

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA ESPECIALIDAD
LENGUA Y LITERATURA



TESIS

**LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO “ROBLOX” EN LA
AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL
NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
CLORINDA MATTO DE TURNER, CUSCO - 2025**

PRESENTADO POR:

Br. CARMELO ENRIQUE APAZA LEON

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

Br. MAGALI MILAGROS BOLIVAR VARGAS

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA: ESPECIALIDAD DE
LENGUA Y LITERATURA**

ASESOR:

Mgt. FERNANDO DÍAZ ANCCO

ORCID DEL ASESOR: 0000-0002-6885-8826

CUSCO-PERÚ

2026



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

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

El que suscribe, el **Asesor** Mgt. Fernando Díaz Ancco

Quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "ROBLOX" EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CLORINDA MATTO DE TURNER, CUSCO - 2025
Presentado por: Carmelo Enrique Apaza Leon, DNI N°41812121;

presentado por: Magali Milagros Bolivar Vargas DNI N°: 41549291

Para optar el título Profesional/Grado Académico de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: ESPECIALIDAD LENGUA Y LITERATURA

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 3 veces, mediante el Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de Similitud en la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 2 %.

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

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

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

Cusco, 25 de junio de 2026


Firma

Mgt. Fernando Díaz 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 de Detección de Similitud: **oid: 27259:601970714**

CARMELO ENRIQUE APAZA LEÓN MAGALI MILAGR...

LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO “ROBLOX” EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE ...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27259:601970714

126 páginas

Fecha de entrega

22 jun 2026, 3:31 p.m. GMT-5

25.824 palabras

150.004 caracteres

Fecha de descarga

22 jun 2026, 3:37 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS CARMELO ENRIQUE Y MAGALY(1).docx

Tamaño del archivo

6.3 MB

2% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

DEDICATORIA

A Dios por brindarme la fortaleza necesaria para llegar hasta este momento en nuestras vidas

A mi querido padre, Antonio Apaza Mamani, por su constante apoyo, orientación y exigencia, que han dejado una huella profunda en mi caminar por la vida; a mi madre, Asunción León de Apaza, por su amor incondicional, su esfuerzo silencioso y su fortaleza permanente; y a mis hermanas, por sus palabras de ánimo, por creer en mí y recordarme que nunca camino solo. Este logro es, sin duda, un reflejo de su apoyo incondicional a lo largo de mi formación.

A los docentes de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, por haber sembrado en mí, la pasión por el conocimiento y la visión de un profesional con grandes aspiraciones.

Carmelo Enrique

DEDICATORIA

A Dios, nuestro padre celestial, luz de esperanza y fe, cuya creencia ha iluminado y protegido mi camino.

A mis amadas hijas, Claudia Carrillo Bolivar y Brittany Carrillo Bolivar, quienes, con su ternura, inocencia y comprensión, han sido y serán la fuerza para superar cada obstáculo con resiliencia y constancia.

A mis respetados y queridos docentes de la Facultad de Educación, de nuestra casa de estudios universitarios, San Antonio Abad del Cusco, que, con su paciencia, enseñanza y consejos, han sido mi guía para superar retos y desarrollar de manera óptima, mi crecimiento profesional. Es por ello que me atrevo a decir que esta tesis es un homenaje en gratitud a su apoyo.

Magali Milagros

AGRADECIMIENTO

Al comenzar este recorrido, elevo mi gratitud al Creador por haberme bendecido con una familia extraordinaria, cuyos valores de esfuerzo, constancia y humildad iluminaron mis metas y embellecieron el horizonte de un porvenir lleno de esperanza, siendo su orgullo la luz que siempre me guía.

A la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, expreso mi más profundo respeto por brindarme la oportunidad de alcanzar el título de Licenciado en Educación Primaria. A mis apreciados docentes, les agradezco por haber compartido sus conocimientos y experiencias durante estos siete años de formación, moldeando en mí el amor por el saber y el arte de enseñar.

En el firmamento de mi agradecimiento, destacamos a nuestro asesor, Mgt. Fernando Díaz Ancco, cuya paciencia, comprensión y acompañamiento fue, los faros que orientaron nuestra travesía investigativa, donde la constancia y la fortaleza se fusionaron para alcanzar el éxito.

Extiendo igualmente mi sincero reconocimiento a cada amigo, compañero y persona que con su apoyo y colaboración contribuyó a la construcción de esta historia de logros y aprendizajes compartidos.

Finalmente, expreso mi agradecimiento a la Facultad de Educación y a todo su cuerpo docente, quienes nos orientaron a superar las dudas y los desafíos, guiándonos hasta alcanzar esta meta de convertirme en licenciado. A todos ellos, mi más sincero y profundo agradecimiento por su valiosa contribución en este significativo viaje académico.

Los autores

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	iii
Índice de tablas.....	viii
Índice de figuras.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii
CAPÍTULO I.....	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. Ámbito de estudio localización política y geográfica.....	15
1.1.1. Localización política	15
1.1.2. Localización geográfica	15
1.2. Descripción de la realidad problemática.....	16
1.3. Formulación del problema.....	19
1.3.1. Problema general.....	19
1.3.2. Problemas específicos.....	19
1.4. Justificación de la investigación	19
1.5. Objetivos de la investigación.....	21
1.5.1. Objetivo general	21
1.5.2. Objetivos específicos	21
1.6. Delimitación y limitación de la investigación.....	22
1.6.1. Delimitación de la investigación.....	22
1.6.2. Limitación de la investigación.....	22
CAPÍTULO II.....	23

MARCO TEÓRICO	23
2.1. Estado de arte de la investigación	23
2.1.1. Antecedentes internacionales	23
2.1.2. Antecedentes nacionales	25
2.1.3. Antecedentes locales	27
2.2. Bases teóricas	30
2.2.1. Definición de juego	30
2.2.2. Definición de los videojuegos	31
2.2.3. Clasificación de los videojuegos	33
2.2.4. Implicaciones psicológicas de los videojuegos	40
2.2.5. Implicaciones fisiológicas de los videojuegos	42
2.2.6. Los videojuegos móviles	44
2.2.7. Adicción a los videojuegos	46
2.2.12.1. Características principales de la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	55
1. Los estadios del desarrollo	55
2. Asimilación y acomodación	56
3. Esquemas y organización	56
4. La importancia del juego	56
5. El error cognitivo	56
2.2.12. Agresividad	57
2.2. Marco Conceptual	61
CAPÍTULO III	64
HIPÓTESIS Y VARIABLES	64
3.1. Hipótesis	64

3.1.1. Hipótesis generales	64
3.1.2. Hipótesis específicas.....	64
3.2. Identificar las variables e indicadores.....	64
3.3. Operacionalización de variables.....	65
CAPITULO IV.....	67
METODOLOGÍA	67
4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación	67
4.1.1. Tipo de investigación.....	67
4.1.2. Nivel de investigación	67
4.2. Población y unidad de análisis.....	68
4.2.4. Unidad de análisis	71
4.2. Técnicas de recolección de datos	71
4.3. Técnicas de análisis e interpretación de la información	72
4.4. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis.....	72
CAPITULO V.....	73
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	73
5.1. Resultados descriptivos de la investigación.....	73
5.2. Resultados inferenciales de la investigación.....	85
5.2.1. Prueba de hipótesis.....	85
5.3. Discusión de resultados.....	93
CONCLUSIONES.....	97
RECOMENDACIONES.....	100
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	102
ANEXOS	108
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	109

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables.....	110
Anexo 3. Solicitud de Autorización Para la Aplicación del Instrumento de Investigación	111
Anexo 4. Constancia de la Aplicación de Instrumentos de Investigación ...	111
Anexo 5. Validaciones de Instrumentos	112
Anexo 6. Instrumentos de recolección de datos.....	116
Anexo 7. Galería Fotográfica.....	119

Índice de figuras

Figura 1. Ubicación geográfica.....	15
Figura 2. Diseño metodológico	68
Figura 3. Dimensión 1: Abstinencia.....	73
Figura 4. Dimensión 2: Abuso y tolerancia.....	74
Figura 5. Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos.....	75
Figura 6. Dimensión 4: Dificultad en el control.....	77
Figura 7. Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox".....	78
Figura 8. Dimensión 1: Agresividad verbal.....	79
Figura 9. Dimensión 2: Agresividad no verbal.....	80
Figura 10. Dimensión 3: Agresividad relacional.....	82
Figura 11. Dimensión 4: Agresividad física.....	83
Figura 12. Variable de estudio 2: Agresividad.....	84

RESUMEN

En el trabajo actual que tiene como título: “La adicción al videojuego “roblox” en la agresividad de las estudiantes del sexto grado de nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, Cusco - 2025”. Cuyo propósito central consiste en establecer el vínculo existente entre la dependencia hacia el videojuego “Roblox” y la conducta agresiva de las alumnas del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, Cusco, 2025. El estudio corresponde a una investigación de naturaleza básica, con un alcance que se reconoce como correlacional y un diseño que no es experimental, de tipo transversal. Se desarrolló con una muestra compuesta por 127 escolares del sexto grado del nivel primario, la cual se obtuvo de una población integrada por 186 estudiantes, aplicando un muestreo intencionado de carácter no probabilístico. La información fue recolectada mediante un cuestionario tipo encuesta aplicado a ambas variables, y se procesó utilizando el coeficiente Rho de Spearman para su respectivo análisis. Los hallazgos del estudio evidenciaron que hay una conexión significativa y de sentido positivo entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad presente en las estudiantes, el cual se ratifica con el coeficiente de Spearman ($r = 0,634$; $p < 0,05$) confirma la validez de la hipótesis alterna, lo que sugiere que, conforme aumenta el grado de dependencia hacia el videojuego, también se incrementa la intensidad de la agresividad percibida. Este resultado guarda concordancia con investigaciones anteriores que relacionan el uso excesivo de tecnologías digitales con manifestaciones agresivas en contextos escolares.

PALABRAS CLAVE: La Actitud, Adicción, Agresividad, Roblox, Videojuego,

ABSTRACT

In the current work entitled: "The dependence on the digital game "Roblox" in the aggressive behavior of sixth grade students belonging to the primary level of the Clorinda Matto de Turner Educational Institution, Cusco 2025." Whose central purpose is to establish the link between the dependence on the video game "Roblox" and the aggressive behavior of primary level students of the Clorinda Matto de Turner Educational Institution, Cusco, 2025. The study corresponds to a basic nature research, with a scope that is recognized as correlational and a non-experimental, cross-sectional design. It was developed with a sample composed of 127 sixth grade students of the primary level, which was obtained from a population made up of 186 students, applying a non-probabilistic intentional sampling. The information was collected through a survey-type questionnaire applied to both variables, and was processed using Spearman's Rho coefficient for its respective analysis. The findings of the study showed that there is a significant and positive connection between addiction to the video game "Roblox" and the aggression present in students, which is ratified by the Spearman coefficient ($r = 0.634$; $p < 0.05$) confirming the validity of the alternative hypothesis, which suggests that, as the degree of dependence on the video game increases, the intensity of perceived aggression also increases. This result is consistent with previous research that links the excessive use of digital technologies with aggressive manifestations in school contexts.

Keywords: Addiction, Video game, Roblox, Aggressiveness, Attitude

INTRODUCCIÓN

El progreso de la ciencia aplicada ha generado muchos beneficios en el campo de la educación y en el desarrollo de nuevos conocimientos. Sin embargo, trajo consigo otras desventajas, especialmente por el mal uso que se les dan a estas herramientas. En tal sentido, la población joven y a su corta edad se adaptó con facilidad para usar estas herramientas tecnológicas (celulares, tabletas, computadoras, etc.) como medio de soporte. El problema del uso de estas herramientas es que no existe un control de lo que hacen con estos dispositivos, es así que, uno de los casos más preocupantes es el uso en videojuegos que generan conductas negativas en el estudiante como la agresividad, intolerancia, irresponsabilidad, entre otros, afectando en algunos casos el rendimiento académico y la salud alimenticia. Por tal motivo, se desarrollará la investigación con la finalidad de indagar el vínculo existente entre la dependencia hacia un videojuego y sus repercusiones en la conducta violenta de estudiantes del nivel primario.

La investigación fue estructurada en cuatro secciones, las cuales se describen con detalle: en el primer capítulo (I) se expone el Planteamiento del problema, la ubicación política y geográfica, la descripción de la situación problemática, la formulación del problema, los propósitos de la investigación, las hipótesis planteadas, las variables analizadas, la tabla de operacionalización correspondiente, la justificación del estudio y las limitaciones y delimitaciones establecidas. Posteriormente, en el segundo capítulo (II), denominada marco teórico y conceptual, se desarrolla la base teórica vinculada a las variables abordadas, incorporando los antecedentes que permiten comprender cómo dichas variables han sido trabajadas en diferentes contextos y con diversas poblaciones de análisis; finalmente, el marco conceptual precisa los términos fundamentales que sustentan el contenido de la investigación.

En el tercer capítulo (III) se exponen las hipótesis, las cuales aluden a los posibles resultados que podrían evidenciarse en la investigación tras el correspondiente

procesamiento y análisis de la información obtenida. Seguidamente, en el capítulo cuatro (IV) se explica el proceso metodológico que será aplicado, junto con el nivel del estudio, su tipo, alcance, la población considerada, el instrumento empleado para la recopilación de datos y el método utilizado para su análisis e interpretación. Por último, en el capítulo cinco (V) se presentan los resultados tanto descriptivos como inferenciales mediante cuadros y representaciones gráficas, a partir de los cuales se desarrollaron las discusiones, se formularon las conclusiones y se propusieron las recomendaciones correspondientes del investigador.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio localización política y geográfica

1.1.1. Localización política

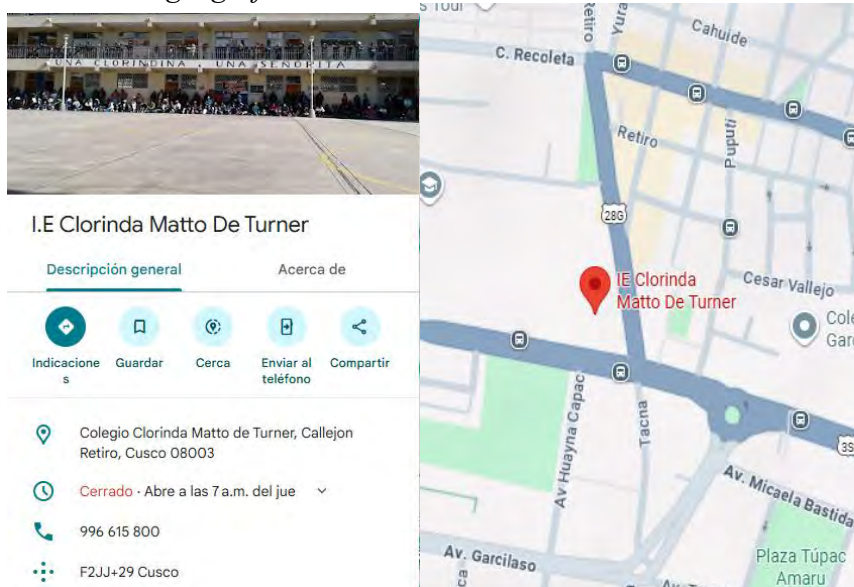
La “Institución Educativa Emblemática Clorinda Matto Turner”, constituye una de las entidades educativas estatales más destacadas y antiguas de la urbe del Cusco, la cual ofrece formación en los niveles de educación primaria, secundaria y básica alternativa (CEBA) bajo el ámbito de la UGEL Cusco.

Institución educativa:	“Emblemática Clorinda Matto Turner”
Sede:	Av. La cultura s/n con Callejón Retiro
Distrito:	Wanchaq
Provincia:	Cusco
Departamento:	Cusco

1.1.2. Localización geográfica

Figura 1

Ubicación geográfica



Nota. Imagen extraída de Google maps (2025)

1.2.Descripción de la realidad problemática

La tecnología tuvo un gran auge con la aparición del Internet, es así que, la humanidad la adoptó como una herramienta importante para extender relaciones sociales con todo el mundo. Sin embargo, como todo lo nuevo en el mundo siempre hay pros y contras. Los beneficios de esta tecnología, ayudaron a las personas a reducir distancias para la entrega de mensajes escritos, de voz, videoconferencias, entre otros; por otro lado, las la contrariedad permite no ser más creativo, imperándose el facilismo, la adicción, llegando a extremos de la pérdida de tiempo, procrastinación, entre otros, en el cual se encuentran inmersos los escolares.

En el contexto internacional, durante los últimos años se ha evidenciado una creciente influencia de la tecnología digital en la población infantil y juvenil, particularmente a través del uso intensivo de Internet y dispositivos electrónicos. Dentro de este escenario, los videojuegos se han convertido en una de las principales formas de entretenimiento, siendo niños y adolescentes los usuarios más frecuentes. Frente a esta demanda, la industria del entretenimiento digital ha desarrollado una amplia gama de videojuegos con diversos niveles de complejidad y contenido, muchos de los cuales incorporan escenas de violencia explícita o simbólica. Estudios recientes señalan que, pese a la diversidad de opciones disponibles, los menores tienden a preferir videojuegos de carácter violento como Fortnite, Roblox, Free Fire y Call of Duty, los cuales gozan de alta popularidad a nivel mundial (Vera-Santana et al., 2021). La relevancia del problema radica en las consecuencias negativas que el uso excesivo de videojuegos violentos genera en el desarrollo integral y el proceso de aprendizaje de los estudiantes. A nivel físico, la exposición prolongada a dispositivos electrónicos favorece el sedentarismo, el aumento de peso y alteraciones posturales; mientras que, en el plano psicológico, se asocia con ansiedad, estrés, irritabilidad y conductas agresivas. Esta problemática se agrava cuando existe escaso

control parental sobre el tiempo y el tipo de videojuegos utilizados, incrementando el riesgo de dependencia. En tal sentido, organismos y estudios internacionales han reconocido la adicción a los videojuegos como un trastorno que afecta principalmente a niños y adolescentes, con mayor incidencia en el sexo masculino, lo que evidencia la necesidad de abordar este fenómeno desde el ámbito educativo y preventivo (Vera-Santana et al., 2021).

En el contexto nacional peruano, la problemática de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes ha adquirido una relevancia creciente en los últimos años, especialmente a partir de la pandemia por la COVID-19. Según el Ministerio de Salud (MINSA, 2021), el confinamiento obligatorio, la educación remota y la reducción de la interacción social propiciaron un incremento significativo del tiempo dedicado al uso de videojuegos, generando en muchas escolares conductas de dependencia que afectaron su desempeño académico, su salud emocional y sus relaciones familiares. Asimismo, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) advirtió que un porcentaje considerable de estudiantes presentaba dificultades de atención, bajo rendimiento escolar y desmotivación por las actividades pedagógicas, asociadas al uso excesivo de dispositivos digitales y videojuegos, especialmente aquellos de contenido violento. Un caso alarmante se registró en 2023 en la ciudad de Huancayo, donde quince escolares de entre 12 y 15 años fueron hospitalizados por ludopatía digital, evidenciando síntomas severos como ansiedad, irritabilidad, aislamiento social y abandono de responsabilidades académicas (Cabeza, 2023). De acuerdo con estudios recientes, la adicción a los videojuegos se caracteriza por la pérdida de control sobre el tiempo de juego, la prioridad del videojuego sobre otras actividades esenciales y la persistencia en la conducta pese a sus consecuencias negativas (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2019). Esta situación se agrava cuando no existe supervisión parental ni regulación institucional efectiva, lo que convierte a la adicción a los

videojuegos en un problema de salud pública y educativa que exige intervención preventiva y correctiva desde el sistema educativo nacional.

En la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner de la ciudad del Cusco, docentes y padres de familia han expresado preocupación por el incremento del tiempo que algunas estudiantes dedican al videojuego Roblox, observándose cambios significativos en su comportamiento cotidiano. Durante las indagaciones preliminares, varios padres señalaron que sus hijas presentan reacciones de irritabilidad, frustración y conductas desafiantes cuando se les limita o restringe el acceso al videojuego, llegando en algunos casos a manifestar expresiones verbales agresivas hacia los miembros de su entorno familiar. De manera similar, en el contexto escolar se han identificado dificultades relacionadas con la convivencia entre pares, tales como respuestas impulsivas, conflictos recurrentes, escasa tolerancia a la frustración y comportamientos agresivos frente a situaciones de desacuerdo o pérdida durante actividades académicas y recreativas. Estas conductas generan preocupación debido a que podrían afectar las relaciones interpersonales, el clima escolar y el desarrollo socioemocional de las estudiantes. La situación adquiere especial relevancia en un contexto donde el acceso a dispositivos móviles e internet se ha incrementado considerablemente, favoreciendo una mayor exposición de niñas y adolescentes a videojuegos en línea altamente interactivos como Roblox. Asimismo, las dinámicas familiares actuales evidencian dificultades para supervisar y regular el tiempo de uso de las tecnologías digitales, lo que puede propiciar prácticas de uso excesivo o dependiente. Frente a esta realidad, resulta pertinente desarrollar la presente investigación con estudiantes mujeres del sexto grado de educación primaria, a fin de determinar el nivel de dependencia al videojuego Roblox y analizar su posible incidencia en la manifestación de conductas agresivas hacia compañeras, familiares y otros integrantes de su entorno social. Los resultados permitirán generar evidencia que contribuya al diseño de estrategias preventivas

y de orientación dirigidas a promover un uso responsable de los videojuegos y fortalecer la convivencia familiar y escolar.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025?
- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025?
- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y agresividad relacional en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025?
- ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

El desarrollo de la investigación encuentra su fundamento en las teorías relacionadas con la ciberadicción, los trastornos de la conducta, la agresividad y la dependencia, por lo

que el marco teórico se muestra sólido para abordar las dos variables analizadas. En este sentido, la dependencia hacia los videojuegos, también denominada trastorno del juego, se entiende como una alteración psicológica marcada por un uso reiterado y compulsivo de los mismos, generando repercusiones desfavorables en distintos ámbitos de la vida cotidiana, como el desempeño social, académico, laboral y emocional (Sánchez-Domínguez et al., 2020). Por su parte, la agresividad constituye un tipo de comportamiento que puede expresarse de distintas maneras, desde manifestaciones verbales y explosiones emocionales hasta actos de violencia física. Aunque forma parte del proceso normal de desarrollo durante la infancia, cuando esta conducta se prolonga o intensifica más allá de las etapas esperadas puede reflejar la presencia de conflictos o alteraciones de origen más profundo (Núñez-Hernández & García-Méndez, 2022).

