:30 AM - 1:00 PM |

| | | | | | |
|--|---|------------------------------|------------|------------|---------------------|
| Talleres de habilidades sociales | Realizar talleres prácticos para trabajar habilidades sociales como la empatía y la resolución de conflictos. | Psicólogos y pedagogos | 10/04/2025 | 15/04/2025 | 2:00 PM - 4:00 PM |
| Campaña de concientización | Desarrollar y difundir contenido en las redes sociales del colegio para promover el uso responsable de los videojuegos. | Departamento de comunicación | 10/04/2025 | 30/04/2025 | 9:00 AM - 12:00 PM |
| Creación de código de convivencia | Diseñar un código de convivencia digital que regule el uso de videojuegos en el colegio. | Dirección del colegio | 12/04/2025 | 17/04/2025 | 10:00 AM - 12:00 PM |
| Capacitación docente | Formar a los docentes en la identificación de la adicción y la agresividad en los estudiantes, así como técnicas de intervención. | Psicólogos, pedagogos | 20/04/2025 | 22/04/2025 | 3:00 PM - 5:00 PM |

ACTIVIDADES

| Actividad/Tarea | Abril | Mayo |
|---|-------|-------|
| Taller de sensibilización | 08/04 | |
| Espacios recreativos | 08/04 | |
| Talleres de habilidades sociales | 10/04 | 01/05 |
| Campaña de concientización | 10/04 | 15/05 |
| Creación de código de convivencia digital | 12/04 | 17/04 |
| Capacitación docente | 20/04 | 22/04 |

RESPONSABLES

| Actividad/Tarea | Responsable | Apoyo |
|---|------------------------------|---|
| Taller de sensibilización | Psicólogos y pedagogos | Dirección del colegio, departamento de comunicación |
| Espacios recreativos | Coordinador de bienestar | Personal de mantenimiento |
| Talleres de habilidades sociales | Psicólogos y pedagogos | Coordinadores de grupo, profesores |
| Campaña de concientización | Departamento de comunicación | Psicólogos, profesores |
| Creación de código de convivencia digital | Dirección del colegio | Psicólogos, equipo de tecnología |
| Capacitación docente | Psicólogos, pedagogos | Dirección del colegio |

IV.DURACIÓN

Resumen de Duración Total

Total, de duración del plan: 2 meses

Fecha de inicio: 01 de abril de 2025

Fecha de finalización: 31 de mayo de 2025

V.IMPACTO DE LA PROPUESTA

Bienestar emocional:

Reducción de la ansiedad, frustración y agresividad a través de talleres de habilidades socioemocionales.

Mejora en la gestión de emociones, fomentando comportamientos más pacíficos.

Relaciones interpersonales:

Aumento de interacciones positivas mediante actividades recreativas no digitales.

Mejora en habilidades sociales y trabajo en equipo, reduciendo conflictos.

Reducción de la adicción a los videojuegos

Sensibilización sobre los efectos negativos de la adicción y promoción de un uso equilibrado de la tecnología.

Reducción del tiempo de juego excesivo y más participación en actividades físicas.

Rendimiento académico:

Mejora en la concentración y participación en clase debido a la disminución de la adicción. Aumento en el desempeño académico y actitud positiva hacia el aprendizaje.

Formación de docentes y padres:

Capacitación de docentes para detectar señales de adicción y agresividad.

Apoyo de los padres en la regulación del uso de videojuegos en casa.

Código de convivencia digital:

Creación de normas claras sobre el uso de tecnología, promoviendo un ambiente ordenado y respetuoso.

Impacto institucional:

Fortalecimiento del ambiente escolar, promoviendo una cultura de respeto y uso responsable de la tecnología.

Evaluación:

Encuestas y monitoreo continuo de comportamientos, rendimiento académico y uso de videojuegos para ajustar estrategias y medir el éxito del programa.

VI. BIBLIOGRAFIA

Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57–69. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006>

López-Mora, C., Álvarez, O., González-Hernández, J., & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 22(1), 124–137. <https://doi.org/10.6018/cpd.466831>

García, E., Cruzata-Martínez, A., Bellido, R., & Rejas, L. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Propósitos y Representaciones*, 8(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>

Anexo 10. Evidencias fotográficas

Figura 23

Investigadores dentro del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias



Nota. La fotografía muestra a los investigadores en el vibrante patio del Glorioso Colegio Nacional de Ciencias. Este escenario dinámico forma parte de la investigación.

Figura 24

Aplicación de los cuestionarios 6to A



Nota. La imagen muestra a los estudiantes de sexto grado “A” (turno mañana) respondiendo activamente las encuestas y cuestionarios, bajo la supervisión cercana de los investigadores, quienes aseguran que el proceso se desarrolle de manera ordenada y dinámica, aportando un ambiente ameno a la investigación.

Figura 25

Aplicación de los cuestionarios 6to C



Nota. La imagen muestra a los estudiantes de sexto grado "C" (turno tarde) respondiendo activamente las encuestas y cuestionarios, bajo la supervisión cercana de los investigadores, quienes aseguran que el proceso se desarrolle de manera ordenada y dinámica, aportando un ambiente ameno a la investigación.