1.4.2. Justificación práctica

El estudio pretende dar a conocer la problemática existente en el colegio estudiado, el que permite conocer la influencia de la dependencia hacia el videojuego “Roblox” en la conducta agresiva de las alumnas pertenecientes al sexto grado de nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, Cusco - 2025.

1.4.3. Justificación metodológica

Se empleó el cuestionario (test), empleado como un instrumento validado, para evaluar el grado de dependencia hacia el juego “Roblox” y la escala de agresividad, dicho instrumento se aplicó a las alumnas que cursan el sexto grado de nivel Primario de la institución educativa Clorinda Matto de Turner, un cuestionario para lograr saber el impacto de la dependencia al videojuego “Roblox” en la agresividad de las alumnas del sexto grado de nivel primario Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, de esta manera reconocer su nivel de agresividad por efectos del juego roblox que se observan en los resultados y conclusiones obedecen a una fuente objetiva, que podrá ser empleado como base para otros

estudios.

1.4.4. Justificación social

Llevar a cabo esta investigación resultó relevante, ya que posibilitó informar a la comunidad acerca de una problemática del uso de la tecnología y en los niños(as) especialmente el uso de juegos videojuego “Roblox”. Que tiene relación con la conducta agresiva de los escolares, considerando parámetros determinados de acuerdo a los hallazgos, Para de esta manera, los responsables institucionales, maestros y tutores puedan establecer acciones destinadas a regular y prevenir actitudes inapropiadas de los estudiantes en la dinámica familiar y en el ámbito educativo.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025
- Identificar la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025
- Establecer la relación de la adicción al videojuego Roblox y agresividad relacional en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025

- Determinar la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025

1.6. Delimitación y limitación de la investigación

1.6.1. Delimitación de la investigación

Espacial

El colegio Clorinda Matto de Turner, se ubica en la avenida la cultura S/n en la ciudad de Cusco, perteneciente al distrito de Wanchaq, provincia y región de Cusco. De esta manera, el estudio de investigación se desarrolló dentro a las estudiantes del sexto grado de primaria.

Temporal

El estudio tuvo un lapso total de ocho meses, que comenzó en mayo y se extendió hasta octubre, dentro del año académico 2025, durante el cual se organizó el desarrollo completo de la investigación, incluyendo la obtención de información en el entorno de estudio, su procesamiento estadístico correspondiente y el análisis final.

1.6.2. Limitación de la investigación

Una posible limitación de esta investigación es la dificultad para aislar el impacto exclusivo del videojuego “Roblox” en la agresividad, ya que otros factores externos como el entorno familiar, social o escolar también pueden influir. Además, al centrarse solo en escolares del sexto grado pertenecientes a una institución específica, los resultados no son generalizables a otras poblaciones. La recolección de datos puede depender del auto reporte, lo cual introduce sesgos. También puede haber limitaciones éticas al trabajar con menores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Estado de arte de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

En Ecuador, Santos y Chávez (2020) desarrollaron una investigación titulada “Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí, Ecuador”, publicada en la Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. El estudio tuvo como finalidad examinar el empleo de los videojuegos entre adolescentes, identificando la edad de inicio, el tiempo invertido y el tipo de dispositivo empleado según el género, así como establecer la relación existente entre las horas de juego y el rendimiento académico. Se aplicó un diseño no experimental de carácter descriptivo y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 711 adolescentes de entre 11 y 16 años que cursaban octavo, noveno y décimo grados de Educación General Básica en instituciones públicas de zonas urbanas y rurales pertenecientes a distintos cantones de la provincia de Manabí. Para la recolección de datos se utilizó un Cuestionario Sociofamiliar (Ad-Hoc) elaborado por los autores, compuesto por 26 ítems con preguntas cerradas de opción múltiple, junto con el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos y el Cuestionario del Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías. Los resultados revelaron que la edad promedio de inicio en los videojuegos fue de nueve años tanto en varones como en mujeres, siendo el teléfono móvil el medio más empleado. Se evidenció que los videojuegos eran considerados una forma de relajación por ambos géneros, destacando “Free Fire” como el título más jugado, y que la mayoría de los participantes dedicaba entre una y dos horas diarias a esta actividad. Se concluyó que los videojuegos constituyen un medio valioso para los jóvenes cuando son empleados de forma moderada, ya que pueden contribuir al fortalecimiento de competencias sociales, cognitivas y educativas.

En Ecuador, Vásquez (2023) realizó una investigación titulada “Dependencia a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una unidad educativa - Ecuador 2022”, publicada por la Universidad César Vallejo. El objetivo esencial de la investigación consistió en determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes pertenecientes a una institución educativa en Ecuador. Se llevó a cabo un estudio de tipo transversal, con alcance correlacional y diseño no experimental, empleando una muestra integrada por 100 alumnos de nivel secundario. Para la recolección de datos se utilizaron instrumentos validados por especialistas, entre ellos el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry y la Prueba de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz. Los resultados mostraron que la mayor parte de los participantes obtuvo puntuaciones dentro del nivel moderado tanto en dependencia hacia los videojuegos (40 %) como en agresividad (46 %), lo que evidencia la existencia de una problemática que la institución debe atender. Asimismo, se halló una correlación positiva directa de intensidad moderada entre ambas variables, con un coeficiente de Pearson de .530 y un nivel de significancia bilateral de .002, inferior al umbral de .05, lo que confirma la existencia de una relación estadísticamente significativa. En consecuencia, se concluyó que el comportamiento de los estudiantes, manifestado a través de expresiones de agresión física o verbal, se ve afectado por su grado de dependencia hacia los videojuegos.

En México, Márquez et al. (2023) llevaron a cabo una investigación titulada “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”, publicada en la INFAD Revista de Psicología. El objetivo de la investigación fue analizar la relación existente entre el uso de videojuegos durante el confinamiento ocasionado por la pandemia de COVID-19 y la manifestación de conductas agresivas en adolescentes mexicanos. La muestra estuvo compuesta por 216 participantes, de los cuales 98 eran varones (45.4 %) y 118 mujeres (54.6 %), todos estudiantes de nivel

secundario con edades comprendidas entre los 12 y 15 años ($M = 13.3$, $DT = 0.884$). Para evaluar la agresión tanto proactiva como reactiva, se utilizó el Cuestionario RPQ elaborado por Raine et al. (2006) en su versión traducida al español por Andreu, Peña y Ramírez (2009). Los resultados evidenciaron relaciones positivas y altamente significativas entre la frecuencia de uso de determinados videojuegos —como Fortnite, Free Fire y Call of Duty— y la conducta agresiva. Asimismo, se identificó un vínculo entre el tiempo dedicado a los videojuegos y la agresividad de tipo proactiva. Además, las adolescentes mostraron puntuaciones superiores en agresividad reactiva en comparación con los varones. La discusión enfatizó la amplia disponibilidad de dispositivos electrónicos durante la pandemia y la relevancia de una supervisión parental adecuada en el control del tiempo y contenido de juego.

2.1.2. Antecedentes nacionales

En Piura, Zapata (2021) desarrolló una investigación titulada “Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica”, publicada por la Universidad César Vallejo. El objetivo del estudio fue determinar la relación entre la conducta agresiva y la dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire de la Región Sudamérica durante el año 2020. Se efectuó una investigación de tipo correlacional con una muestra compuesta por 351 participantes activos del videojuego. Para medir la agresividad se aplicó el Cuestionario de Agresividad (AQ) desarrollado por Arnold Buss y Mark Perry, mientras que la dependencia se evaluó mediante el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) creado por Marcos y Chóliz en 2011. Los resultados reflejaron que el 53 % de los encuestados presentaban un nivel elevado de agresividad y el 33.9 % un alto grado de dependencia hacia los videojuegos. Además, se evidenció una correlación significativa entre ambas variables, lo que confirma la existencia de un vínculo fuerte entre la agresividad y la dependencia en los jugadores de Free Fire pertenecientes a la Región Sudamérica durante el

año 2020. En conclusión, los hallazgos señalaron una asociación estadísticamente relevante entre el comportamiento agresivo y la adicción a los videojuegos dentro de este grupo específico de jugadores.

En Pimentel, Samamé y Yadira (2021) llevaron a cabo una investigación titulada “Influencia de la adicción a los videojuegos en la conducta agresiva en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2021”, publicada por la Universidad Señor de Sipán. El objetivo central de la investigación fue determinar el efecto que ejerce la adicción a los videojuegos en la aparición de conductas agresivas en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa ubicada en Chiclayo durante el año 2021. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo transversal y un nivel explicativo. Para la recolección de la información se aplicó la técnica psicométrica, empleando como instrumentos el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) elaborado por Marcos y Chóliz, adaptado al contexto peruano por Salas y Merino (2017), y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry, adaptado por Matalinares et al. (2012). La muestra, seleccionada mediante un método no probabilístico, estuvo conformada por 325 estudiantes varones con edades comprendidas entre los 12 y 17 años, pertenecientes a los grados primero y quinto de secundaria. Los resultados demostraron que la dependencia a los videojuegos tuvo un efecto significativo ($p < .01$) sobre la manifestación de conductas agresivas, con un 24.2 % de los casos reflejando presencia de agresividad. Se evidenció que las dimensiones relacionadas con los problemas derivados del uso de videojuegos y la abstinencia incidieron en un 17.3 % sobre la agresión física, un 16.3 % en la agresión verbal, un 17.1 % en la hostilidad y un 21.2 % en la ira. En síntesis, los hallazgos confirmaron la existencia de una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la manifestación de comportamientos agresivos en los estudiantes de secundaria de la institución educativa analizada.

En Chíncha, Calla y Godiño (2023) realizaron una investigación titulada “Adicción a los videojuegos y conductas agresivas en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria ‘Francisco Bolognesi’ de Huancané, Puno, 2022”, publicada por la Universidad Autónoma de Ica. El objetivo de la investigación fue determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresión física en los estudiantes de la institución analizada. El estudio se desarrolló bajo un enfoque básico, con un diseño descriptivo-correlacional y un método de carácter cuantitativo. Se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario validado y confiable para la recolección de la información. Se aplicaron el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Agresividad (AQ), ambos con una escala de valoración de cinco puntos: 1 = Completamente falso para mí, 2 = Bastante falso para mí, 3 = Ni verdadero ni falso para mí, 4 = Bastante verdadero para mí, y 5 = Completamente verdadero para mí. La muestra estuvo integrada por 71 alumnos que cursaban del primero al quinto grado de secundaria en la mencionada institución. Los resultados evidenciaron la existencia de una correlación entre la adicción a los videojuegos y las conductas agresivas, con un coeficiente $Rho = .417$ y un nivel de significancia $p = .001$, lo cual representa una relación positiva de magnitud moderada entre las variables. En síntesis, se confirmó la hipótesis de que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, se incrementa también el nivel de conductas agresivas en los estudiantes, mientras que una menor adicción se asocia con una reducción de dichas conductas.

2.1.3. Antecedentes locales

Mamani (2021) desarrolló una investigación titulada “Adicción a las redes sociales y violencia escolar en estudiantes de secundaria de un centro educativo de Cusco, 2021”, publicada por la Universidad César Vallejo. El propósito de la pesquisa fue El propósito del estudio fue establecer la relación entre la adicción a las redes sociales y la violencia escolar en estudiantes de primero a quinto grado de secundaria de una institución educativa nacional del Cusco durante el año 2021. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo,

de tipo básico, con un diseño no experimental, transversal y descriptivo-correlacional. Se emplearon como instrumentos el Test de Adicción a Redes Sociales (ARS) elaborado por Ecurra y Salas (2014) y el Cuestionario de Violencia Escolar CUVE3-ESO, diseñado por Álvarez et al. (2013). La muestra, obtenida mediante un muestreo no probabilístico, estuvo compuesta por 130 estudiantes, de los cuales el 65.1 % eran mujeres y el 34.9 % varones. Los resultados evidenciaron que el aumento en la exposición a redes sociales como Facebook, WhatsApp y Twitter se asociaba con un incremento en los niveles de violencia escolar. Asimismo, se comprobó que un mayor tiempo de uso de dichas plataformas se relacionaba directamente con un grado superior de adicción. En conclusión, se confirmó la existencia de una correlación entre la adicción a las redes sociales y la violencia escolar entre los estudiantes de secundaria del centro educativo nacional.

Salguero (2021), en su trabajo intitulado: “Adicción al internet y agresividad en alumnos de nivel secundario de un centro educativo de Cusco, 2021”, el que se difundió en la Universidad Autónoma de Ica. El objetivo central de la investigación consistió en establecer la relación existente entre la dependencia a internet y la conducta agresiva en alumnos de nivel secundario de un centro educativo en Cusco, durante el año 2021. La indagación se ejecutó aplicando un enfoque cuantitativo, de carácter descriptivo y correlacional, empleando como instrumentos el Test de Adicción a Internet (TAI) y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Los hallazgos evidenciaron una relación estadísticamente significativa entre la dependencia a internet y la agresividad en los estudiantes de secundaria, particularmente en las dimensiones de agresión verbal, agresión física, ira y hostilidad. Estos hallazgos respaldan las hipótesis planteadas, confirmando que efectivamente existe una conexión entre la dependencia a internet y la conducta agresiva en la muestra estudiada. Las conclusiones se derivaron de los propósitos del estudio, junto con recomendaciones para investigaciones futuras sobre este tema.

Sulla y Alferez (2024), en su trabajo titulado: “Dependencia al videojuego Free Fire y conducta agresiva en alumnos de la Institución Educativa Glorioso Colegio Nacional de Ciencias Cusco, 2024”, el cual fue difundido por la Universidad Nacional San Antonio Abad de Cusco. Su objetivo central consiste en establecer la incidencia de la adicción al videojuego “Free Fire” sobre la agresividad en estudiantes de nivel primario del Colegio Nacional de Ciencias, 2024. Para este propósito, se seleccionó una metodología cuantitativa de alcance explicativo, con la finalidad de contrastar las hipótesis planteadas mediante procedimientos estadísticos que permitan evidenciar el grado de “influencia” entre la dependencia a un videojuego y la agresividad. La población estuvo conformada por 150 alumnos de sexto grado de primaria, de los cuales 74 eran usuarios activos del videojuego Free Fire. Para la recolección de datos se empleó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento: “Test de Dependencia de Videojuego (TDV)” y “Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional”. Los hallazgos muestran que el 6.8% de los estudiantes presentan un nivel alto de adicción al videojuego, mientras que el 27% exhiben un nivel medio de dependencia de los estudiantes, lo que ha causado agresividad de nivel medio en el 4.1% de los estudiantes y bajo en la mayor parte de las situaciones, afectando en el rendimiento académico. El “coeficiente de determinación” fue 21.3% (R^2) lo que demuestra que la dependencia a los videojuegos afecta la conducta agresiva de los alumnos a través de una causalidad lineal directa significativa ($B=0.314$; $p<0.05$). Asimismo, los juegos electrónicos pueden constituir herramientas poderosas con fines educativos para niños y adolescentes, ya que ofrecen una variedad de ventajas cognitivas, sociales y afectivas al momento de utilizarlos adecuadamente. No obstante, el consumo excesivo y desmedido del videojuego puede inducir dependencia en los adolescentes usuarios, impactando de forma adversa la interacción familiar y la atención a las tareas escolares, desarrollando una dependencia psicológica y evidenciando dificultad para regular sus conductas agresivas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición de juego

El concepto de juego ha sido abordado en diversos campos disciplinarios como Psicología, Historia, Antropología, Sociología y, de manera particular, en la Educación, con destacados referentes teórico-prácticos tales como Vigotsky (1988), Piaget (1969, 1977), Freud (1920), Bateson (1998), Winnicott (1993) y Montessori (1986, 2016), entre otros. Esto evidencia que se trata de un fenómeno multidimensional, con características que varían según el contexto y la época en que se desarrolla. No obstante, se parte de la premisa de que posee la cualidad de constituir un proceso de socialización, permitiendo la interacción y el compartir con los demás.

En concordancia con este proceso natural de definirse como un ser social, el individuo realiza diversas acciones a lo largo de su vida según sus intereses, intenciones, emociones y motivaciones; actividades que lo entretienen, forman e incluso constituyen su sustento, como es el caso del trabajo (Huizinga, 2012). En este sentido, el juego se concibe como la manifestación del estado emocional del ser humano a través de su movimiento y energía espontánea, acompañándolo y enriqueciendo su contenido durante la superación de sus estadios o fases evolutivas (Paredes, 2002). De esta manera, se convierte en una necesidad inherente al ser humano, sin distinción de edad, lugar o circunstancia, tal como lo expresó Sófocles: “El que olvidó jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso” (Paredes, 2002).

Y, aunque esta categoría ha sido tradicionalmente asociada con la infancia, se ha determinado que constituye una constante a lo largo de la vida, contribuyendo al desarrollo en todas las dimensiones de maduración y aprendizaje del ser humano, gracias a su carácter “formativo”, al incorporar reglas o normas, estrategias, mecanismos de funcionamiento lógico, así como al establecer orden y estructura tanto en las responsabilidades individuales

como en su repercusión a nivel colectivo. De esta manera, se configura como un precursor de la vida adulta, puesto que, según Piaget (1977), el juego representa la asimilación de la realidad al yo; es decir, el niño reproduce un hecho que posteriormente ajusta al contexto, transformándolo en una conducta conocida. Por ello, constituye un elemento indispensable para el desarrollo humano, debido al acervo de conocimiento, estímulos, cultura e integralidad que aporta.

2.2.2. Definición de los videojuegos

Los videojuegos constituyen medios interactivos de entretenimiento y aprendizaje que facilitan a los usuarios la inmersión en mundos virtuales, la interacción con personajes y la resolución de desafíos mediante una combinación de experiencias, vivencias y toma de decisiones. Este tipo de juegos puede incidir en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los jugadores, brindando ventajas como el fortalecimiento de habilidades cognitivas, la promoción de valores sociales y la familiarización con nuevas tecnologías. A pesar de la existencia de debate respecto a sus efectos, se reconoce su capacidad para potenciar la narrativa, modificar estados de ánimo y adaptarse a necesidades educativas especiales, así como para fomentar habilidades blandas, incluyendo la resolución de problemas y la superación de desafíos. Asimismo, los videojuegos pueden funcionar como herramientas de aprendizaje inmersivo y complejo, posibilitando que los usuarios adquieran conocimientos de manera activa y participativa (Núñez-Barrio et al., 2020).

Aunque en un inicio fueron diseñados para el entretenimiento, los videojuegos se integran progresivamente en el ámbito educativo. Su potencial reside en la capacidad de motivar a los estudiantes, presentar desafíos y fomentar el desarrollo de habilidades y competencias concretas. Si bien históricamente se han vinculado con el ocio, la creación de videojuegos con fines educativos, denominados "Juegos Serios", pretende aprovechar su atractivo visual y el nivel de involucramiento que generan para facilitar aprendizajes

deliberados. No obstante, su diseño y aplicación en contextos educativos.

Se plantea también la definición de videojuegos como programas informáticos orientados a alcanzar un objetivo específico. En ellos se observa cómo un usuario o jugador interactúa con un dispositivo electrónico a través de imágenes y sonidos proyectados en una pantalla, siguiendo reglas preestablecidas y un sistema de recompensas que genera un estímulo implícito para alcanzar la victoria. Además, se reconoce que los videojuegos constituyen una forma de ocio y recreación que ha ganado popularidad entre niños, niñas y adolescentes en años recientes (Jiménez y Araya, 2012 citados en Serna Martínez, 2020). Estas concepciones evidencian que, desde su diseño inicial, el énfasis se centra en recompensar al usuario por los obstáculos que supera progresivamente, generando incentivos que motivan a continuar avanzando a lo largo del programa hasta cumplir con el objetivo establecido por los desarrolladores.

De igual manera, resulta relevante comprender la percepción que los propios jugadores tienen sobre los videojuegos, considerando sus características más significativas o, al menos, los elementos mínimos que los hacen atractivos: en primer lugar, deben ser entretenidos para generar pasión y curiosidad, estableciendo metas que motivan, desafían y emocionan al cumplirse, a medida que se registran resultados de ganancia o pérdida con la retroalimentación correspondiente, lo cual permite al jugador identificar áreas de mejora para futuras oportunidades mediante la comprobación de hipótesis durante el progreso en el juego. Asimismo, los videojuegos cuentan con reglas y una estructura predeterminada, creando un entorno interactivo y adaptativo donde los jugadores se convierten en protagonistas, actuando como agentes activos que toman decisiones dentro de una narrativa previamente organizada, ofreciendo así la experiencia de asumir diversos roles y promoviendo la adaptabilidad e interactividad (Blake, 2011).

2.2.3. Clasificación de los videojuegos

Investigadores como Belli y López Raventós (2008) de la Universidad Autónoma de Barcelona presentan una clasificación extensa de los géneros de videojuegos en su estudio. Definen el concepto de género de videojuego como “un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes” (Belli y Raventós, 2008, p. 167). Asimismo, señalan que “se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual” (Belli y Raventós, 2008, p. 167). Considerando esta información y las clasificaciones complementarias propuestas por Verástegui Cholán (2018), los videojuegos podrían organizarse según los siguientes géneros:

2.2.3.1. Videojuegos de lucha

Los juegos de lucha se centran en representar combates entre personajes controlados simultáneamente por un jugador y la computadora. “El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador” (Belli y Raventós, 2008, p. 167). Un ejemplo representativo de este género es el reconocido “Mortal Kombat”. Estos videojuegos generan una estimulación particular en los usuarios, ya que en muchos casos permiten el uso de herramientas, armas y combinaciones especiales de movimientos, lo que incrementa la experiencia dentro del combate y provoca una intensa respuesta emocional, sin fomentar conductas violentas en sí, sino promoviendo la creatividad y la flexibilidad cognitiva al incentivar al jugador a explorar nuevas formas de emplear los recursos disponibles y a dominar diversas estrategias para vencer al oponente (Bean y Ferro, 2016).

2.2.3.2. Videojuegos ‘Beat them up’ o de pelea a progresión

Este tipo de videojuegos suelen ser muy parecidos a los de lucha, solo que en este caso los jugadores deberán combatir un gran número de rivales para así avanzar al siguiente nivel. Cabe destacar, que en este género de videojuegos es posible que dos o más personas

puedan jugar al mismo tiempo de forma cooperativa, facilitando de esta manera el progreso del juego (Belli y Raventós, 2008).

En este sentido, resulta pertinente precisar las demandas cognitivas y el papel que el usuario asume durante el desarrollo del juego. Bean y Ferro señalan que “los jugadores juegan obligatoriamente el papel de agresores en los videojuegos para poder progresar” (2016, p. 62). Esta dinámica sitúa al jugador en la necesidad de confrontar a otros para avanzar de nivel. Sin embargo, los autores destacan que, en numerosas ocasiones, no es el videojuego en sí mismo el que provoca agresividad o violencia, sino que dichos efectos parecen estar más vinculados a los elementos específicos de los niveles y a la frustración derivada de los retos de cada etapa o de la dificultad para progresar.

2.2.3.3. Videojuegos de acción en primera persona

Los videojuegos de acción en primera persona se distinguen por incluir como actividades principales el desplazamiento de un personaje determinado y el uso de un arma. Esta arma, cuya naturaleza depende del juego, generalmente se muestra en primer plano en la pantalla, permitiendo al jugador interactuar con ella y brindando la sensación de estar detrás de la mano que la sostiene, favoreciendo así la identificación con el personaje. Un ejemplo de este tipo de juego es “Doom” (Belli y Raventós, 2008). Este género exige que el usuario se adapte rápidamente a cambios de armas, vehículos y características de los enemigos, ya que cada elemento demanda estrategias distintas y modos particulares de manejo (Bean y Ferro, 2016).

2.2.3.4. Videojuego de acción en tercera persona

Los videojuegos de acción en tercera persona se centran en alternar entre combates, disparos o simplemente la interacción con el entorno del juego. A diferencia de los de acción en primera persona, este tipo ofrece al jugador una perspectiva diferente, ya que el control se ejerce sobre un personaje visto desde atrás, pudiendo en varias ocasiones adoptar una

visión isométrica si así lo desea. Cabe destacar que, aunque estos juegos sacrifican algo de precisión, permiten una mayor libertad de movimientos. Un ejemplo representativo de este género es la saga Grand Theft Auto (Belli y Raventós, 2008).

Hamlen (2011) En su investigación sobre las estrategias de los estudiantes frente a los videojuegos, se destaca que muchos niños eligen este tipo de juegos por la libertad que ofrecen al momento de tomar decisiones, desplazarse sin restricciones por el entorno, interactuar con objetos y con el mundo virtual que los rodea, además del sentimiento de autonomía que experimentan. Esta búsqueda de independencia y libertad dentro de los videojuegos implica que el usuario considere las consecuencias de cada acción (por ejemplo, robar un automóvil o agredir a un personaje en la vía pública dentro del juego *GTA* genera la persecución policial durante un tiempo determinado, según la gravedad del acto cometido). A su vez, estimula la toma de decisiones como medio para avanzar en la narrativa, dado que en este tipo de juegos el jugador no se enfrenta a una historia rígida o completamente definida, sino que esta se desarrolla de manera progresiva conforme a las elecciones que realice.

Estos juegos también suponen que el jugador adopte un rol distinto y una identidad nueva dentro de la plataforma, con frecuencia desde la perspectiva de un adulto, lo que posibilita reconocer y valorar las normas sociales, especialmente los papeles que cumplen los adultos, a través de la interacción en el entorno del videojuego. Asimismo, proporcionan retroalimentación inmediata y recompensas por el progreso, eliminando los castigos ante errores reiterados, algo que sí suele presentarse en otros tipos de juegos, donde las fallas continuas implican sanciones más marcadas o pérdida de avance.

2.2.3.5. Videojuegos de infiltración

Este género de videojuegos es, probablemente, uno de los más recientes y se caracteriza por centrarse en el sigilo, la creatividad y la estrategia como medios para alcanzar

la victoria, en lugar de promover enfrentamientos directos con los enemigos. El clásico Metal Gear Solid representa de manera ejemplar este tipo de juegos, donde la discreción y la planificación son esenciales para avanzar. A su vez, títulos más contemporáneos como el popular Fortnite también incorporan elementos de este estilo, combinando la estrategia con la interacción dinámica entre jugadores (Belli y Raventós, 2008).

Erb (2020) Se menciona que en este tipo de videojuegos el usuario debe ejercitar sus habilidades de atención alternante, cambiando constantemente el foco entre diversos estímulos simultáneos, ya que el entorno de mundo abierto exige mantenerse alerta para proteger su posición, cambiar de armas, explorar el mapa o encontrar distintos elementos. Por su parte, Flores-Gallegos y Mayer (2022) subrayan que en este tipo de juegos se ponen en práctica destrezas como la memoria de trabajo, la flexibilidad cognitiva, la atención selectiva y la velocidad de procesamiento y respuesta en tiempos cortos. Del mismo modo, se destaca que la práctica continua de estos juegos contribuye a la mejora en tareas relacionadas con la percepción espacial.

2.2.3.6. Videojuegos de plataformas

En los videojuegos de plataformas, el jugador controla a un personaje con el propósito de avanzar por distintos escenarios evitando obstáculos físicos mediante acciones como saltar, agacharse o escalar. Este género alcanzó gran popularidad durante las décadas de 1980 y 1990, caracterizándose por un desarrollo horizontal en los niveles del juego; sin embargo, con la llegada de los gráficos tridimensionales su éxito comenzó a disminuir. Entre los títulos más representativos de este tipo se encuentran Super Mario 64 y Sonic, los cuales marcaron una época al combinar destreza, coordinación y ritmo en su dinámica de juego (Belli y Raventós, 2008).

Correa Martínez (2007) destaca que en este tipo de videojuegos se caracteriza por presentar ritmos de juego acelerados, requerir tiempos de respuesta cortos, atención

focalizada, y un componente estratégico, aunque en menor medida comparado con otro tipo de videojuegos. Además, son juegos usualmente de corta duración en cada nivel que progresivamente va aumentando y va exigiendo mayores capacidades motrices y mejoras en la velocidad de reacción debido a que la dificultad también aumenta. Un aspecto importante de estos videojuegos es que, si bien se caracterizan por su simpleza, cuentan con una historia coherente y debidamente argumentada de trasfondo por la cual tiene que ir atravesando el usuario.

2.2.3.7. Videojuegos de arcade

Los videojuegos de tipo arcade se distinguen por su simplicidad y por la rapidez de sus acciones, priorizando la destreza y la inmediatez por encima de una narrativa compleja, ya que suelen ser juegos extensos o de naturaleza repetitiva. Este género alcanzó gran éxito durante la década de 1980, y entre sus títulos más reconocidos se encuentran Pac-Man y Space Invaders (Belli y Raventós, 2008).

Estos juegos, ampliamente populares en los años 70 y 80, promueven el desarrollo de habilidades cognitivas vinculadas con la planeación, la estrategia y la orientación espacial. Ejemplos como Pac-Man requieren que el jugador deduzca reglas implícitas en los patrones de movimiento, lo que demanda flexibilidad cognitiva para adaptarse a las nuevas dinámicas que surgen a medida que avanza por los distintos niveles.

2.2.3.8. Videojuegos de deportes

Estas entregas deportivas se distinguen por reproducir disciplinas atléticas del mundo real como el golf, el tenis, el balompié, el hockey o los certámenes olímpicos, entre otras. Títulos digitales como FIFA o Tony Hawk's Pro Skater constituyen ejemplos evidentes (Belli y Raventós, 2008). Investigadores como García-Naveira Vaamonde et al. (2018) subrayan que en los eSports (competencias electrónicas) se precisan destrezas cognitivas como rapidez de reacción, resolución de decisiones, facultades mentales ligadas a la

motivación y la confianza en uno mismo, además de aptitudes psicomotrices de coordinación ojo-mano junto con otras capacidades corporales, técnicas y estratégicas.

De igual forma, Hamlen (2011) sostiene que el notable triunfo económico y cultural de dichos videojuegos se origina en el impulso y la curiosidad que generan entre las personas, destacando en particular siete aspectos que conforman los títulos deportivos y que definen el grado de conexión que mantiene el jugador con ellos: comprensión del juego, ejecución y mecánica, afinidad con la disciplina deportiva, elemento imaginativo, rivalidad, disfrute, comunicación social y recreación.

2.2.3.9. Videojuegos de estrategia

Se trata de videojuegos definidos por la exigencia de organizar y estructurar con criterio lógico diversas tareas y recursos con el propósito de alcanzar una meta concreta. Ejemplos representativos de esta categoría son Clash of Clans y Rise of Nations (Juárez, 2007 citado en Verástegui).

Autores como Dobrowolski et al (2015) indican que esta clase de videojuegos exige que el jugador ejecute simultáneamente labores de obtención de recursos, asignando distintas unidades para tal fin, además de invertir dichos recursos en la creación de estructuras o nuevas unidades y diseñar tácticas para conducir enfrentamientos y desplazar sus fuerzas frente a un adversario. De ello se desprende la importancia de que el usuario organice sus movimientos y el uso del espacio, ya que debe considerar múltiples elementos de manera conjunta para lograr un desempeño óptimo. En este tipo de propuestas se presentan numerosos estímulos en una única pantalla, lo que obliga al jugador a vigilar sus recursos y tropas mientras observa los movimientos del oponente. En la misma investigación se expone que los jugadores habituales de este género manifiestan un mejor desempeño en tareas relacionadas con la flexibilidad mental, la percepción, la rapidez de reacción y la velocidad en el procesamiento de la información.

Dentro de esta clasificación se incluyen también los juegos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), los cuales se vinculan con la habilidad de mantener la atención de manera prolongada, el control ejecutivo, la memoria espacial operativa y la inteligencia fluida, entendida como la facultad de interpretar el entorno del individuo y los medios con los que dispone para enfrentarlo. Asimismo, implican el uso de destrezas de cálculo, simplificación táctica, elección racional, análisis, cooperación grupal y adaptabilidad mental para responder a retos progresivamente más exigentes (García-Naveira Vaamonde et al., 2018).

2.2.3.10. Videojuegos de Puzzle

Se consideran videojuegos de tipo intelectual, ya que promueven el empleo del razonamiento lógico por parte del jugador con el fin de resolver distintos rompecabezas o etapas planteadas durante el desarrollo del juego. Títulos ampliamente reconocidos como Candy Crush o Tetris representan con claridad esta clase de videojuegos (Verástegui Cholán, 2018).

Aparte de la clasificación basada en el contenido del videojuego y en las exigencias mentales que cada uno impone, resulta igualmente relevante considerar de qué manera se puede orientar la elección del juego dentro de la gran variedad existente. En este sentido, Begoña (2000) propone ciertos criterios: comprobar que el grupo etario al que se dirige el videojuego sea verdaderamente apropiado y no excesivamente amplio; que el tiempo dedicado guarde coherencia con el nivel de dificultad planteado, entendiendo que algunos títulos requieren múltiples sesiones, mientras que otros pueden completarse en pocos minutos; y, finalmente, tener en cuenta el diseño de actividades que abarquen la exploración, el examen o la aplicación de tácticas empleadas, junto con la valoración de los resultados obtenidos.

2.2.4. Implicaciones psicológicas de los videojuegos

En la investigación de Serna Martínez (2020) se examinan las consecuencias que puede generar el uso de videojuegos en infantes de entre 6 y 12 años, diferenciando con claridad los impactos psicológicos beneficiosos de los perjudiciales detectados en distintos estudios. Entre los efectos negativos se ha identificado una conducta agresiva expresada por los jugadores a través de un lenguaje hostil y vulgar, originado principalmente por sensaciones de frustración y enojo al no poder avanzar en los niveles de un juego determinado, más que por el propio contenido del mismo. Asimismo, se ha observado una disminución en la imaginación, la creatividad y la fantasía, junto con un deterioro en el desarrollo de habilidades sociales, especialmente cuando la mecánica del juego implica eliminar a un adversario. Este tipo de comportamiento se registró en el 70 % de los participantes analizados en los estudios efectuados por Soloaga (2006).

En coherencia con esta perspectiva, se ha constatado que, en los videojuegos con elevado nivel de violencia, las actitudes agresivas podrían relacionarse con tres elementos fundamentales:

1. Prolongadas horas de exposición por parte de los jugadores, 2) la naturaleza del videojuego, dentro de la cual destacan los títulos de disparos en primera persona como Counter Strike, Resident Evil, Tomb Raider, Grand Theft Auto o Far Cry, y 3) el grado de realismo del juego; cuanto más auténtico resulta el contenido violento, mayor tiende a ser la manifestación de conductas agresivas (Rojas, 2011 y Quwaider et al., 2019 citados en Serna Martínez, 2020, p. 8).

De igual manera, en el terreno de la integración social se resalta que el dominio de los videojuegos puede fortalecer la autoestima y la confianza personal al generar una mayor percepción de logro. Del mismo modo, se ha comprobado que el empleo de videojuegos en infantes y adolescentes ejerce efectos favorables sobre la concentración, la atención y la

actividad cognitiva. Es importante subrayar que el tipo de videojuego y la forma en que el público los utiliza inciden de manera significativa en los efectos previamente mencionados. (Serna, 2020).

Por otra parte, se ha determinado la existencia de un vínculo entre el Trastorno del Espectro Autista (TEA) y el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) con la aparición de un uso compulsivo de los videojuegos. Rodríguez-Rodríguez y García (2021) exploraron dicha conexión, destacando que, pese a la limitada cantidad de estudios y evidencias disponibles, los síntomas relacionados con la falta de atención constituyen consecuencias directas del uso problemático de estos juegos. En consecuencia, los niños diagnosticados con TEA o TDAH presentan un mayor riesgo de desarrollar conductas adictivas hacia los videojuegos en comparación con aquellos que poseen un desarrollo neurotípico.

En las investigaciones efectuadas se observó que los niños con TDAH registraron puntuaciones más elevadas en la Escala de Adicción al Videojuego (GAST) en comparación con aquellos que no presentan dicho trastorno. Asimismo, se informó que en el nivel de dependencia los resultados fueron semejantes, ya que el grupo con TDAH mostró una exposición más prolongada a los videojuegos, lo que derivó en calificaciones más altas. Estos hallazgos resultaron aún más notables en el caso de las niñas. Finalmente, como medida terapéutica se evidenció que la atomoxetina (ATM) y el metilfenidato (MPH) funcionan como medicamentos eficaces para disminuir la adicción a los videojuegos en personas con TDAH, al reducir los niveles de impulsividad (Rodríguez-Rodríguez y García, 2021).

Por otro lado, en la investigación de Verástegui (2018) se plantea que la exposición a los videojuegos produce efectos directos tanto en el plano mental como en el físico. Se han identificado repercusiones positivas en el ámbito psicológico, donde los niños que reciben

una influencia adecuada de los videojuegos pueden desarrollar valores y perfeccionar sus destrezas motoras finas; sin embargo, también se evidencian consecuencias negativas, como un incremento significativo de emociones desfavorables, comportamientos agresivos y una menor capacidad para tolerar la frustración.

En relación con las conductas observadas en niños, niñas y adolescentes, se han formulado múltiples hipótesis acerca de los posibles efectos negativos del uso prolongado de los videojuegos. Griffiths (2005) expone en su estudio la creencia de que el hábito de jugar puede propiciar cierto aislamiento social y obstaculizar el desarrollo de las competencias sociales. A su vez, el autor recupera otros trabajos que introducen planteamientos interesantes, como la percepción de la consola o computadora como un “amigo electrónico”, o el hecho de que quienes dedican más horas a los videojuegos suelen reunirse con sus amistades fuera del ámbito escolar con mayor frecuencia que los jugadores ocasionales. También se destaca que no se hallaron diferencias significativas en los niveles de sociabilidad entre quienes juegan con alta o baja frecuencia. En consecuencia, ante las inconsistencias detectadas en los estudios y la carencia de evidencia empírica sólida, no resulta posible afirmar ni negar de manera concluyente que la práctica de los videojuegos tenga una influencia directa sobre la sociabilidad de sus usuarios.

2.2.5. Implicaciones fisiológicas de los videojuegos

Al analizar los efectos e impactos derivados del uso de los videojuegos, resulta fundamental adoptar una perspectiva holística, ya que este tipo de entretenimiento puede influir en distintas dimensiones del ser humano. En este sentido, es necesario considerar las repercusiones fisiológicas que pueden presentarse. La investigación realizada por Jiménez y Araya (2012) señala que la práctica de videojuegos genera una respuesta hormonal caracterizada por el incremento de los niveles de testosterona en los jugadores que resultan victoriosos frente a quienes pierden. Del mismo modo, se destaca que, a diferencia de la

testosterona, la evidencia sobre la relación entre el cortisol y los videojuegos es menos consistente. Conviene recordar que una exposición prolongada y elevada de ambas hormonas puede generar efectos adversos en el organismo, tales como depresión, ansiedad, deterioro de la memoria y disminución de la respuesta inmunológica, entre otros.

Es fundamental reconocer que los videojuegos también pueden estimular el desarrollo de habilidades espaciales y de velocidad de reacción, al integrar múltiples estímulos visuales y auditivos que provocan respuestas fisiológicas específicas. Por ejemplo, se ha identificado que los adultos que juegan títulos con acompañamiento musical presentan una mayor liberación de cortisol en comparación con quienes no utilizan este tipo de juegos (Jiménez y Araya, 2012). Asimismo, se ha observado un incremento en la frecuencia cardíaca en los hombres y un aumento en la presión arterial en las mujeres durante la práctica de videojuegos. Cabe resaltar que los videojuegos tradicionales, en los cuales el jugador permanece sentado la mayor parte del tiempo y solo interviene mediante la coordinación ojo-mano, implican un menor gasto energético y una influencia limitada sobre variables fisiológicas como la presión arterial diastólica, sistólica y la frecuencia respiratoria, en contraste con los videojuegos activos. Todo esto puede explicarse por la liberación de hormonas asociadas al estrés, como la epinefrina, la testosterona y el cortisol, responsables de regular y estimular los niveles de excitación y emoción en el organismo (Jiménez y Araya, 2012).

Al explorar otras formas de influencia que los videojuegos pueden ejercer sobre quienes los utilizan, se evidencia que:

“una exposición prolongada a los videojuegos puede ocasionar irritación ocular debido a la reducción del parpadeo, lo que impide una adecuada lubricación de los ojos. Esta misma condición puede provocar dolores de cabeza y molestias musculares derivadas de la tensión generada tanto por la concentración durante el juego como por las posturas adoptadas

al jugar” (Ubaque Beltrán, y Lombana González, 2010, p.17).

Lo anteriormente señalado evidencia diversas alteraciones físicas que experimenta el organismo al mantenerse expuesto en exceso a las pantallas, llegando incluso a provocar tendinitis y otras dolencias. Esta visión de los autores también llama a la precaución respecto a los niños con epilepsia, ya que una exposición prolongada a los videojuegos puede inducir convulsiones debido a los cambios súbitos de color y los destellos visuales que actúan como estímulos cerebrales capaces de desencadenar crisis epilépticas (Ubaque Beltrán y Lombana González, 2010).

2.2.6. Los videojuegos móviles

Los videojuegos móviles constituyen una modalidad de entretenimiento interactivo creada especialmente para ejecutarse en dispositivos portátiles como teléfonos inteligentes y tabletas. Este tipo de juegos ha alcanzado una enorme popularidad gracias a la amplia cantidad de personas que utilizan dispositivos móviles y a la facilidad de acceso que brindan las plataformas de distribución digital como Google Play Store y la App Store de Apple. A diferencia de los videojuegos tradicionales desarrollados para consolas o computadoras, los títulos móviles suelen implicar costos de producción más reducidos y una distribución completamente digital, lo que permite una conexión más directa con el público. Este escenario ha favorecido la creación de propuestas con un enfoque más experimental o crítico, menos dependientes del respaldo de las grandes empresas de la industria, que encuentran en los dispositivos móviles su espacio más adecuado (Planells, 2020).

Los videojuegos móviles orientados a niños de nivel primario constituyen una forma de entretenimiento digital concebida para emplearse en dispositivos portátiles como teléfonos inteligentes y tabletas. En una sociedad cada vez más digitalizada, donde la exposición temprana a la tecnología es constante, estos juegos representan un componente relevante tanto en la experiencia educativa como en la recreativa de los menores. Aunque persisten preocupaciones sobre el uso excesivo de la tecnología, especialmente en la etapa

adolescente, los videojuegos móviles pueden convertirse en una herramienta pedagógica eficaz cuando se incorporan de manera adecuada al currículo escolar. Las instituciones educativas han venido impulsando la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las aulas, y plataformas como SELFIE se han desarrollado para apoyar a los docentes en la evaluación y mejora de su práctica tecnológica. Asimismo, los centros educativos tienen la posibilidad de obtener certificaciones que avalan su competencia digital en la aplicación de las TIC dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Pérez-Fuentes et al., 2021). En este contexto, resulta fundamental que el estudiante adopte una actitud analítica y autocrítica respecto a sus métodos de estudio, de modo que pueda perfeccionar continuamente sus estrategias. En síntesis, los hábitos de estudio son determinantes para el logro académico, pues facilitan enfrentar los retos del aprendizaje de manera estructurada y eficaz (Pérez H., 2021).

Asimismo, se trata de aplicaciones interactivas creadas para su uso en dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, que proporcionan una experiencia de juego tanto recreativa como formativa. Estas herramientas digitales forman parte del ecosistema tecnológico en el que los niños crecen y pueden incidir en su desarrollo social, cognitivo y conductual. Si bien su utilización puede aportar ventajas en aspectos como la socialización, la toma de decisiones y el fortalecimiento de competencias digitales, también genera inquietud el riesgo de generar conductas adictivas o afectar la percepción que los niños tienen de sí mismos. No obstante, se ha comprobado que los videojuegos pueden funcionar como instrumentos pedagógicos valiosos para estimular las inteligencias múltiples y promover destrezas relacionadas con la reflexión, la atención sostenida y el trabajo colaborativo (Sánchez-Zafra, 2017).