Figura 26

Aplicación los cuestionarios 6to B



Nota. La imagen refleja a los estudiantes de sexto grado "B" (turno mañana) respondiendo activamente las encuestas y cuestionarios, guiados cuidadosamente por los investigadores, quienes promueven una atmósfera agradable para facilitar el desarrollo de la investigación

Figura 27

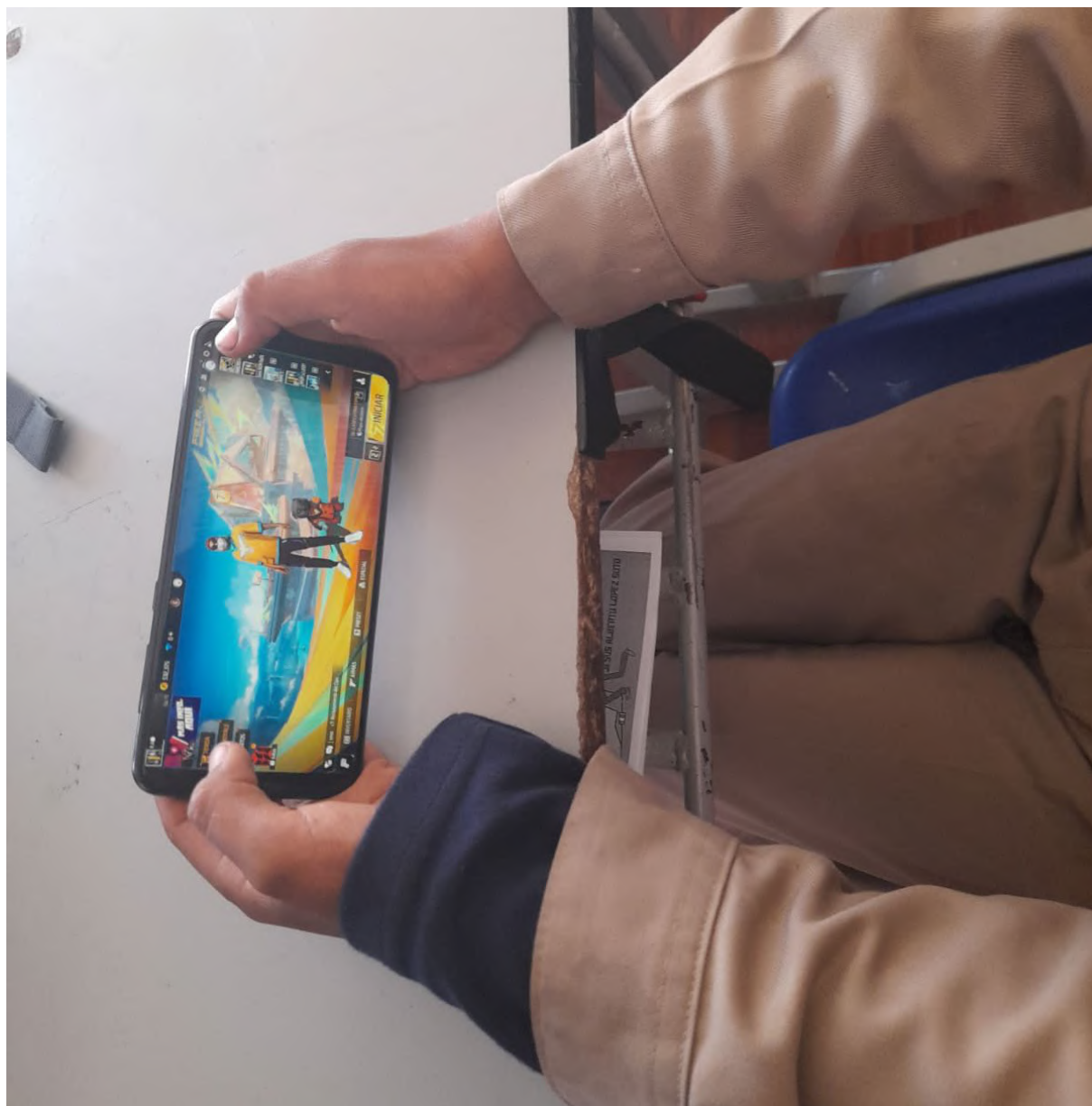
Aplicación los cuestionarios 6to D



Nota. La imagen refleja a los estudiantes de sexto grado "D" (turno tarde) respondiendo activamente las encuestas y cuestionarios, guiados cuidadosamente por los investigadores, quienes promueven una atmósfera agradable para facilitar el desarrollo de la investigación.

Figura 28

Estudiante interactuando con el videojuego free fire



Nota. En la imagen se muestra a un estudiante del sexto grado utilizando el videojuego “Free Fire” en un dispositivo móvil. Esta escena refleja un momento clave dentro del contexto de la investigación.