2.2.6.1.El videojuego Roblox

El videojuego Roblox fue creado por David Baszucki y Erik Cassel, quienes comenzaron su desarrollo en 2004 bajo el nombre de "DynaBlocks". Posteriormente, en

2005, el nombre fue cambiado a Roblox, y la plataforma fue lanzada oficialmente en 2006 por la empresa Roblox Corporation, fundada por ambos desarrolladores.

Roblox se concibió como una plataforma que permite a los usuarios no solo jugar, sino también crear sus propios videojuegos utilizando el entorno de desarrollo Roblox Studio. Esta herramienta facilita la programación y diseño de experiencias interactivas, fomentando la creatividad y el aprendizaje entre sus usuarios.

En el presente, Roblox ha progresado hasta transformarse en una de las plataformas de juegos en línea más populares, con millones de usuarios activos diarios y una comunidad de desarrolladores que generan contenido constantemente.

De igual modo, se trata de un videojuego en línea destinado a usuarios desde los 7 años hasta mayores de 16, enfocado en la competencia y la interacción social. Exige que los participantes fortalezcan sus capacidades de inteligencia emocional y pensamiento abstracto para diferenciar la realidad física del entorno virtual. Con la posibilidad de reunir hasta 50 jugadores por partida, impulsa la comunicación y la convivencia digital, brindando espacios para compartir intereses, afinidades y descubrir diversas culturas. Asimismo, la participación en torneos estimula la socialización en contextos reales, ya que implica la formación de equipos, la elaboración de estrategias y el desarrollo de habilidades colectivas. Este juego también favorece la resiliencia al enfrentar retos y fracasos, motivando a los jugadores a perseverar y esforzarse por alcanzar el triunfo (Chitupanta et al., 2019)).

2.2.7. Adicción a los videojuegos

La dependencia hacia los videojuegos se describe como una conducta constante o repetitiva de juego que interfiere de manera considerable en las relaciones familiares, sociales, académicas o laborales de un individuo. Este fenómeno ha incrementado progresivamente, sobre todo entre niños y adolescentes, a raíz de factores como la pandemia de Covid-19 y la escasa interacción social. Los videojuegos, en especial aquellos que se

convierten en hábitos o se emplean como vía de evasión de las responsabilidades, pueden ocasionar alteraciones conductuales y repercusiones en la salud mental, manifestadas en dificultades para socializar, disminución de la autoestima, desequilibrio emocional y carencia de tolerancia.

Esta se distingue por un uso prolongado, tanto en entornos conectados a Internet como fuera de ellos, y suele involucrar juegos colectivos que implican la creación de nuevas interacciones sociales. Diversas investigaciones han evidenciado que la dependencia hacia los juegos en línea se asocia con un bajo nivel de adaptación social en adolescentes, reflejado en un aumento de conductas prosociales, una menor satisfacción con la vida, alteraciones psicológicas y dificultades emocionales. Asimismo, los hombres tienden a presentar mayores niveles de adicción y experimentan obstáculos para establecer vínculos interpersonales, lo que los impulsa a recurrir a los videojuegos en línea como un medio alternativo de socialización (Araujo y Santisteban, 2022).

Este fenómeno no se restringe exclusivamente a niños y adolescentes, sino que también se presenta con frecuencia en adultos jóvenes, sobre todo en aquellos que disponen de herramientas tecnológicas como teléfonos inteligentes, ordenadores y consolas de juego. La práctica prolongada de los videojuegos ha sido favorecida por la facilidad de acceso a estos dispositivos y por su bajo costo. La dependencia hacia los videojuegos puede generar efectos perjudiciales en la salud mental y en el bienestar integral de las personas, especialmente cuando el tiempo invertido en jugar supera al destinado a otras actividades esenciales de la vida cotidiana (Sosa et al., 2018).

De igual forma, durante la interacción con el videojuego, las personas pueden experimentar una sensación de libertad e impunidad que les permite ejecutar acciones sin repercusiones reales, lo que genera placer y una vía de evasión de la realidad. Esta dependencia se evidencia cuando los individuos permanecen extensos periodos frente a la

pantalla, desarrollando un apego psicológico y presentando dificultades para controlar su conducta. Los adolescentes, en especial los hombres, muestran mayor susceptibilidad a padecer este tipo de adicción, y conforme avanzan hacia la adultez, el uso compulsivo de los videojuegos en línea puede afectar de manera negativa su salud mental y su bienestar integral (Portillo-Peñuelas et al., 2023).

2.2.7.1. Abstinencia

Alude al grupo de manifestaciones corporales y mentales que atraviesa un individuo cuando no puede utilizar los videojuegos, los cuales pueden manifestarse como malestar emocional, ansiedad, irritabilidad o dificultades para concentrarse. La abstinencia puede incluir la percepción de un deseo intenso por jugar, junto con la conducta impulsiva de procurar ocasiones para hacerlo (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Asimismo, se trata del malestar emocional experimentado cuando se interrumpe la práctica de una costumbre o práctica, en este contexto, el uso de videojuegos. Dicha percepción puede incluir ansiedad, irritabilidad, inquietud o la sensación de vacío, y suele surgir cuando una persona lleva un tiempo al no poder jugar o verse obligada a suspender la práctica de juego. La abstinencia puede manifestarse como una fuerte necesidad de retomar el juego, lo que puede interferir con la habilidad para enfocarse en otras tareas o contextos (Bellido y Cahuana, 2020).

Además, se refiere al malestar emocional y psicológico experimentado por las personas al verse impedidos de acceder a los videojuegos, así como al emplearlos como medio para mitigar dificultades emocionales. La abstinencia puede expresarse mediante angustia, mal humor o una sensación de vacío afectivo al suspender la práctica del juego (Estrada et al., 2023).

2.2.7.2. Abuso y tolerancia

El uso desmedido de los videojuegos se presenta cuando un individuo juega de forma creciente y prolongada, invirtiendo cada vez más tiempo en esta práctica. La tolerancia implica la necesidad de aumentar la duración o la frecuencia del juego para obtener el mismo grado de placer que se percibía al inicio. Esta situación puede provocar desinterés por otras actividades relevantes, además de generar conflictos en las relaciones personales y afectar el desempeño académico o profesional (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Este tipo de abuso se distingue por el incremento gradual del tiempo invertido en jugar y por la relevancia que los videojuegos adquieren en la vida del individuo en contraste con el momento en que inició la actividad. La tolerancia supone la necesidad de prolongar las sesiones de juego o aumentar su frecuencia para alcanzar el mismo nivel de satisfacción que al comienzo, lo que puede derivar en un desinterés por otras ocupaciones y en una entrega excesiva al acto de jugar (Estrada et al., 2023).

Del mismo modo, en lo que respecta a los videojuegos, estos pueden comprenderse como un aumento gradual del tiempo destinado a jugar y de la relevancia que adquieren en la vida del individuo, condicionado por factores psicológicos como la ansiedad social y física. Tanto la tolerancia como el abuso pueden estar modulados por la autopercepción de la persona sobre su capacidad para afrontar eficazmente las dificultades, es decir, por su “fortaleza mental”. Así, quienes presentan ansiedad social pueden recurrir al uso intensivo de los videojuegos como mecanismo de evasión frente a las situaciones que les generan temor, lo que a su vez incrementa su tolerancia y dependencia hacia ellos. Por otro lado, aquellos con una mayor capacidad para mantener pensamientos positivos y practicar el autocontrol constructivo pueden ser menos propensos al abuso y la tolerancia a los videojuegos, ya que pueden afrontar de forma más eficiente los retos y las tensiones vinculadas con la ansiedad (López-Mora et al., 2022).

2.2.7.3. Problemas ocasionados por los videojuegos

Se refiere a los efectos perjudiciales originados por el uso prolongado de los videojuegos. Estas dificultades pueden abarcar la obstrucción de las obligaciones diarias, como las laborales, académicas o sociales. Asimismo, el empleo excesivo de los videojuegos puede favorecer el desgaste tanto físico como psicológico, así como al desarrollo de comportamientos adictivos y aislamiento social (Sánchez- Domínguez et al., 2020).

Asimismo, alude a los efectos perjudiciales que resultan del uso desmedido y compulsivo de los videojuegos en distintas esferas de la vida, como la personal, familiar, educativa, profesional y social. Dichas dificultades pueden abarcar el desgaste de los vínculos interpersonales y la disminución del desempeño académico o laboral deficiente, el aislamiento social, y problemas de salud física y mental (Estrada et al., 2023).

Las repercusiones negativas derivadas del uso excesivo y problemático de los videojuegos pueden incidir en múltiples dimensiones de la vida de una persona, entre ellas su bienestar físico y psicológico, las relaciones sociales, el desempeño académico y laboral, así como su adaptación al entorno. Estas dificultades han despertado un notable interés tanto en la sociedad como en la comunidad científica, lo que ha motivado la inclusión de diagnósticos vinculados en clasificaciones internacionales de trastornos mentales, como el DSM-5 y la CIE-11. A pesar de que persisten controversias respecto a la validez científica y a las definiciones precisas de dichos trastornos, la evidencia cada vez más sólida sobre su impacto perjudicial en la salud y la calidad de vida ha impulsado la necesidad de profundizar en la investigación y de establecer programas eficaces de prevención, atención y tratamiento (Sánchez-Domínguez et al., 2021).

2.2.7.4. Dificultad en el control

Hace alusión a la imposibilidad o dificultad para interrumpir o restringir el tiempo destinado a jugar videojuegos, incluso cuando dicha práctica resulta inapropiada o

perjudicial para el bienestar personal. Esta limitación puede expresarse como una carencia de control sobre los impulsos relacionados con el juego y una continuidad en la actividad pese a las consecuencias negativas que esta pueda generar (Estrada et al., 2023). Asimismo, remite a la falta de capacidad o disposición para suspender o disminuir el tiempo invertido en los videojuegos, aun cuando no sea conveniente ni funcional hacerlo en determinado momento o contexto. Tal dificultad refleja una pérdida de dominio sobre los impulsos de juego, lo que conduce a mantener la conducta a pesar de reconocer los efectos adversos que puede ocasionar en distintos ámbitos de la vida (Alave & Pampa, 2019).

Además, hace referencia a la imposibilidad o falta de disposición para interrumpir o reducir el tiempo empleado en jugar videojuegos, aun cuando esta actividad resulte inadecuada o improductiva en determinados contextos o momentos. Esta dificultad puede reflejarse en la incapacidad para regular los impulsos de juego y en la continuidad de la práctica pese a ser consciente de sus efectos negativos en diversos ámbitos de la vida, como el desempeño académico, las relaciones sociales o el bienestar físico y psicológico (Sánchez-Domínguez et al., 2021).

2.2.8. Videojuegos y su importancia en la educación

La utilización de videojuegos como herramienta pedagógica ha ganado reconocimiento y aceptación en los últimos años debido a su capacidad única para fomentar el aprendizaje de manera atractiva y participativa. A medida que la tecnología ha evolucionado, los videojuegos han dejado de ser simplemente formas de entretenimiento y se han convertido en herramientas educativas efectivas. Esta transformación ha llevado a un cambio en la percepción de los videojuegos, pasando de ser vistos como distracciones perjudiciales a ser considerados recursos valiosos para la educación. En este sentido, estos han emergido como una herramienta poderosa y efectiva en el ámbito educativo, transformándose en una estrategia pedagógica innovadora y atractiva. Esta modalidad de

enseñanza utiliza el potencial lúdico y motivador de los videojuegos para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diversos contextos educativos.

2.2.9. Videojuegos violentos

2.9.1. Videojuegos y violencia

Es importante destacar, en primer lugar, el creciente empleo de los videojuegos en actividades educativas y formativas, así como habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un medio de aplicación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos (Gros, B. 2008; Freitas, S. 2008). Sin embargo, desde que se crearon los primeros videojuegos se han propuesto hacerlos cada vez más atractivos y con una producción más profunda que nos permite apreciar sin dificultad la diferencia de los videojuegos tradicionales con los videojuegos actuales. De esta manera, los videojuegos electrónicos de los Sims, que tratan aceptablemente de simular situaciones de la vida cotidiana, o algunos juegos deportivos, existen otros videojuegos que ofrecen una vinculación directa con la violencia (atropellar ancianos y embarazadas, Unidad de tortura denunciada por Amnistía Internacional), desmembramientos, caza de zombis, Grand Theft Auto y Bioshock, ambos juegos ultraviolentos, nominados y premiados en 2006 y 2007 por la Academia BAFTA (British Academy of Film and Television Arts). En el año 2007 y 2008 Desarrollaron Doom 3 y, el juego Grand Theft Auto San Andreas.

2.9.2. La violencia en los videojuegos hoy: ¿mito o realidad?

Con el paso de los años, la polémica sobre la violencia en los videojuegos ha perdido fuerza en muchos ámbitos, aunque sigue generando debate. Estudios científicos recientes han mostrado que la relación directa entre jugar a juegos violentos y comportamientos

agresivos en la vida real no está clara ni es concluyente. La mayoría apunta a que factores sociales, familiares y personales son mucho más determinantes.

Además, la industria del videojuego ha madurado, implementando sistemas de clasificación y control parental más estrictos, y promoviendo una mayor responsabilidad sobre el contenido ofrecido. Los jugadores también han evolucionado: los videojuegos son un ocio común y normalizado para todas las edades, y la mayoría consume y entiende el contenido de forma crítica.

En paralelo, el propio discurso y la percepción social han cambiado. Los videojuegos se reconocen como una forma de arte y expresión cultural, con temáticas complejas que incluyen la violencia como un recurso narrativo, no un llamado a la acción. Sin embargo, sigue habiendo quienes cuestionan su impacto. Por ejemplo, Tayikistán ha prohibido el futuro *GTA VI*, argumentando que incita al crimen y fomenta la violencia, llegando a realizar redadas en centros de juego para asegurarse de que se cumpla la prohibición.

2.2.10. Teoría del aprendizaje social (Bandura): interacción y aprendizaje

Tal y como hizo Lev Vygotsky, Albert Bandura también centra el foco de su estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, más concretamente, entre el aprendiz y el entorno social. Mientras que los psicólogos conductistas explicaban la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos mediante una aproximación gradual basada en varios ensayos con reforzamiento, Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos. La clave la encontramos en la palabra "social" que está incluida en la TAS.

Los conductistas, dice Bandura, subestiman la dimensión social del comportamiento

reduciéndola a un esquema según el cual una persona influye sobre otra y hace que se desencadenen mecanismos de asociación en la segunda. Ese proceso no es interacción, sino más bien un envío de paquetes de información de un organismo a otro. Por eso, la Teoría del Aprendizaje Social propuesta por Bandura incluye el factor conductual y el factor cognitivo, dos componentes sin los cuales no pueden entenderse las relaciones sociales.

Por otro lado, Bandura habla sobre aprendizaje y refuerzo, donde admite que cuando aprendemos estamos ligados a ciertos procesos de condicionamiento y refuerzo positivo o negativo. Del mismo modo, reconoce que no puede entenderse nuestro comportamiento si no tomamos en consideración los aspectos de nuestro entorno que nos están influyendo a modo de presiones externas, tal y como dirían los conductistas.

Desde la Teoría del Aprendizaje Social, propuesta por Albert Bandura, el aprendizaje de los niños a través de los videojuegos se explica principalmente por la observación, la imitación y la interacción social. En los videojuegos, especialmente los que se juegan en línea, los niños aprenden conductas, estrategias y formas de actuar observando a otros jugadores, modelos virtuales o avatares que obtienen recompensas por determinadas acciones. Este proceso favorece un aprendizaje rápido, ya que no requiere ensayo constante, sino la interiorización de comportamientos vistos como exitosos. Asimismo, los videojuegos proporcionan refuerzos inmediatos (puntos, niveles, premios), lo que incrementa la motivación y consolida el aprendizaje. Sin embargo, cuando los contenidos son violentos, los niños pueden imitar conductas agresivas al percibirlas como socialmente aceptadas o eficaces. De este modo, los videojuegos se convierten en un entorno social de aprendizaje que influye tanto en el desarrollo cognitivo como en la conducta, dependiendo del tipo de modelos y refuerzos que presenten.

2.2.11. Teoría de la desensibilización por incentivos de la adicción

La Teoría de la Sensibilización por Incentivos (IST), propuesta por Robinson y Berridge (1993), sostiene que la adicción se desarrolla cuando la exposición repetida a una sustancia provoca cambios duraderos en el sistema dopaminérgico del cerebro. Estos cambios no aumentan necesariamente el placer (“gustar”), sino el deseo intenso o compulsivo (“querer”). La sensibilización persiste incluso después de dejar el consumo, lo que explica la alta probabilidad de recaídas. El sistema dopaminérgico sensibilizado no está siempre activo, pero reacciona con fuerza ante señales asociadas a la droga, como imágenes, contextos o recuerdos. Además, estados emocionales como estrés, ansiedad o abstinencia pueden intensificar este deseo. Por ello, la adicción se entiende como una motivación exagerada y persistente hacia la sustancia, más que como una simple búsqueda de placer.

2.2.12. Teoría de la activación cognitiva

El estudio del desarrollo cognitivo ha sido fundamental para comprender cómo los seres humanos adquieren conocimientos y desarrollan habilidades mentales a lo largo de su vida. Uno de los teóricos más influyentes en este campo es Jean Piaget, cuya teoría revolucionaria ha dejado una huella duradera en la psicología del desarrollo. En este artículo vamos a conocer en profundidad la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget examinando sus principales conceptos y su impacto en nuestra comprensión del crecimiento intelectual.

2.2.12.1. Características principales de la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

1. Los estadios del desarrollo

Piaget postuló que el desarrollo cognitivo ocurre en una serie de estadios secuenciales, cada uno caracterizado por formas únicas de pensamiento y razonamiento. Estos estadios son: el sensoriomotor (de 0 a 2 años), el preoperacional (de 2 a 7 años), el de operaciones concretas (de 7 a 11 años) y el de operaciones formales (a partir de los 11 años).

Cada etapa representa una nueva capacidad cognitiva que se construye sobre las adquiridas en la etapa anterior.

2. Asimilación y acomodación

Según Piaget, los niños interactúan con el mundo a través de la asimilación y la acomodación. La asimilación ocurre cuando los niños interpretan nuevas experiencias a través de sus esquemas mentales existentes. Por otro lado, la acomodación se produce cuando los esquemas mentales se modifican para adaptarse a la nueva información. Estos procesos de equilibración y ajuste constante son fundamentales para el desarrollo cognitivo.

3. Esquemas y organización

Piaget describió los esquemas como las estructuras mentales que utilizamos para organizar y comprender el mundo. En las primeras etapas del desarrollo, los esquemas son simples y centrados en acciones físicas. Con el tiempo, los esquemas se vuelven más complejos y abstractos, y los niños comienzan a organizarlos en estructuras cognitivas más amplias y coherentes. Este proceso de organización contribuye a la adquisición de habilidades cognitivas más avanzadas.

4. La importancia del juego

Piaget reconoció el papel fundamental del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. A través del juego, los niños exploran, experimentan y ponen en práctica sus conocimientos en un entorno seguro. El juego también les permite probar nuevas ideas y resolver problemas, lo que fomenta su desarrollo intelectual y creativo. Para Piaget, el juego era una actividad crucial que reflejaba el nivel de desarrollo cognitivo de un niño.

5. El error cognitivo

Según Piaget, los errores cognitivos de los niños no deben verse como fracasos, sino como oportunidades para el aprendizaje. Estos errores revelan los límites de su pensamiento en un determinado estadio y, al enfrentarlos, los niños pueden reevaluar y modificar sus

esquemas mentales. El error es parte del proceso de construcción del conocimiento y es esencial para el desarrollo cognitivo.

2.2.12. Agresividad

Se trata de una conducta humana definida por la intención de dominar o someter a otros, ya sea mediante acciones físicas, expresiones verbales o daños materiales, con el objetivo de provocar perjuicio o infundir temor. Esta actitud puede expresarse de distintas maneras, como agresiones verbales, golpes, actos de discriminación o burlas, y puede darse de forma individual o grupal. La agresividad suele vincularse con una escasa tolerancia a la frustración y con respuestas impulsivas frente a situaciones conflictivas, acompañadas de una limitada capacidad de autorreflexión. Se comprende como un fenómeno complejo influido por diversos factores, entre ellos antecedentes de conductas violentas o experiencias de maltrato, y encuentra sus raíces tanto en el desarrollo biológico y psicológico de la personalidad como en los entornos sociales y culturales donde se forma el individuo (García et al., 2020).

Por otro lado, Cordero (2022), manifiesta que se refiere a una conducta desfavorable definida por la manifestación de fuerza interior, impulso o instinto de preservación, que puede exteriorizarse de manera natural y espontánea mediante actos físicos o verbales dirigidos a causar daño a otros individuos o a los vínculos sociales. Aunque la agresividad puede considerarse una característica innata del ser humano, su forma de expresión varía según el contexto social y educativo en que se desarrolle. En el ámbito escolar, la agresividad representa una dificultad frecuente que puede alterar el ambiente educativo y el bienestar de los estudiantes, por lo que resulta esencial que los docentes la identifiquen y gestionen mediante estrategias preventivas y acciones de intervención temprana.

Asimismo, comprende la activación psicofisiológica y la aparición de conductas adaptativas que pueden diferir según la cultura y el entorno social. Esta facultad, entendida

como un elemento positivo dentro de la convivencia, orienta la interacción entre las personas y cumple diversas funciones esenciales. La agresividad supone un proceso de relación social en el que existe una víctima y un contexto que determina los roles, los valores y las expectativas colectivas. En contraste, algunos autores la describen como la intención de causar daño a otro individuo, ya sea en el plano físico o psicológico. No se considera un trastorno a menos que su intensidad y frecuencia excedan su función reguladora y de adaptación personal o social, momento en el cual puede dar lugar a la formación de esquemas mentales y conductas hostiles que terminan consolidándose como patrones de comportamiento persistentes (Bouquet et al., 2019).

2.2.12.1. Agresividad verbal

Consiste en una forma de agresión orientada a provocar daño emocional a través del uso de palabras, expresiones o tonos de voz ofensivos, con la intención de humillar, avergonzar o intimidar a la persona destinataria. Este tipo de conducta puede expresarse mediante insultos, apodos despectivos, difamaciones o amenazas verbales. La agresividad verbal suele ser la manifestación más frecuente de violencia en la vida diaria y puede generar un impacto profundo en el equilibrio emocional y psicológico de quien la padece (García et al., 2020).

Se caracteriza por el uso de palabras, tono de voz o expresiones que buscan herir, humillar o intimidar a otra persona, incluyendo burlas, insultos, apodos u otros comentarios ofensivos. (Núñez-Hernández & García-Méndez, 2022). Además, se refiere a la expresión de comportamientos agresivos mediante el uso de palabras, tono de voz o expresiones verbales que tienen como objetivo intimidar, humillar o herir emocionalmente a otra persona. Esta forma de agresión puede incluir insultos, burlas, amenazas o cualquier otro tipo de comunicación verbal destinada a causar daño psicológico (Restrepo & Acosta-Tobón, 2023).

2.2.12.2. *Agresividad no verbal*

Hace referencia a conductas que, sin utilizar palabras de manera directa, tienen la finalidad de incomodar, intimidar o irritar a otras personas mediante diversos recursos de comunicación no verbal, como gestos amenazantes, posturas corporales agresivas o expresiones faciales provocadoras (Núñez-Hernández & García-Méndez, 2022).

Este tipo de agresión puede presentarse con mayor frecuencia en niños que no poseen habilidades adecuadas para afrontar conflictos o expresar sus emociones, lo que los impulsa a manifestar su malestar mediante conductas no verbales. No obstante, resulta fundamental que los adultos responsables identifiquen estas manifestaciones y respondan con empatía, afecto, ternura y paciencia, con el fin de fomentar un entorno emocionalmente equilibrado y evitar que dichas conductas evolucionen hacia formas más intensas de agresividad no verbal (Cajusol & Fernández-Otoya, 2021).

Por otra parte, la agresividad no verbal se distingue por comportamientos orientados a generar daño emocional sin necesidad de contacto físico directo. Entre estas manifestaciones pueden encontrarse insultos, apodosos ofensivos, difamaciones o amenazas expresadas verbalmente, las cuales pueden afectar de manera considerable tanto a la persona agredida como al entorno social en el que se desenvuelve (García et al., 2020). Aun cuando este tipo de agresión resulte menos evidente que la física, sus consecuencias pueden ser igualmente dañinas y duraderas.

2.2.12.3. *Agresividad relacional*

Consiste en actos orientados a dañar los vínculos sociales de una persona, ya sea de manera directa o indirecta. Estas conductas pueden abarcar desde excluir o ignorar a los demás hasta propagar rumores o emitir amenazas con retirar la amistad (Núñez- Hernández & García-Méndez, 2022). La manifestación de estos comportamientos agresivos puede llevarse a cabo mediante modo disimulado u aún notorio, no obstante, el fin consiste en provocar perjuicio afectivo y/o relacional hacia ese individuo ajeno (Restrepo & Acosta-

Tobón, 2023).

A diferencia de la agresión directa, en la cual existe una confrontación explícita entre el agresor y la víctima, la agresividad relacional se presenta de manera más discreta, frecuentemente recurriendo a la participación de terceros como mediadores (Chacón-Cuberos et al., 2018). Este tipo de conducta abarca comportamientos como la propagación de rumores, manipular relaciones sociales o cualquier conducta destinada a dañar la reputación o las relaciones interpersonales de la víctima.

2.2.12.4. Agresividad física

La agresión física manifiesta se describe como toda conducta orientada a provocar perjuicio corporal o emocional a un individuo, con la finalidad de lastimarlo o degradarlo (García et al., 2020). Este tipo de comportamiento involucra actos directos y perceptibles que pueden ocasionar heridas físicas o deterioro de bienes materiales.

Estas conductas violentas pueden manifestarse de múltiples formas, ya sea a través del empleo de la fuerza física o mediante la acción directa de causar daño corporal (Núñez-Hernández & García-Méndez, 2022). Ejemplos de este tipo de comportamientos abarcan actos como patear, golpear, empujar, pellizcar, lanzar objetos o incluso provocar lesiones con los mismos.

La violencia física, comprendida dentro de la agresión manifiesta, se caracteriza por la expresión directa de conductas agresivas que implican la utilización de fuerza corporal contra otra persona (Restrepo & Acosta-Tobón, 2023). Este tipo de agresión puede involucrar acciones como golpear, empujar, pellizcar, lanzar objetos o cualquier otra conducta que provoque daño físico de manera inmediata.

2.2. Marco Conceptual

a. Adicción

Los logros en los videojuegos actúan como un mecanismo de refuerzo, creando una dependencia emocional y alimentando la necesidad de seguir jugando para obtener más logros y mantener una sensación de satisfacción. Esta adicción puede afectar negativamente la calidad de vida del individuo, así como sus relaciones interpersonales (Chitupanta et al., 2019).

b. Clima familiar

El entorno familiar puede describirse como la atmósfera afectiva y relacional que domina en el seno del hogar. Dicha atmósfera está condicionada por la calidad de los vínculos, el diálogo, la asistencia recíproca, la unión del grupo familiar y la forma en que se solucionan las discrepancias. Se encuentra afectada por múltiples elementos, entre ellos la existencia de conductas agresivas, los desacuerdos internos y externos, además de las contingencias naturales o circunstancias tensionantes que puedan alterar la armonía y el bienestar global de cada integrante del hogar (Aguila-Asto, 2019).

c. Dependencia

La subordinación, dentro del ámbito de los juegos electrónicos, alude a la preferencia del entretenimiento digital por sobre cualquier otra ocupación adicional. Esto supone que la persona invierte un volumen exagerado de tiempo y concentración en los videojuegos, desatendiendo sus deberes, aficiones o vínculos personales. Dicha subordinación puede repercutir de manera adversa en la rutina cotidiana del sujeto y en su equilibrio integral. (Bellido y Cahuana, 2020).

d. Hostilidad

La animadversión se conceptualiza como los afectos que dirigen la sensación de enojo hacia uno o múltiples objetivos, emociones que acostumbran ser muy persistentes y

particularmente fuertes. Señalan que esta sensación desfavorable tiene origen en la desaprobación y la incitación de los semejantes, y suele manifestarse ante la ausencia de mecanismos de control emocional, convirtiéndose en una amenaza significativa para el acto agresivo. De este modo, la animadversión implica una conducta opresiva y violenta, que puede convertirse en ataque corporal o verbal, incluso sin causa evidente y con la intención de causar perjuicio (García et al., 2020).

e. Inmersión total

Hace alusión a la vivencia en la cual un sujeto se introduce por completo en un ambiente digital, empleando un artefacto u otro medio para separarse del mundo tangible. En tal escenario, el individuo se encuentra totalmente absorto dentro de la realidad virtual, dejando de notar su ambiente físico circundante. Esto se contrapone a la inmersión limitada, en la que el sujeto puede relacionarse con un ambiente digital, pero continúa consciente de su entorno verdadero. No obstante, resulta relevante subrayar que una vivencia de realidad virtual no precisa de una inmersión absoluta para ser considerada una recreación integral (Chitupanta et al., 2019).

f. La ira

La ira constituye una reacción afectiva que emerge frente a circunstancias interpretadas como peligrosas o exasperantes, provocadas por elementos exteriores o interiores. Se expresa como una manifestación de molestia, furor o cólera, generalmente originada por la indignación y el disgusto al percibir que se han transgredido los propios derechos. Aunque el enfado representa una emoción inherente y beneficiosa dentro de ciertos márgenes, cuando excede esos límites puede tornarse perjudicial, ocasionando conflictos en los vínculos humanos y deteriorando el bienestar general (Chitupanta et al., 2019).

g. Resistencia

La incapacidad de contención se describe como la imposibilidad de abandonar el

juego a causa del impulso que produce la actividad de obtener placer. En este marco, la persona se ve forzada a seguir participando, aun cuando es consciente de que el juego perjudica distintas áreas de su existencia. Esta falta de control puede mostrarse como un conflicto interno entre la intención de cesar la práctica y la gratificación instantánea que el juego le ofrece (Bellido y Cahuana, 2020).

h. Sedentarismo

El inmovilismo se describe como una forma de vida marcada por la ausencia de ejercicio corporal constante o relevante. El inmovilismo constituye un asunto sanitario colectivo cada vez más alarmante dentro de la civilización contemporánea, intensificado por la utilización masiva de dispositivos tecnológicos y la disminución del movimiento físico en la cotidianidad (Chitupanta et al., 2019).

i. Sensibilidad

La susceptibilidad se entiende como la inclinación de un individuo a padecer ansiedad de tipo social o corporal frente a escenarios que generan tensión. En contraste, quienes poseen una resistencia mental más sólida tienden a enfrentar las presiones de modo más productivo, evitando conductas perjudiciales como el uso desmedido de los videojuegos (López-Mora et al., 2022).

j. Violencia escolar

La agresión dentro de los entornos educativos simboliza un acontecimiento de amplia propagación en las instituciones pedagógicas a nivel global y en territorio español, la agresión dentro de las clases comprende aquellas conductas de carácter infractor y deliberado que ocasionan perjuicio a un individuo dentro de un entorno académico. En tal contexto, de manera reciente se ha incorporado la expresión “Acoso escolar”, la cual alude a una modalidad compleja de maltrato corporal y/o afectivo que se ejecuta durante un lapso extenso mediante el uso abusivo de autoridad (Chacón- Cuberos et al., 2018).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis generales*

Existe relación significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

- Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025
- Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025
- Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y agresividad relacional en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025
- Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025.

3.2. Identificar las variables e indicadores

Variables 1:

Adicción al videojuego “Roblox”

Dimensiones:

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

Variable 2:

Agresividad

Dimensiones:

- Agresividad verbal
- Agresividad no verbal
- Agresividad relacional
- Agresividad física

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1: Adicción al videojuego Roblox	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 la 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	5	1. Nunca 2. Algunas veces 3. Siempre
			Abuso y tolerancia	Frecuencia Intensidad	5	
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Consecuencias negativas por uso del videojuego	4	
			Dificultad en el control	Dificultades para dejar de jugar Situaciones atenuantes que no permiten dejar el juego	6	
Variable 2: Agresividad	Es una conducta compleja que puede manifestarse de diversas formas, que van desde la agresión	Es una variable de naturaleza categórica que implica la evaluación y	Agresividad verbal	- Decir groserías - Insultar - Gritar - Burlarse	5	

	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).	medición del nivel de agresividad Física, verbal y relacional en niños, cuya recolección de datos se realizará por medio de la “Escala de Agresividad Física-Verbal y Relacional” (Núñez-Hernández y García-Méndez, 2022).	Agresividad no verbal	-Hacer caras -Sacar lengua -Señalar -Señas obscenas	5	
			Agresividad relacional	-Discriminar -Excluir -Rechazar -Mentir	5	
			Agresividad física	Empujar -Jalar cabello -Pegar/pellizcar/dar -Lanzar cosas	5	

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio se enmarca en un tipo de investigación básica, porque busca generar conocimiento sobre la relación entre dos variables (adicción al videojuego Roblox y agresividad) sin perseguir, de manera inmediata, una aplicación o intervención práctica directa. Hernández, Fernández y Baptista sostienen que la investigación básica se orienta a ampliar el conocimiento teórico y a explicar fenómenos mediante la identificación de relaciones y patrones entre variables. En esa línea, esta investigación pretende aportar evidencia científica sobre cómo se asocian ambos constructos en estudiantes del sexto grado de la I.E. Clorinda Matto de Turner (Cusco–2025), contribuyendo al sustento conceptual y empírico para estudios posteriores aplicados. (Hernández-Sampieri et al., 2014).

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de la indagación se ubicó dentro de la categoría denominada correlacional, debido a que su finalidad consiste en establecer vínculos entre las variables y examinar su comportamiento conjunto (Ñaupas et al., 2018). En cuanto al esquema metodológico, se seleccionará el diseño no experimental, ya que las variables no serán manipuladas; por el contrario, el modelo se enfocará en la observación y el registro de los fenómenos tal como ocurren (Arias y Covinos, 2021). Finalmente, la investigación será de corte transversal, dado que la obtención de la información se realizará en un único momento, durante el presente año, 2025.

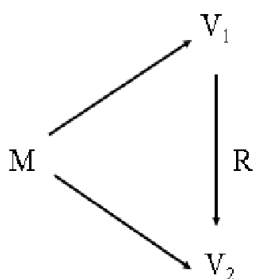
4.1.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es de tipo no experimental, ya que no se manipulan intencionalmente las variables, sino que se observan tal como se presentan en su contexto natural. Según Hernández et al. (2014), este diseño permite analizar la relación entre la

adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad en las estudiantes sin intervenir en su comportamiento. Se empleará de corte transversal, recolectando datos en un solo momento del tiempo. La investigación será correlacional, buscando establecer el grado de relación entre ambas variables. Este enfoque es adecuado para estudios en contextos educativos reales.

Figura 2

Diseño metodológico



Nota. M (Muestra). V1 (Adicción a Roblox). V2 (Agresividad). R (Relación). Hernández- Sampieri y Mendoza (2018) (pp. 128-130).

Donde:

M: Muestra

V1: Adicción a Roblox

V2: Agresividad

R: Relación

4.2. Población y unidad de análisis

4.2.1. Población de estudio

El grupo poblacional desde el enfoque teórico se define como el “conjunto total de sujetos que se distinguen por tener rasgos semejantes y específicos, los cuales comparten una misma zona territorial y periodo temporal” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018, p.198). En la presente situación, la tabla 2 expone la totalidad de alumnas pertenecientes al sexto grado del nivel de educación primaria, siendo en total 186

escolares.

Tabla 2

Composición de la población

Grado Sección		Cantidad	%
6to.	A	33	17.74 %
6to.	B	32	17.20 %
6to.	C	31	16.67 %
6to.	D	29	15.59 %
6to.	E	30	16.13 %
6to.	F	31	16.67 %
TOTAL		186	100%

Nota. “Relación de alumnos matriculados en sexto grado de nivel primario.”

4.2.2. Tamaño de muestra

Corresponde al “segmento” del total, con quienes se mantuvo contacto directo para la obtención de los datos, se empleó un muestreo probabilístico, debido a que todos los estudiantes del sexto grado de educación primaria tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionado. Asimismo, la muestra estuvo conformada por 127 estudiantes de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, quienes participaron en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. En ese sentido “la muestra es subconjunto de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos” (Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2014).

4.2.3. Técnicas de selección de la muestra

Para establecer la muestra adecuada en la investigación, se utilizaron procedimientos destinados a definir a los participantes del estudio. Entre los cuales se encuentra el muestreo aleatorio, utilizado cuando las poblaciones son extensas y todos los integrantes poseen iguales probabilidades de ser parte del estudio. Otro procedimiento más sencillo consiste en escoger una porción o fracción de la población y enfocar el examen en dicha elección.

En ese sentido, para la presente investigación se empleó el muestreo probabilístico proporcional, aplicándose la fórmula para población finita, con la finalidad de determinar de manera adecuada el número de estudiantes que conformaron la muestra de estudio.

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

Donde:

n = Tamaño de muestra

N = Tamaño de la población

z = 1,96 (95% de confianza)

e = error (0,05)

p = proporción de éxito (0,5)

q = 1-p

Aplicando la formula

$$n = \frac{186 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0,05^2(186 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{178.6344}{0.4625 + 0.9604}$$

$$n = \frac{178.6}{1.4}$$

$$n = 127$$

Aplicando la muestra proporcional:

$$= \frac{127}{186}$$

$$= 0.6$$

Para: $6^\circ A = 0.68 * 33$

= 23 estudiantes y así sucesivamente

Tabla 3*Composición de la muestra*

Sección	Cantidad	%
A	23	18.11%
B	22	17.32%
C	21	16.54%
D	20	15.75%
E	20	15.75%
F	21	16.54%
Total	127	100.0%

Nota. “Relación de alumnos de muestra aleatoria por secciones en sexto de primaria”

4.2.4. Unidad de análisis

La unidad de observación se refiere a las personas que constituyen el foco del estudio, de quienes se obtiene la información necesaria para elaborar conclusiones (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Conforme a dicho principio, la “unidad de análisis” en este caso estuvo conformada por los estudiantes del sexto grado de educación primaria.

4.2. Técnicas de recolección de datos**4.2.1. Técnica**

El método aplicado para obtener los datos fue la encuesta, la cual, de acuerdo con lo expresado por Hernández y Duana (2020), constituye la más idónea cuando se pretende reunir información directamente en el entorno de estudio sobre variables de carácter categórico. Del mismo modo, el instrumento correspondiente a la encuesta es el cuestionario, diseñado de forma organizada y coherente, y que posee una validez determinada con anticipación.

4.2.2. Instrumento

Los instrumentos que se utilizarán para la recolección de datos serán el

cuestionario, este instrumento se diseñó específicamente para evaluar (el nivel de adicción y la agresividad que traen consigo los videojuegos Roblox) los hábitos de estudio y la gestión del tiempo en las alumnas de sexto grado de nivel primario de la I. E. Clorinda Matto de Tuner. El cuestionario incluyó preguntas cerradas que permitió obtener información detallada sobre el uso indiscriminado del videojuego Roblox teniendo como consecuencia la adicción y la agresividad de la estudiante hacia sus compañeras que influye en el proceso de aprendizaje de las mismas. las prácticas de estudio, la frecuencia y la duración del tiempo de estudio, los recursos utilizados, entre otros factores que inciden en el desarrollo del proceso educativo de los estudiantes.

4.3. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Los procedimientos de examen y comprensión de los datos en el presente estudio se efectuarán mediante la utilización de un programa estadístico como SPSS y Excel. Estas herramientas fueron empleadas para procesar los datos recolectados del cuestionario, permitiendo realizar análisis descriptivos y estadísticos.

4.4. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis

Con el fin de comprobar la veracidad o falsedad de las hipótesis en la investigación titulada “La adicción al videojuego Roblox en la agresividad de las estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, Cusco – 2025”, se aplicaron procedimientos cuantitativos de comprobación empírica. Se empleó la encuesta estructurada como técnica fundamental, utilizando un cuestionario validado que posibilitó evaluar los grados de adicción al videojuego y de conducta agresiva. Del mismo modo, se aplicó un análisis estadístico de tipo correlacional con el propósito de identificar la relación existente entre ambas variables. Los resultados alcanzados fueron comparados con los valores críticos previamente determinados, lo cual permitió confirmar o rechazar la hipótesis planteada de acuerdo con la evidencia empírica.

CAPITULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados descriptivos de la investigación

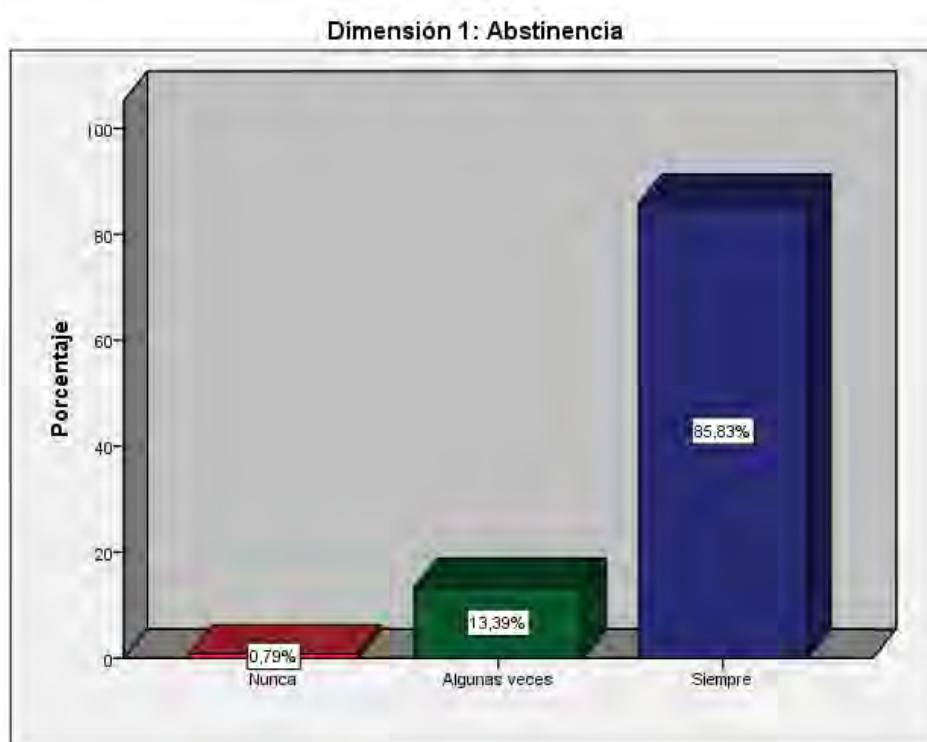
Tabla 4

Dimensión 1: Abstinencia

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	,8
Algunas veces	17	13,4
Siempre	109	85,8
Total	127	100,0

Figura 3

Dimensión 1: Abstinencia



Interpretación

En la tabla 4 y figura 3 se puede afirmar que el 85,83% de las estudiantes respondieron siempre a las preguntas: Cuando juego roblox, siento incomodidad y dificultad en concentrarme en mis labores, cuando paso mucho tiempo sin jugar roblox, me siento

ansiosa y pienso constantemente en el juego; el 13,39% respondieron algunas veces por no tener acceso a roblox me pondo triste y cuando me siento sola o aburrida me pongo a jugar roblox y el 0,79% nunca. De este modo la mayoría de las alumnas pertenecientes al nivel de educación primaria, Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, siempre juegan o se distraen con el videojuego “Roblox” a pesar, que conscientemente tienen dificultad en concentrarse.

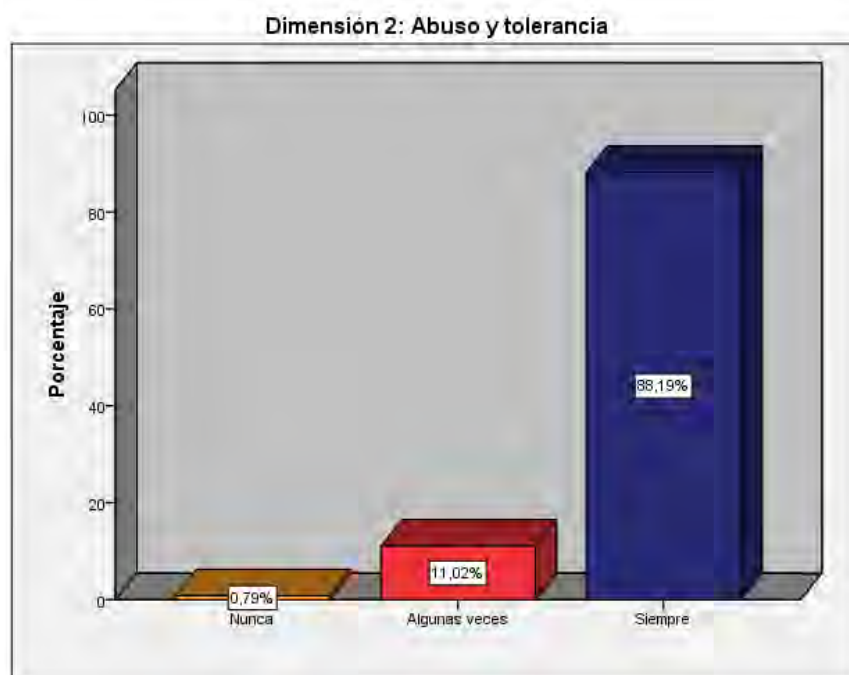
Tabla 5

Dimensión 2: Abuso y tolerancia

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	,8
Algunas veces	14	11,0
Siempre	112	88,2
Total	127	100,0

Figura 4

Dimensión 2: Abuso y tolerancia



Interpretación

De la tabla 5 y de la figura 4 se puede decir que el 88,19% de las encuestadas respondieron siempre a los enunciados: Juego roblox casi todos los días, gran parte de mi tiempo libre lo ocupo en jugar roblox en lugar de hacer otras actividades, una vez que empiezo a jugar roblox, me cuesta mucho detenerme, a menudo me quedo jugando roblox hasta muy tarde en la noche, cuando estoy jugando roblox, me concentro tanto que no me doy cuenta de lo que ocurre; Además el 11,02% de las encuestadas respondieron algunas veces y el 0,79% nunca. Es así que la mayoría de las estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, son dependientes incluso se puede decir adictivo al videojuego “Roblox” dejando en segundo plano como menos importante a otras actividades en este caso las académicas.

Tabla 6

Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	,8
	Algunas veces	14	11,0
	Siempre	112	88,2
	Total	127	100,0

Figura 5

Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos

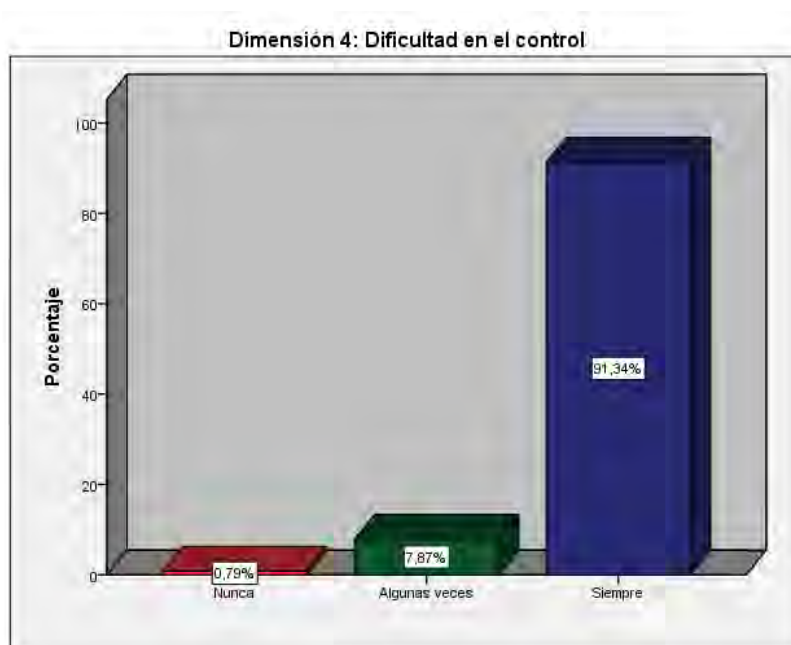


Interpretación

De la tabla 6 y figura 5 se observa que el 88,19% de las estudiantes respondieron siempre a las preguntas: Mis calificaciones bajan porque paso demasiado tiempo jugando roblox en lugar de estudiar, he tenido discusiones con mis padres porque consideran que juego roblox en exceso, en ocasiones he dejado de hacer mis tareas escolares por quedarme jugando roblox, me he sentido cansada o con sueño en clases porque me quede jugando roblox hasta tarde; Además el 11,02% respondieron algunas veces y el 0,79% nunca. De donde se infiere que la mayoría de las estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, no realizan con efectividad su aprendizaje académico dejando de lado sus responsabilidades de estudiante por el desgaste físico y mental que provoca el uso excesivo del videojuego “Roblox” dejando de lado lo más importante que es su educación.

Tabla 7***Dimensión 4: Dificultad en el control***

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	,8
Algunas veces	10	7,9
Válidos Siempre	116	91,3
Total	127	100,0

Figura 6***Dimensión 4: Dificultad en el control*****Interpretación**

En la tabla 7 y figura 6 se puede decir que el 91,34% de las encuestadas respondieron siempre a las frases: Aunque intento dejar de jugar roblox, sigo jugando roblox aunque ya no debería jugar, cuando estoy haciendo otras actividades, aunque me prometo a mí misma jugar menos roblox, juego roblox aun sabiendo que tengo deberes escolares u otras actividades importantes que cumplir, me resulta difícil dejar roblox cuando mis amigas también están conectadas jugando, Además el 7,87% respondieron algunas veces y el 0,79% respondieron nunca. Es por esto que la mayoría de las estudiantes del sexto grado del nivel

primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, reflejan descontrol, dificultad para moderar el tiempo de juego del videojuego “Roblox” dejando de lado la conciencia y responsabilidades como estudiante desaprovechando la adquisición de conocimientos de manera íntegra.

Tabla 8

Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	,8
	Algunas veces	4	3,1
	Siempre	122	96,1
	Total	127	100,0

Figura 7

Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"



Interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 8 y Figura 7 evidencian que un alto porcentaje de las estudiantes (96,06%) manifiestan comportamientos adictivos al videojuego “Roblox” en dimensiones clave como privación, consumo excesivo, habituación, inconvenientes

derivados y dificultad para controlar el uso. Solo un 3,15% reportó estas conductas ocasionalmente y un 0,79% indicó no experimentarlas. Estos datos sugieren una presencia significativa de conductas adictivas en la mayoría de las estudiantes evaluadas. La elevada frecuencia en dichas dimensiones podría estar relacionada con cambios en su comportamiento, incluyendo posibles manifestaciones de agresividad. Esto subraya la necesidad de intervenciones preventivas y educativas desde etapas tempranas. Esto evidencia una alta prevalencia de conductas adictivas, posiblemente vinculadas a cambios en el comportamiento y a la aparición de actitudes agresivas, lo cual subraya la relevancia de poner en práctica métodos o acciones estratégicas preventivas y educativas desde edades tempranas.

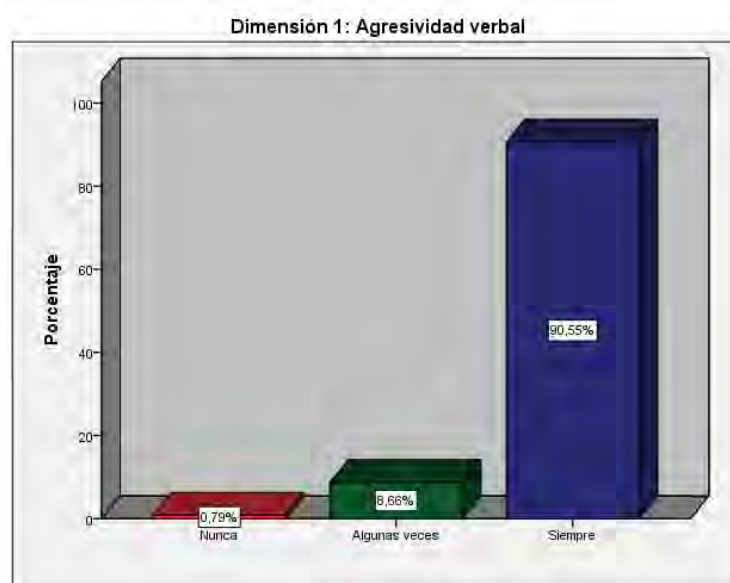
Tabla 9

Dimensión 1: Agresividad verbal

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	,8
	Algunas veces	11	8,7
	Siempre	115	90,6
	Total	127	100,0

Figura 8

Dimensión 1: Agresividad verbal



Interpretación

De la tabla 9 y figura 8 se puede afirmar que el 90,55% de las estudiantes respondieron siempre a las preguntas: Cuando discuto con mis compañeras, recurro a palabras ofensivas, Cuando me siento frustrado insulto a mis compañeras, cuando discuto con mis compañeras levanto la voz y les grito, me burlo de mis compañeras como una manera de demostrar que soy mejor que ellas, pongo apodos ofensivos a mis compañeras; Además el 8,66% respondieron algunas veces y el 0,79% nunca. De ahí que la mayoría de las estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, reflejan hostilidad y comportamientos negativos hacia sus compañeras.

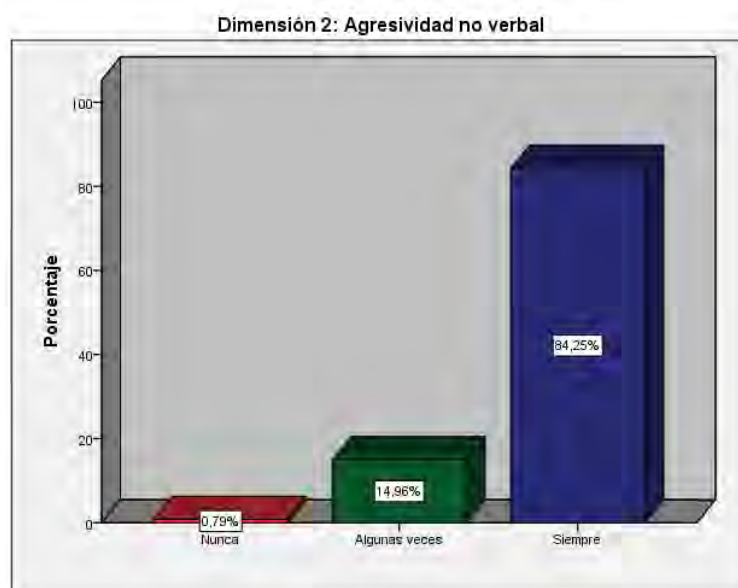
Tabla 10

Dimensión 2: Agresividad no verbal

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	,8
	Algunas veces	19	15,0
	Siempre	107	84,3
	Total	127	100,0

Figura 9

Dimensión 2: Agresividad no verbal



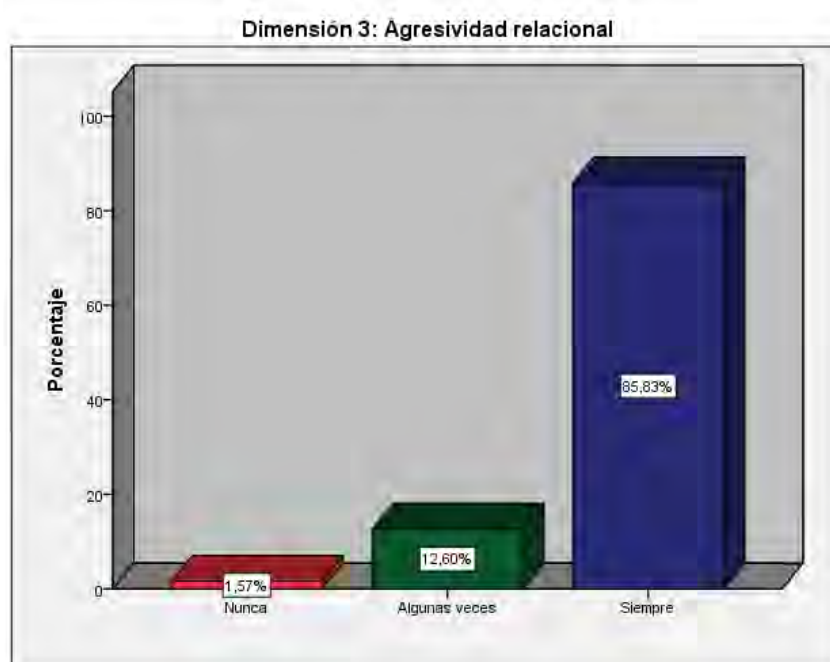
Interpretación

En la tabla 10 y figura 9 se puede decir que el 84,25% de las encuestadas respondieron si preguntas: Cuando no me agrada lo que hacen mis compañeras hago gestos con la cara, señalo con el dedo a mis compañeras para ridiculizaros frente a los demás, uso el gesto de señalar como una manera de avergonzar a mis compañeras, uso señas obscenas con mis manos para incomodar o molestar a mis compañeras, hago que mis compañeras no quieran juntarse con alguien que no me agrada; Además el 14,96% respondieron algunas veces y el 0,79% nunca. Como resultado la mayoría de las estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, muestran de manera habitual los gestos agresivos y obscenos hacia sus compañeras.

Tabla 11

Dimensión 3: Agresividad relacional

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	1,6
Algunas veces	16	12,6
Siempre	109	85,8
Total	127	100,0

Figura 10*Dimensión 3: Agresividad relacional***Interpretación**

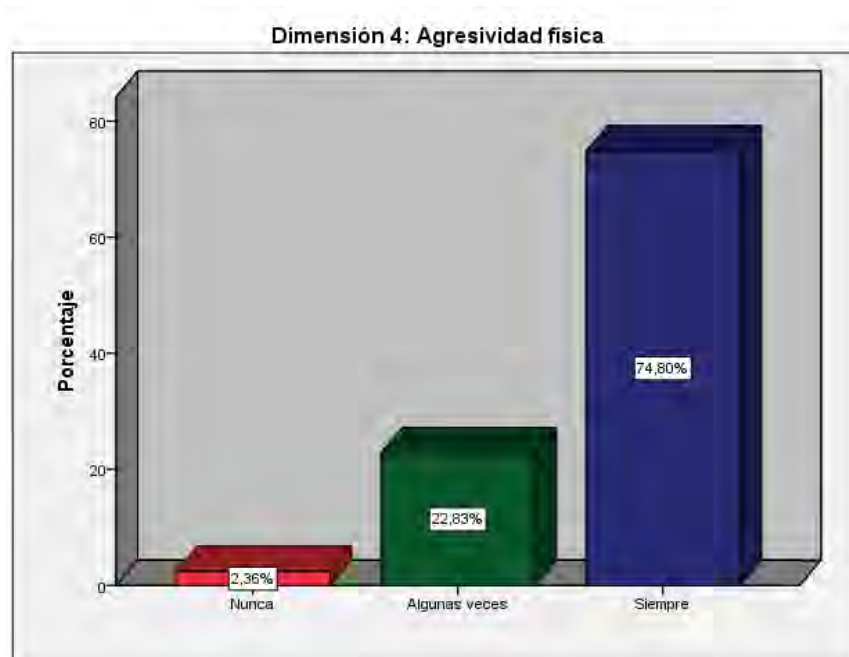
De la tabla 11 y figura 10 se puede afirmar que el 85,83% de las personas encuestadas manifestaron de manera constante que las preguntas: Trato de manera diferente a mis compañeras porque pienso que algunos no son como yo, hago comentarios que hacen sentir menos a ciertas compañeras, aparto a mis compañeras por su forma de ser o por cómo actúan en clase, excluyo a algunas compañeras cuando formamos grupos de trabajo o juegos, rechazo a mis compañeras porque pienso que no saben hacer bien las cosas; Además el 12,60% respondieron algunas veces y el 1,57% nunca. Por ende, la mayoría de las estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, reflejan la agresividad mediante la manipulación, aislamiento y humillación, es por eso que existe una relación negativa hacia sus compañeras.

Tabla 12*Dimensión 4: Agresividad física*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	3	2,4
	Algunas veces	29	22,8
	Siempre	95	74,8
	Total	127	100,0

Figura 11

Dimensión 4: Agresividad física

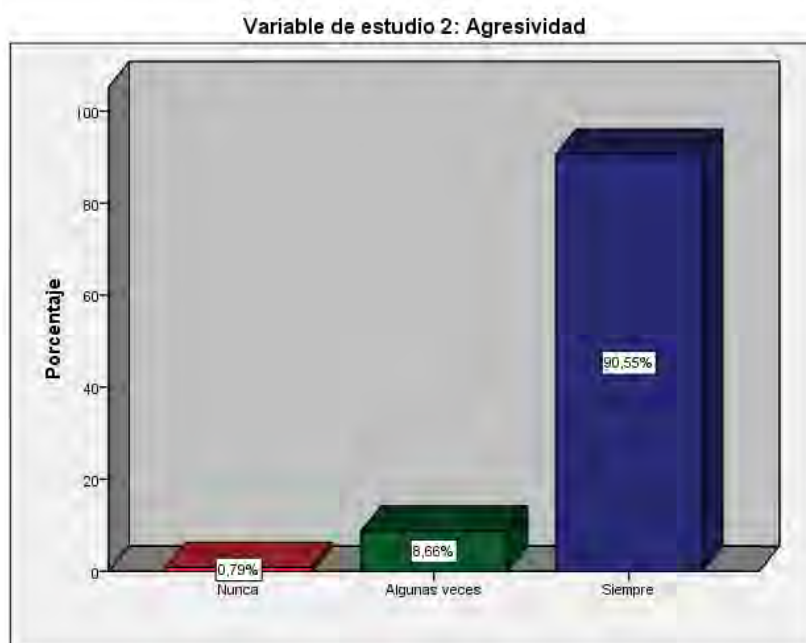


Interpretación

De la tabla 12 y figura 11 se puede apreciar que el 74,80% de los estudiantes respondieron siempre a las preguntas: Cuando me enojo empujo a mis compañeros para desquitarme, recurro a jalar el cabello cuando quiero demostrar mi enojo hacia mis compañeras, recurro a la agresión física (golpes, patadas, pellizcos) cuando discuto con mis compañeras, cuando me enojo golpeo las carpetas, lastimo mi cuerpo cuando estoy renegando; Además el 22,83% respondieron algunas veces y el 2,36% nunca. De manera que siempre la mayoría de las estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, dan a manifestar la violencia física y daño a otra compañera, incluso llegando hasta la autolesión.

Tabla 13*Variable de estudio 2: Agresividad*

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	,8
	Algunas veces	11	8,7
	Siempre	115	90,6
	Total	127	100,0

Figura 12*Variable de estudio 2: Agresividad***Interpretación**

Los resultados de la Tabla 13 y Figura 12 muestran que el 90,55% de las estudiantes del nivel primario presentan frecuentemente comportamientos asociados a diferentes tipos de agresividad: verbal, no verbal, relacional y física. Este alto porcentaje refleja una tendencia preocupante en la expresión constante de conductas agresivas dentro del contexto escolar. Además, un 8,66% manifestó dichas conductas de forma ocasional, mientras que solo un 0,79% afirmó no presentarlas. Los resultados evidencian que la mayoría de las estudiantes del nivel primario presentan con frecuencia comportamientos asociados a

distintos tipos de agresividad, como la verbal, no verbal, relacional y física. Esta tendencia refleja una manifestación constante de conductas agresivas en el entorno escolar, lo que evidencia la urgencia de promover estrategias educativas y formativas orientadas al desarrollo de la convivencia y el control emocional.

5.2. Resultados inferenciales de la investigación

5.2.1. Prueba de hipótesis

5.2.1.1. Análisis correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad en estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

1. Formulación de la Hipótesis nula (H_0) y alterna (H_1).

Hipótesis Alterna H_1 : La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad en estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

Hipótesis Nula H_0 : La adicción al videojuego “Roblox” no se relaciona significativa con la agresividad en estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

2. Elección del nivel de significancia.

Nivel de significancia: $p\text{-valor} < 0,05$, a un nivel de confianza del 95%.

3. Elección de la prueba estadística.

Tabla 14

Resultados de la correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad en estudiantes

Correlaciones				
		Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"		Variable de estudio 2: Agresividad
Rho de Spearman	Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"	Coefficiente de correlación	1,000	,634**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	127	127
	Variable de estudio 2: Agresividad	Coefficiente de correlación	,634**	1,000

Sig. (bilateral)	,000	.
N	127	127

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

4. Lectura del p valor.

- P-valor = 0,000, es menor que $\alpha = 0,05$
- Rho de Spearman = 0,634

5. Elección de la hipótesis

La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad en estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

6. Conclusión

Haciendo el cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman, la adicción al videojuego “Roblox” mantiene una relación significativa con la agresividad en las estudiantes, evidenciándose una correlación positiva de nivel moderado ($r = 0,634$) y una significancia bilateral de 0,000, valor inferior a 0,05. En consecuencia, la adicción al videojuego “Roblox” se vincula de manera significativa con la agresividad en las alumnas del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, 2025. Por tanto, se aprueba la hipótesis alternativa (H1) y se descarta la hipótesis nula (H0) correspondiente a la hipótesis general del estudio.

5.2.1.2. Análisis correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

1. Formulación de la Hipótesis nula (h_0) y alterna (h_1).

Hipótesis Alterna H_1 : La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

Hipótesis Nula H_0 : La adicción al videojuego “Roblox” no se relaciona significativa con la agresividad verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner,

2025.

2. Elección del nivel de significancia.

Nivel de significancia: $p\text{-valor} < 0,05$, a un nivel de confianza del 95%.

3. Elección de la prueba estadística.

Tabla 15

Resultados de la correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad verbal en estudiantes.

Correlaciones				
		Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"		Dimensión 1: Agresividad verbal
Rho de Spearman	Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"	Coefficiente de correlación	1,000	,362**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	127	127
	Dimensión 1: Agresividad verbal	Coefficiente de correlación	,362**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	127	127

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

4. Lectura del p valor.

- $P\text{-valor} = 0,000$, es menor que $\alpha = 0,05$
- $Rho \text{ de Spearman} = 0,362$

5. Elección de la hipótesis

La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

6. Conclusión

Haciendo el cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman, la adicción al videojuego “Roblox” presenta una relación significativa con la agresividad verbal en los

estudiantes. Se evidencia una correlación positiva de nivel bajo ($r = 0,362$) y una significancia bilateral de 0,000, valor inferior a 0,05. En consecuencia, se confirma que la adicción al videojuego “Roblox” se vincula de manera significativa con la agresividad verbal de los alumnos del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, 2025. Por tanto, se aprueba la hipótesis alternativa (H1) y se descarta la hipótesis nula (H0) correspondiente a la hipótesis específica 1 del estudio.

5.2.1.3. Análisis correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad no verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

1. Formulación de la Hipótesis nula (H_0) y alterna (H_1).

Hipótesis Alterna H_1 : La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad no verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

Hipótesis Nula H_0 : La adicción al videojuego “Roblox” no se relaciona significativa con la agresividad no verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

2. Elección del nivel de significancia.

Nivel de significancia: $p\text{-valor} < 0,05$, a un nivel de confianza del 95%.

3. Elección de la prueba estadística.

Tabla 16

Resultados de la correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad no verbal en estudiantes

Correlaciones				
		Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"		Dimensión 2: Agresividad no verbal
Rho de Spearman	Variable de estudio 1: La adicción al videojuego	Coefficiente de correlación	1,000	,372**

"Roblox"	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	127	127
	Coeficiente de	,372**	1,000
Dimensión 2: Agresividad no	correlación		
verbal	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	127	127

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

4. Lectura del p valor.

- P-valor = 0,000, es menor que $\alpha = 0,05$
- Rho de Spearman = 0,372

5. Elección de la hipótesis

La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad no verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

6. Conclusión

Haciendo el cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman, la adicción al videojuego “Roblox” muestra una relación significativa con la agresividad no verbal en los estudiantes. Se obtuvo una correlación positiva de nivel bajo ($r = 0,372$) y una significancia bilateral de 0,000, valor inferior a 0,05. En consecuencia, se establece que la adicción al videojuego “Roblox” se asocia de manera significativa con la agresividad no verbal de los alumnos del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, 2025. Por tanto, se aprueba la hipótesis alternativa (H1) y se descarta la hipótesis nula (H0) correspondiente a la hipótesis específica 2 del estudio.

5.2.1.4. Análisis correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad relacional de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

1. Formulación de la Hipótesis nula (H_0) y alterna (H_1).

Hipótesis Alterna H_1 : La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad relacional de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

Hipótesis Nula H_0 : La adicción al videojuego “Roblox” no se relaciona significativa con la agresividad no verbal de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

2. Elección del nivel de significancia.

Nivel de significancia: $p\text{-valor} < 0,05$, a un nivel de confianza del 95%.

3. Elección de la prueba estadística.

Tabla 17

Resultados de la correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad relacional en los estudiantes

Correlaciones				
		Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"		Dimensión 3: Agresividad relacional
Rho de Spearman	Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"	Coefficiente de correlación	1,000	,408**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	127	127
	Dimensión 3: Agresividad relacional	Coefficiente de correlación	,408**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	127	127

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

4. Lectura del p valor.

- P-valor = 0,000, es menor que $\alpha = 0,05$
- Rho de Spearman = 0,408

5. Elección de la hipótesis

La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad relacional de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

6. Conclusión

Haciendo el cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman, la adicción al videojuego “Roblox” mantiene una relación significativa con la agresividad relacional en los estudiantes. Se evidencia una correlación positiva de nivel moderado ($r = 0,408$) y una significancia bilateral de 0,000, valor inferior a 0,05. En consecuencia, se determina que la adicción al videojuego “Roblox” se asocia de manera significativa con la agresividad relacional de los alumnos del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, 2025. Por tanto, se aprueba la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0) correspondiente a la hipótesis específica 3 del estudio.

5.2.1.5. Análisis correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad física de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

1. Formulación de la Hipótesis nula (h_0) y alterna (h_1).

Hipótesis Alterna H_1 : La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad física de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

Hipótesis Nula H_0 : La adicción al videojuego “Roblox” no se relaciona significativa con la agresividad física de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

2. Elección del nivel de significancia.

Nivel de significancia: $p\text{-valor} < 0,05$, a un nivel de confianza del 95%.

3. Elección de la prueba estadística.

Tabla 18

Resultados de la correlacional entre la adicción al videojuego “Roblox” y la agresividad física en los estudiantes

Correlaciones				
		Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"		Dimensión 4: Agresividad física
Rho de Spearman	Variable de estudio 1: La adicción al videojuego "Roblox"	Coefficiente de correlación	1,000	,361**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	127	127
	Dimensión 4: Agresividad física	Coefficiente de correlación	,361**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	127	127

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

4. Lectura del p valor.

- $P\text{-valor} = 0,000$, es menor que $\alpha = 0,05$
- $Rho \text{ de Spearman} = 0,361$

5. Elección de la hipótesis

La adicción al videojuego “Roblox” se relaciona significativa con la agresividad física de los estudiantes del nivel primario de la I. E. Clorinda Matto Turner, 2025.

6. Conclusión

Haciendo el cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman, la adicción al videojuego “Roblox” guarda una relación significativa con la agresividad física en los estudiantes. Se observa una correlación positiva de nivel bajo ($r = 0,361$) y una significancia bilateral de 0,000, valor inferior a 0,05. En consecuencia, se determina que la adicción al

videojuego “Roblox” se asocia de manera significativa con la agresividad física de los alumnos del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, 2025. Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0) correspondiente a la hipótesis específica 4 del estudio.

5.3. Discusión de resultados

Respecto a la hipótesis general, en la presente investigación se identificó una relación positiva moderada y significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en las estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, obteniéndose un coeficiente de correlación de Spearman de ($r = 0,634$; $p = 0,000$), resultado que permitió aceptar la hipótesis alterna. Este hallazgo coincide con Salguero (2021), quien encontró una relación significativa entre la adicción al uso de internet y la agresividad en estudiantes, así como con Sulla y Alférez (2024), quienes demostraron que el uso frecuente de videojuegos influye en el incremento de conductas agresivas durante la infancia. Los resultados obtenidos pueden explicarse porque Roblox no solo constituye un videojuego de entretenimiento, sino también un entorno virtual altamente interactivo donde las estudiantes participan constantemente en actividades competitivas, enfrenta desafíos y buscan obtener logros o recompensas. Estas dinámicas generan un elevado nivel de involucramiento emocional que puede producir frustración cuando no se alcanzan los objetivos deseados o cuando existen limitaciones para acceder al juego. En este sentido, la teoría de la frustración-agresión sostiene que las experiencias frustrantes pueden desencadenar respuestas agresivas, especialmente en niños que aún se encuentran desarrollando mecanismos de control emocional. Desde la teoría del aprendizaje social de Bandura, las conductas observadas en entornos virtuales pueden ser aprendidas y reproducidas por los usuarios. Roblox promueve interacciones permanentes con otros jugadores, donde las estudiantes están expuestas a

situaciones de competencia, rivalidad, conflictos y diversas formas de comunicación que pueden influir en su comportamiento cotidiano.

En referencia a la hipótesis específica 1, en el desarrollo del presente estudio se verificó que la adicción al videojuego Roblox mantiene una relación significativa con la agresividad verbal en estudiantes del nivel primario de la I.E. Clorinda Matto de Turner, con una correlación positiva baja ($r = 0,362$; $p = 0,000$). Este resultado coincide con Samamé y Yadira (2021), quienes encontraron una influencia significativa de la adicción a los videojuegos sobre la agresividad verbal en estudiantes de secundaria. Asimismo, guarda relación con los hallazgos de Vásquez (2023), quien reportó una correlación positiva entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad ($r = 0,530$). Más allá de la coincidencia con los antecedentes, el resultado puede explicarse porque Roblox es una plataforma basada en la interacción constante entre jugadores, donde la comunicación constituye un elemento central para alcanzar objetivos, competir o participar en actividades grupales. En este contexto, las situaciones de pérdida, frustración o desacuerdo pueden generar respuestas verbales impulsivas, especialmente en estudiantes que aún se encuentran desarrollando habilidades de regulación emocional. Desde la teoría del aprendizaje social de Bandura, los niños pueden reproducir formas de comunicación observadas en otros usuarios dentro del entorno virtual, normalizando expresiones ofensivas o agresivas como mecanismos habituales de interacción. La baja pero significativa correlación encontrada podría indicar que la agresividad verbal constituye una de las primeras manifestaciones conductuales asociadas a la dependencia de los videojuegos. En edades tempranas, los estudiantes suelen expresar su frustración mediante palabras antes que, mediante acciones físicas, razón por la cual el uso excesivo de Roblox puede favorecer respuestas verbales negativas cuando existen dificultades para gestionar emociones como la ira o la frustración.

En referencia a la hipótesis específica 2, se observó una correlación positiva baja y significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal ($r = 0,372$; $p = 0,000$). Estos resultados coinciden con Mamani (2021), quien identificó una relación entre el uso problemático de plataformas digitales y diversas manifestaciones de violencia escolar. Asimismo, los hallazgos guardan relación con lo reportado por Núñez-Hernández y García-Méndez (2022), quienes sostienen que las respuestas agresivas no verbales suelen aparecer cuando existen limitaciones para expresar adecuadamente emociones y conflictos. La relación encontrada puede comprenderse considerando que Roblox genera altos niveles de involucramiento emocional en los usuarios. Cuando los estudiantes experimentan frustración por no alcanzar objetivos, perder partidas o enfrentar conflictos con otros jugadores, pueden desarrollar estados emocionales negativos que posteriormente se manifiestan mediante gestos hostiles, miradas desafiantes, expresiones de rechazo o conductas de aislamiento. Este tipo de agresividad suele ser menos visible que la agresión física, pero constituye una forma importante de comunicación emocional en la infancia. Desde una perspectiva psicológica, la agresividad no verbal puede interpretarse como una manifestación indirecta de tensión emocional acumulada. En estudiantes con niveles elevados de dependencia al videojuego, la interrupción de la actividad, las restricciones impuestas por los padres o los conflictos experimentados dentro del entorno virtual pueden generar respuestas emocionales que son exteriorizadas mediante conductas no verbales.

En referencia a la hipótesis específica 3, se identificó una relación positiva moderada entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad relacional ($r = 0,408$; $p = 0,000$). Este resultado coincide con Salguero (2021) y con Sulla y Alférez (2024), quienes reportaron asociaciones significativas entre el uso excesivo de tecnologías digitales y distintas formas de agresividad en población escolar. La agresividad relacional se caracteriza por afectar las relaciones interpersonales mediante conductas como la exclusión, el rechazo o la

manipulación social. En el caso de Roblox, la dinámica de interacción permanente entre jugadores favorece la creación de grupos, alianzas y jerarquías virtuales. Cuando los estudiantes trasladan estas dinámicas al entorno escolar, pueden reproducir conductas orientadas a excluir o marginar a sus compañeros como una forma de resolver conflictos o ejercer control social. La correlación moderada hallada sugiere que Roblox no solo influye en comportamientos individuales, sino también en la manera en que los estudiantes construyen y gestionan sus relaciones sociales. Durante la etapa escolar, la necesidad de pertenencia al grupo adquiere una gran importancia, por lo que experiencias de aceptación o rechazo vividas en entornos virtuales pueden influir en la forma en que los estudiantes interactúan con sus pares en la vida cotidiana.

En referencia a la hipótesis específica 4, la presente investigación evidenció una relación positiva y significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física en estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, obteniéndose un coeficiente de correlación de Spearman de ($r = 0,361$; $p = 0,000$). Estos resultados coinciden con Calla y Godiño (2023), quienes encontraron una correlación positiva entre la adicción a los videojuegos y la agresión física en estudiantes de secundaria. Asimismo, Mamani (2021) señala que la exposición prolongada a entornos digitales puede asociarse con diversas manifestaciones de violencia escolar. La relación encontrada puede explicarse porque Roblox es un videojuego que involucra competencia constante, desafíos y obtención de recompensas virtuales, generando en algunos estudiantes sentimientos de frustración cuando no alcanzan sus objetivos o cuando se le restringe el acceso al juego. Desde la teoría de la frustración-agresión, estas experiencias pueden favorecer respuestas impulsivas que se manifiestan mediante conductas agresivas físicas. Aunque la correlación encontrada es baja, su significancia estadística demuestra que existe una asociación entre ambas variables.

CONCLUSIONES

Primera: La presente investigación demostró que existe una relación positiva, significativa y de magnitud moderada entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en las estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, Cusco, 2025. Los resultados obtenidos mediante el coeficiente de correlación de Spearman ($r = 0,634$) y un nivel de significancia de ($p = 0,000 < 0,05$) permitieron aceptar la hipótesis alterna, concluyéndose que a mayores niveles de adicción al videojuego Roblox se presentan mayores niveles de agresividad. Este hallazgo evidencia que el uso excesivo del videojuego no constituye únicamente una actividad recreativa, sino que puede influir en el comportamiento de las estudiantes, manifestándose en dificultades para el control emocional, la interacción social y la convivencia tanto dentro como fuera del contexto escolar.

Segunda: Los resultados evidenciaron la existencia de una relación positiva y significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad verbal, obteniéndose un coeficiente de correlación de Spearman de ($r = 0,362$) y un nivel de significancia de ($p = 0,000 < 0,05$). Aunque la intensidad de la correlación fue baja, los resultados permiten afirmar que las estudiantes con mayores niveles de dependencia al videojuego presentan una tendencia más frecuente a exteriorizar conductas verbales agresivas. Esto se refleja en expresiones de irritabilidad, respuestas desafiantes, discusiones recurrentes y otras formas de comunicación verbal que afectan las relaciones con sus compañeras, docentes y familiares, evidenciando una alteración en las habilidades de comunicación y regulación emocional propias de su etapa de desarrollo.

Tercera: La investigación determinó que existe una relación positiva y significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal, evidenciada mediante un coeficiente de correlación de Spearman de ($r = 0,372$) y una significancia estadística de (p

= 0,000 < 0,05). Estos resultados permiten concluir que el incremento en la dependencia hacia el videojuego se encuentra asociado con una mayor presencia de manifestaciones agresivas expresadas mediante gestos, miradas desafiantes, expresiones faciales de rechazo y otras formas de comunicación no verbal. Si bien estas conductas suelen pasar desapercibidas en comparación con la agresión física o verbal, constituyen indicadores importantes de conflictos emocionales y dificultades en la convivencia social de las estudiantes.

Cuarta: Los hallazgos obtenidos revelaron una relación positiva, significativa y de magnitud moderada entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad relacional, alcanzando un coeficiente de correlación de Spearman de ($r = 0,408$) y un nivel de significancia de ($p = 0,000 < 0,05$). En consecuencia, se concluye que el aumento de la adicción al videojuego Roblox se relaciona con una mayor frecuencia de comportamientos que afectan negativamente las relaciones interpersonales. Este tipo de agresividad se manifiesta mediante acciones orientadas a excluir, aislar, ignorar o generar conflictos entre compañeras, afectando la integración grupal y el clima de convivencia escolar. Los resultados evidencian que la influencia del videojuego trasciende el ámbito individual y puede repercutir directamente en las dinámicas sociales de las estudiantes.

Quinta: La investigación evidenció una relación positiva y significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física, obteniéndose un coeficiente de correlación de Spearman de ($r = 0,361$) y una significancia estadística de ($p = 0,000 < 0,05$). Aunque la correlación fue baja, los resultados permiten concluir que existe una asociación entre la dependencia al videojuego y la presencia de conductas agresivas de carácter físico. Esto indica que las estudiantes con mayores niveles de adicción presentan una mayor predisposición a involucrarse en comportamientos físicos impulsivos durante sus interacciones cotidianas. Asimismo, estos hallazgos evidencian que la agresividad física

constituye una de las manifestaciones conductuales vinculadas al uso excesivo del videojuego, aunque en menor intensidad respecto a otras dimensiones evaluadas.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner, y en especial a los docentes del nivel primario, implementar programas de sensibilización y orientación sobre el uso adecuado de videojuegos como Roblox. Igualmente, se sugiere incorporar estrategias pedagógicas que promuevan habilidades emocionales y de autorregulación en los estudiantes, con el fin de reducir conductas agresivas.
- Se recomienda a los padres de familia establecer horarios y límites para el uso del videojuego Roblox, supervisando el contenido al que acceden sus hijas así como también promover actividades recreativas, deportivas y culturales que favorezcan una adecuada convivencia familiar y social.
- Se recomienda al área de Tutoría y Orientación Educativa (TOE) de la institución educativa realizar evaluaciones periódicas sobre el uso de videojuegos y el comportamiento socioemocional de las estudiantes. Asimismo, se sugiere desarrollar acciones de orientación que les permitan aprender a manejar el estrés, la frustración y el aburrimiento sin recurrir exclusivamente a los videojuegos. De esta manera, será posible identificar oportunamente situaciones de riesgo e implementar las medidas preventivas y correctivas que sean necesarias.
- Se recomienda a la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner y a los docentes implementar programas de educación digital responsable y talleres de convivencia escolar que fortalezcan las competencias sociales, la empatía, el respeto y el autocontrol en los estudiantes. Asimismo, es fundamental supervisar el uso de videojuegos como “Roblox” dentro y fuera del entorno escolar, orientándolo hacia fines pedagógicos, recreativos y colaborativos que promuevan interacciones positivas. Estas acciones contribuirán a prevenir la agresividad verbal y relacional, favoreciendo una convivencia armoniosa entre los estudiantes.

- Se recomienda que los docentes implementen estrategias pedagógicas activas y motivadoras, tales como el aprendizaje colaborativo, el establecimiento de metas académicas progresivas, el reconocimiento de logros y la promoción de hábitos de organización del tiempo, con la finalidad de fortalecer el interés de los estudiantes por las actividades escolares, mejorar su atención en clase y disminuir el impacto negativo del uso excesivo de videojuegos en su rendimiento académico.
- Se recomienda ofrecer experiencias educativas más atractivas y motivadoras que fomenten la participación activa de los estudiantes mediante actividades que incorporen retos, metas y recompensas. De esta manera, los estudiantes podrán encontrar otras fuentes de motivación en el aprendizaje, fortaleciendo su interés por las actividades académicas y reduciendo la dependencia de los videojuegos como principal medio de entretenimiento. (roles, trabajo colaborativo, concursos, debates)
- Se recomienda a la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner y a los docentes implementar actividades y programas de educación socioemocional que fortalezcan en los estudiantes habilidades de expresión emocional saludable, autocontrol y manejo de impulsos. Asimismo, es importante promover un uso responsable y regulado del videojuego “Roblox”, supervisando el tiempo de juego y los contenidos a los que acceden los estudiantes, así como fomentando su utilización con fines creativos y educativos. Estas acciones contribuirán a disminuir las manifestaciones de agresividad física y no verbal en el entorno escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aveiga, V., Rodríguez, L., & Segovia, S. (2018). *Superación profesional y formación académica: ¿conceptos iguales o diferentes?* . 4(3).
- Ayala, H. (2022). *Habitos de estudio y rendimiento academico en estudiantes de enfermeria de la unioversidad nacional de san cristobal de huamanga, 2020*. Universidad Nacional de San Cristobal de Huamanga , <https://doi.org/https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d3a3a18b-11e3-429b-ae26-e52479f06d6e/content>
- Chiecher, A., Donolo, D., & Rinaudo, M. C. (2009). Gestión del tiempo y el ambiente de estudio en cursos online. Estudio comparativo de tres grupos de estudiantes de diferente perfil. <https://www.aacademica.org/000-020/331>
- Ciencia Latina. (2024). *Formación académica indispensable para ejercer gestión educativa en la sección primaria y secundaria*. <https://doi.org/https://orcid.org/0009-0003-8656-2249>
- Dirección Regional de Educación Cusco. (2023). *Informe regional sobre uso de tecnologías digitales y conducta escolar en educación primaria*. DREC.
- Durán, E., & Pujol, L. (2013). Estilos de aprendizaje, gestión del tiempo y rendimiento académico en estudiantes universitarios. [file:///C:/Users/ASROCK%20USER/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeGestionDelTiempoYRendimientoAc-4635078%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/ASROCK%20USER/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeGestionDelTiempoYRendimientoAc-4635078%20(2).pdf)
- Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2016). *Educación en cuatro dimensiones*.
- Fundación Pública Andaluza. (2015). *Gestión Eficaz del Tiempo: Primero lo Primero*. https://www.andaluciaemprende.es/wp-content/uploads/2019/03/Gestion-del-tiempo_lo-primero-es-lo-primero.pdf

- Garzón, A., & Gil, J. (2017). Gestión del tiempo en alumnado universitario con diferentes niveles de rendimiento académico. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201708157900>
- Gaslac, E., & Tello, G. (2018). *Técnica del subrayado*. Universidad Científica del Perú. <https://doi.org/http://repositorio.ucp.edu.pe:8080/server/api/core/bitstreams/ac80c19a-08e5-4450-bc00-8dd88af01581/content>
- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*(4), 5-39. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17517797002>
- Hervé, K. (15 de Octubre de 2024). *Optimiza tu trabajo y tu vida con una gestión eficaz del tiempo*. https://www.planningpme.es/gestion-del-tiempo.htm?utm_source=chatgpt.com
- Hincapié, N., & Clemenza, C. (2022). Evaluación de los aprendizajes por competencias: Una mirada teórica desde el contexto colombiano. *Revista de ciencias sociales*, 18(1), 106-122. <https://www.redalyc.org/journal/280/28069961009/html/>
- Jara, M. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. *Revista de Investigación de estudiantes de Psicología "JANG"*, 7(2), 22-35.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2022). *Encuesta Nacional de Hogares sobre condiciones de vida y pobreza*. INEI.
- Lipa, L., & Quilca, Y. (2023). Nivel socioeconómico y hábitos de estudio en estudiantes del programa de estudios de educación primaria. 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.ti.2023.04.005>
- Martínez, A. (2015). La gestión del tiempo. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/1329>
- Medina, W. (2021). *Hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes, en el Área de Ciencias Sociales del Colegio Militar Pachacutec Inca*

- Yupanqui Cusco*, 2020. Universidad San Antonio Abad del Cusco.
https://doi.org/https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6072/253T20210292_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MINEDU. (5 de junio de 2015). *¿Qué es la formación inicial docente?*
https://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/difoid/?utm_source.com
- Ministerio de Salud. (2021). *Orientaciones para la prevención del uso problemático de videojuegos en niños y adolescentes*. MINSA.
- Mondragón, C., Cardoso, D., & Bobadilla, S. (2016). Hábitos de estudio y rendimiento académico. Caso estudiantes de la licenciatura en Administración de la Unidad Académica Profesional Tejupilco, 2016. 8(5). <https://doi.org/DOI:10.23913/ride.v8i15.315>
- Mondragón, C., Cardoso, D., & Bobadilla, S. (2017). Hábitos de estudio y rendimiento académico. Caso estudiantes de la licenciatura en Administración de la Unidad Académica Profesional Tejupilco, 2016. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(15).
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n15/2007-7467-ride-8-15-00661.pdf>
- Mozón, M. (2015). La educación y la formación en la Educación Normal.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521651959002>
- Obando, R. (20 de febrero de 2024). *Hubspot*. <https://blog.hubspot.es/sales/tecnica-pomodoro>
- Olguín, J. (28 de Octubre de 2020). *Revista de Marina*.
<https://revistamarina.cl/es/articulo/la-matriz-eisenhower-una-herramienta-de-planificacion-y-gestion>
- Ortega, V. (2012). *Habitos de estudio y rendimiento academico en estudiantes de segundo de secundaria de una institucion educativa del callao*. lima: escuela de postgrado.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4a05f3d4-746e-4250-97b2-289fbe7bca06/content>

Pallo, S., Mayorga, M., Hernández, S., & Melo, D. (2023). Hábitos de estudio y el desempeño académico de estudiantes. *Digital Publisher CEIT, IX(1)*, 187-198.
[https://doi.org/ https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2271](https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2271)

Pallo, S., Mayorga, M., Hernández, S., & Melo, D. (2024). Hábitos de estudio y el desempeño académico de estudiantes. 187-198.
<https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2271>

Pérez, H. (2021). " *hábitos de estudio y logro académico en el área de comunicación en los estudiantes del tercer y cuarto grado de primaria de la I.E.P.M. N° 60973 rango isla del distrito de napo, provincia de Maynas, región loreto, 2021.* Universidad Alas Peruanas .
https://doi.org/https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10936/Tesis_H%c3%a1bitos.Estudio_LogroAcad.Comunicaci%c3%b3n_4%c2%b0Primaria_I.E.60973_Rango%20Isla_distrito.Napo_Maynas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, J. (19 de Enero de 2023). <https://definicion.de/horario/>

Pérez, J. (27 de Enero de 2023). *Estudio*. <https://definicion.de/estudio/>

Pérez, J. (7 de Septiembre de 2023). *Lapso*. <https://definicion.de/lapso/>

Perez, J., & Gardey, A. (6 de Agosto de 2021). <https://definicion.de/formacion/>

Ramirez, M. (2018). *Efectos del subrayado en la comprensión de textos en los estudiantes del VI ciclo en Comunicación de la I. E. P. S. N°60756 “Claverito” Iquitos-2017.* . iquitos : Escuela de postgrado.

Reyes, N., Meneses, A., & Díaz, A. (2022). Planificación y gestión del tiempo académico de estudiantes universitarios. *15*(1).

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000100057>

Rivas, R. (2015). *Meta aprendizaje y neurociencia en los estudios de enfermería: Reflexiones Teóricas desde la Complejidad.*

12(1). <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/dialogica>

Robinson T. E, Berridge K. C. (1993). *La base neuronal del ansia de drogas: una teoría de la adicción a la sensibilización de incentivos.* Brain Res. Rev. 18 247 – 91

Rojas, I. (2011). *Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica.* *12*(24), 277-

297. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31121089006>

Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista científica ciencias sociales y políticas*, 2(esp), 127-137.

<https://doi.org/http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>

Salinas, H., Díaz, J., Alvarez, C., & Saucedo, M. (2022). *Hábitos de estudio, motivación y estrés estudiantil en ambientes virtuales de aprendizaje.* Tendencias y desafíos de la educación y la investigación, XI(1), 392-409.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36260/rbr.v11i1.1650>

Sedano, L., & Barrios, L. (2023). *Gestión del tiempo y rendimiento académico de los estudiantes del 2do. grado del nivel secundaria de la institución educativa 1124, José Martí, 2021.* UNEEGV.

Soplín, C. (2020). *Gestión del tiempo y hábitos de estudio influyen en el logro de competencias en la asignatura de matemática II en los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación y humanidades Iquitos 2018.* UNAP.

- stover, J., Bruno, F., Uriel, F., & Fernandez, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Revista de psicología y ciencias afines*, 14(2), 105-115.
<https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>
- Tracy, B. (2016). *Administracion del tiempo*. Grupo Nelson.
- Universidad del Rosario. (13 de Julio de 2017). *La importancia de la formación académica en la vida laboral*. https://urosario.edu.co/en/node/6548?utm_source.com
- Valle, A., González, R., Cuevas, L., & Fernández, A. (1998). *Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar*. *Revista De Psicodidáctica*(6), 53-68.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>
- Vera-Santana, J., Gómez-Pérez, M., & Rojas-Valencia, L. (2021). *Uso excesivo de videojuegos violentos y conductas agresivas en escolares latinoamericanos*. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 53(2), 145–156.
- Westreicher, G. (19 de febrero de 2024). *Gestión: Qué es, pasos a seguir y tipos*. <https://economipedia.com/definiciones/gestion.html>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cuál es la relación entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025? Problemas específicos ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025? ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025? ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y agresividad relacional en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025? ¿Cuál es la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025?	Objetivo General Analizar la relación entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025. Objetivo específico Determinar la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025 Identificar la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025 Establecer la relación de la adicción al videojuego Roblox y agresividad relacional en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025 Determinar la relación de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025	Hipótesis general Existe relación significativa entre la adicción al videojuego Roblox y la agresividad en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025. Hipótesis Específicas Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025 Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad no verbal en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025 Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y agresividad relacional en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025 Existe relación significativa de la adicción al videojuego Roblox y la agresividad física en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Clorinda Matto de Turner Cusco, 2025	Variable independiente Adicción al videojuego Roblox Dimensiones: • Abstinencia • Abuso y tolerancia • Problemas ocasionados por los videojuegos • Dificultad en el control Variable dependiente Agresividad Dimensiones: • Agresividad verbal • Agresividad no verbal • Agresividad relacional • Agresividad física	1. Diseño Metodológico Tipo: Básico Enfoque cuantitativo Alcance correlacional causal Diseño no experimental Transversal 2. Prueba de hipótesis Regresión lineal simple (MCO) 3. Tipo de investigación: Básico 4. Nivel de investigación: Correlacional 5. Enfoque: Cuantitativo 6. Descripción de los métodos, técnicas e instrumentos Como métodos: Hipotético-deductivo, Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario 7. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información. Descriptivo e inferencial SPSS, edición IBM® SPSS® Statistics 27 versión en español

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable 1: Adicción al videojuego “Roblox”	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
			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
Variable 2: 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 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 verbal	Decir groserías -Insultar -Gritar -Burlarse
			Agresividad no verbal	-Hacer caras -Sacar lengua -Señalar -Señas obscenas
			Agresividad relacional	-Discriminar -Excluir -Rechazar -Mentir
			Agresividad física	Empujar -Jalar cabello -Pegar/pellizcar/dar padas -Lanzar cosas

Anexo 3. Solicitud de Autorización Para la Aplicación del Instrumento de Investigación



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
Universidad pública al servicio del pueblo
"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"



FECHA: **12 AGO 2025**

EXP. N°: **2141**

MECA DE PARTES

Cusco, 12 de agosto del 2025.

SOLICITO: Autorización para la aplicación de instrumento de investigación a estudiantes del 6to grado de nivel primario.

Dra. Firka Narda Casafranca Soto
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CLORINDA MATTO DE TURNER" DEL CUSCO

Presente.

Carmelo Enrique Apaza León con DNI 41812121 y **Magali Milagros Bolivar Vargas** con DNI 41549291 egresados de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Ante Ud. Respetuosamente nos presentamos y exponemos:

Me dirijo a Usted a fin de hacerle llegar mi cordial saludo, de este modo solicitar la autorización para aplicar el instrumento de investigación a los estudiantes del 6to grado del nivel Primario con el fin de desarrollar el presente trabajo de Investigación titulado: **"LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO ROBLOX EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CLORINDA MATTO DE TURNER, CUSCO -2025"** para optar el título de Licenciados en educación, en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco (UNSAAC), con fines académicos.

Finalmente, agradecidos por su atención a la presente y conocedores de su gran espíritu identificando la labor educativa. Reiterando nuestras consideraciones más distinguidas, nos suscribimos de Usted.

Atentamente,


Carmelo Enrique Apaza León
 DNI 41812121


Magali Milagros Bolivar Vargas
 DNI 41549291

Anexo 4. Constancia de la Aplicación de Instrumentos de Investigación



GRAN UNIDAD ESCOLAR CLORINDA MATTO DE TURNER

CREADA EL 24 DE JUNIO DE 1952



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA EN PERÚ"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CLORINDA MATTO DE TURNER –
CUSCO"

QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que los señores bachilleres de educación **Carmelo Enrique Apaza León** con DNI 41812121 y **Magali Milagros Bolívar Vargas** con DNI :41549291, aplicaron el instrumento de investigación del proyecto titulado: "LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "ROBIOX" EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO INSTITUCIÓN EDUCATIVA CLORINDA MATTO DE TURNER CUSCO 2025 " en la Institución Educativa "Clorinda Matto de Turner" en el 6to grado del nivel primario, realizado durante los meses de agosto y setiembre del 2025

Se le expide la presente, a solicitud de los interesados, para los fines que crean por conveniente

Cusco 05 de setiembre del 2025





UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN



FICHA: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

I.1. Título del trabajo de investigación: "LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "ROBLOX" EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO INSTITUCIÓN EDUCATIVA CLORINDA MATTO DE TURNER CUSCO 2025"

I.2. Nombre del instrumento de evaluación: Cuestionario de preguntas

I.3. Investigadores

Br. Apaza Leon, Carmelo Enrique

Br. Bolívar Vargas, Magali Milagros

II. DATOS DEL EXPERTO:

II.1. Apellidos y nombres:

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	VALOR				
			Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				/	
	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje adecuado				/	
	OBJETIVIDAD	Está expresado en cuanto a conducta observable				/	
CONTENIDO	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad					/
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa					/
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica				/	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de investigación científica					/
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				/	
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					/

IV. RECOMENDACIONES Y/O SUGERENCIAS:

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 88 %

VI. LUEGO DE LA REVISIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación:



Debe corregirse:



VII. FIRMA:



Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza
DOCENTE UNIVERSITARIO (PRI)
ORCID 0000-0002-5514-6707



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABADEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN



FICHA: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

I.1. Título del trabajo de investigación: "LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "ROBLOX" EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO INSTITUCIÓN EDUCATIVA CLORINDA MATTO DE TURNER CUSCO 2025"

I.2. Nombre del instrumento de evaluación: Cuestionario de preguntas

I.3. Investigadores

Br. Apaza Leon, Carmelo Enrique

Br. Bolivar Vargas, Magali Milagros

II. DATOS DEL EXPERTO:

II.1. Apellidos y nombres:

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	VALOR				
			Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					✓
	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje adecuado					✓
	OBJETIVIDAD	Está expresado en cuanto a conducta observable					✓
CONTENIDO	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad					✓
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa					✓
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					✓
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de investigación científica					✓
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					✓
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					✓

IV. RECOMENDACIONES Y/O SUGERENCIAS:

.....
.....

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN:85.....%

VI. LUEGO DE LA REVISIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación:



Debe corregirse:



VII. FIRMA:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN ANTONIO ABADEL CUSCO

.....
Mag. Fermín J. Solís Ferro
DOCENTE - FED - UNSAAC



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN



FICHA: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

I.1. Título del trabajo de investigación: "LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "ROBLOX" EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO INSTITUCIÓN EDUCATIVA CLORINDA MATTO DE TURNER CUSCO 2025"

I.2. Nombre del instrumento de evaluación: Cuestionario de preguntas

I.3. Investigadores

Br. Apaza Leon, Carmelo Enrique

Br. Bolivar Vargas, Magali Milagros

II. DATOS DEL EXPERTO:

II.1. Apellidos y nombres:

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	VALOR				
			Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
FORMA	REDACCIÓN	Los componentes e items están redactados considerando los				X	
	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje adecuado				X	
	OBJETIVIDAD	Está expresado en cuanto a conducta observable					X
CONTENIDO	SUFICIENCIA	Los items son adecuados en cantidad y claridad					X
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide permanentemente las variables de la investigación educativa					X
ESTRUCTURA	ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de investigación científica					X
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los items, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X

IV. RECOMENDACIONES Y/O SUGERENCIAS:

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 94%

VI. LUEGO DE LA REVISIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación:



Debe corregirse:

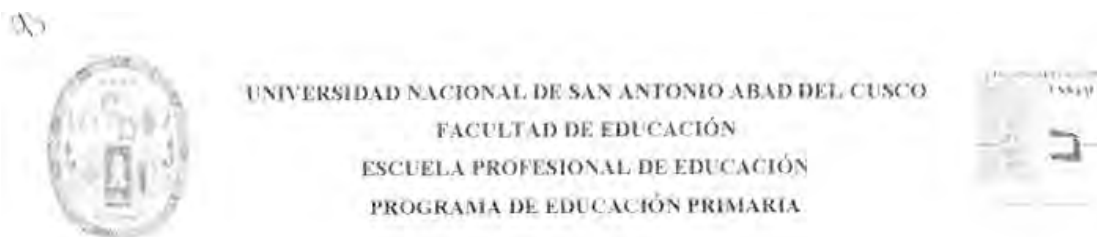


VII. FIRMA:

.....
Dr. Humberto Alzamora Flores
DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DNI: 23821110

Anexo 6. Instrumentos de recolección de datos

ENCUESTA



ESTIMADA ESTUDIANTE:

El propósito del siguiente instrumento es recabar información sobre: LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "ROBLOX" EN LA AGRESIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CLORINDA MATTO DE TURNER CUSCO 2025. Esta información será muy importante para el desarrollo del presente trabajo de investigación, por tal motivo pedimos su sinceridad plena en responder a las preguntas así mismo su participación es anónima.

Nota: Marque con una (X) la alternativa que considere pertinente:

1. Edad: ... 11 ...

2. Sección: ... 15 ...

1. Nunca 2. Algunas veces 3. Siempre.

Nº	VARIABLE 1: LA ADICCIÓN AL VIDEOJUEGO "ROBLOX"	1	2	3
	DIMENSIÓN 1: ABSTINENCIA			
1	Cuando no puedo jugar Roblox, siento incomodidad y me cuesta concentrarme en otras cosas		X	
2	Cuando paso mucho tiempo sin jugar Roblox, me siento ansiosa y pienso constantemente en el juego		X	
3	Si no tengo acceso a Roblox, me pongo triste y pierdo el interés en otras actividades			X
4	Cuando me siento sola o aburrida, recurro a jugar Roblox para sentirme mejor.		X	
5	Cuando estoy triste, jugar Roblox me ayuda a sentirme más tranquila.		X	
	DIMENSIÓN 2: ABUSO Y TOLERANCIA			
6	Juego Roblox casi todos los días, dedicándole varias horas sin darme cuenta			X
7	Gran parte de mi tiempo libre lo ocupo en jugar Roblox en lugar de hacer otras actividades			X
8	Una vez que empiezo a jugar Roblox, me cuesta mucho detenerme, aunque tenga otras cosas por hacer			X
9	A menudo me quedo jugando Roblox hasta muy tarde en la noche, incluso cuando debo levantarme temprano		X	
10	Cuando estoy jugando Roblox, me concentro tanto que no me doy cuenta de lo que ocurre a mi alrededor			X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABADEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



DIMENSIÓN 3: PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS				
11	Mis calificaciones bajan porque paso demasiado tiempo jugando Roblox en lugar de estudiar.		X	
12	He tenido discusiones con mis padres porque consideran que juego Roblox en exceso			X
13	En ocasiones he dejado de hacer mis tareas escolares por quedarme jugando Roblox		X	
14	Me he sentido cansada o con sueño en clases porque me quedé jugando Roblox hasta tarde		X	
DIMENSIÓN 4: DIFICULTAD EN EL CONTROL				
15	Aunque intento dejar de jugar Roblox, me resulta muy difícil detenerme			X
16	Sigo jugando Roblox aunque ya no debería jugar			X
17	Cuando estoy haciendo otras actividades, sigo pensando en Roblox y en cuándo podré jugar			X
18	Aunque me prometo a mí misma jugar menos Roblox, termino jugando la misma cantidad o incluso más		X	
19	Juego Roblox aun sabiendo que tengo deberes escolares u otras actividades importantes que cumplir.			X
20	Me resulta difícil dejar Roblox cuando mis amigas también están conectadas jugando		X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



1. Nunca 2. Algunas veces 3. Siempre.

Nº	VARIABLE 2: AGRESIVIDAD	1	2	3
DIMENSIÓN 1: AGRESIVIDAD VERBAL				
1	Cuando discuto con mis compañeras, recorro a palabras ofensivas en lugar de hablar con calma.			X
2	Cuando me siento frustrada, insulto a mis compañeras para desahogar mi enojo			X
3	Cuando discuto con mis compañeras, levanto la voz y les grito en lugar de controlarme.			X
4	Me burlo de mis compañeras como una manera de demostrar que soy mejor que ellos.			X
5	Pongo apodos ofensivos a mis compañeras			X
DIMENSIÓN 2: AGRESIVIDAD NO VERBAL				
6	Cuando no me agrada lo que hacen mis compañeras, hago gestos con la cara para despreciarlos.			X
7	Señalo con el dedo a mis compañeras para ridiculizarlos frente a los demás			X
8	Uso el gesto de señalar como una manera de avergonzar a mis compañeras.			X
9	Uso señas obscenas con mis manos para incomodar o molestar a mis compañeras.		X	
10	Hago que mis compañeras no quieran juntarse con alguien que no me agrada			X
DIMENSIÓN 3: AGRESIVIDAD RELACIONAL				
11	Trato de manera diferente a mis compañeras porque pienso que algunos no son como yo			X
12	Hago comentarios que hacen sentir menos a ciertos compañeras			
13	Aparto a mis compañeras por su forma de ser o por cómo actúan en clase.			X
14	Excluyo a algunos compañeras cuando formamos grupos de trabajo o juegos			X
15	Rechazo a mis compañeras porque pienso que no saben hacer bien las cosas			X
DIMENSIÓN 4: AGRESIVIDAD FÍSICA				
16	Cuando me enojo, empujo a mis compañeras para desquitarme			X
17	Recorro a jalar el cabello cuando quiero demostrar mi enojo hacia mis compañeras.			X
18	Recorro a la agresión física (golpes, patadas, pellizcos) cuando discuto con mis compañeros.		X	
19	Cuando me enojo, empujo, golpeo las carpetas para expresar mi molestia		X	
20	Lastimo mi cuerpo cuando estoy renegando	X		

Anexo 7. Galería Fotográfica

Coordinaciones con el docente de la institución educativa: Clorinta Matto de Turner



Nota: Visita a la institución educativa

Aplicación de los instrumentos de recolección de información



Nota: Participación activa de los estudiantes de sexto grado de educación primaria



Nota: Participación activa de los estudiantes de sexto grado de educación primaria



Nota: Participación activa de los estudiantes de sexto grado de educación primaria



Nota: Participación activa de los estudiantes de sexto grado de educación primaria



Nota: Participación activa de los estudiantes de sexto grado de educación primaria

A3287TESIS Ultimo CARMELO ENRIQUE Y MAGALY ...

A3287TESIS Ultimo CARMELO ENRIQUE Y MAGALY 18 de octubre

 Turnitin

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trmold::3618:118606300

113 páginas

Fecha de entrega

27 oct 2025, 1:59 p.m. GMT+5

24.233 palabras

Fecha de descarga

27 oct 2025, 2:02 p.m. GMT+5

140.163 caracteres

Nombre del archivo

unknown_filename

Tamaño del archivo

1.9 MB

3% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado

Fuentes principales

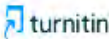
- 2%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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



Fuentes principales

- 2% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	2%
2	Internet	hdl.handle.net	<1%
3	Internet	repositorio.udh.edu.pe	<1%
4	Trabajos del estudiante	unsaac on 2025-08-12	<1%
5	Trabajos del estudiante	University of Notre Dame on 2024-11-27	<1%
6	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
7	Trabajos del estudiante	unsaac on 2025-07-20	<1%
8	Internet	repository.javeriana.edu.co	<1%
9	Trabajos del estudiante	Fundacion San Pablo Andalucia CEU on 2017-09-03	<1%
10	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
11	Internet	repositorio.ucsg.edu.ec	<1%





12	Trabajos del estudiante Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2025-05-29	<1%
13	Trabajos del estudiante Universidad Católica de Santa María on 2024-11-13	<1%
14	Trabajos del estudiante utn on 2024-07-31	<1%
15	Trabajos del estudiante Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco on 2025-10-24	<1%



